

Катерина Станіславська



Катерина Станіславська МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНІ ФОРМИ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНІ  
ФОРМИ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

ISBN 966452224-4



9 789664 522240

Міністерство культури України  
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв

Катерина Станіславська

МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНІ ФОРМИ  
СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Монографія

Видання друге, перероблене і доповнене

Київ  
НАКККІМ  
2016

УДК 008:79  
ББК 85.3  
С-76

**Рецензенти:**

*Миленька Г. Д.* — доктор мистецтвознавства, професор  
*Пучков А. О.* — доктор мистецтвознавства, професор  
*Редя В. Я.* — доктор мистецтвознавства, професор

*Рекомендовано до друку Вченою радою  
Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв  
(протокол № 9 від 26 квітня 2016 р.)*

*Присвячую моїм батькам  
Людмилі Іванівні та Ігорю Володимировичу Станіславським*

**Станіславська К. І.**

С-76 Мистецько-видовищні форми сучасної культури : моно-  
графія / Катерина Станіславська ; вид. друге, перероб. і доп. —  
К. : НАКККіМ, 2016. — 352 с. : іл.

ISBN 978-966-452-224-0

Монографію присвячено розгляду й аналізу найяскравіших мис-  
тецько-видовищних форм другої половини ХХ — початку ХХІ ст.

Дослідження адресоване широким колам читацької аудиторії:  
професіоналам та любителям видовищних мистецтв, мистецтвознав-  
цям, культурологам, викладачам та студентам мистецьких навчаль-  
них закладів, усім шанувальникам сучасного мистецтва.

УДК 008:79  
ББК 85.3

ISBN 978-966-452-224-0

© К. І. Станіславська, 2016  
© НАКККіМ, 2016

<b>ПЕРЕДМОВА ДО ДРУГОГО ВИДАННЯ</b> .....	5
<b>ПРО ЩО МОВА</b> .....	6
<b>ПРОБЛЕМА ВИДОВИЩНИХ ФОРМ У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА</b> .....	8
Походження та становлення видовищ (8). Видовище та видовищність: історіографія питання (13). Видовищність у площині культуротворчих процесів постмодернізму (26). Специфіка постмодерністської образотворчості: естетико-культурологічні та мистецтвознавчі виміри (40).	
<b>«ОБРАЗОТВОРЧА ТІЛЕСНІСТЬ» У МОДИФІКАЦІЯХ МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНИХ ФОРМ</b> .....	54
Інсталяція: образотворчо-видовищна трансформація (54). Хепенінг як мистецтво дії (77). Тілесна образотворчість перформансу (84). Флешмоб як мистецько-ігрова акція (92). Образотворчо-тілесна видовищність боді-арту (103).	
<b>СУЧАСНИЙ СТРИТ-АРТ У ПРОСТОРІ МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНИХ ФОРМ</b> .....	111
Вуличне мистецтво як транскультурний феномен (111). Графіті: історична динаміка, соціокультурні та мистецькі особливості (115). Інші види вуличного малювання (134). Організація міського довкілля: вуличні інсталяції (137).	
<b>СЦЕНІЧНІ МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНІ ФОРМИ</b> .....	150
Театралізація як фактор видовищності академічної музичної сцени: інструментальний та хоровий театр (150). Мюзикл у системі театрално-сценічної видовищності (180). Цирк як мистецько-видовищна форма: історична традиція та сучасний стан (196).	
<b>ЕКРАННІ МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНІ ФОРМИ</b> .....	224
Екранна культура в структурі інформаційного суспільства (224). Театральні жанри на екрані: сценічно-екранна видовищність (228). Мистецько-видовищні форми телевізійного екрану: музичний відеокліп, рекламний відеоролик, талант-шоу (244). Відеогра — мистецько-видовищна форма комп'ютерного екрану (275). Експериментальний характер пісочної анімації (289).	
<b>ПІСЛЯМОВА</b> .....	296
<b>БІБЛЮГРАФІЯ</b> .....	298
<b>ІЛЮСТРАЦІЇ</b> .....	323

Перше видання книги вийшло друком у 2012 р.

У друге видання внесено такі зміни:

– додано розділ «Проблема видовищних форм у контексті сучасного мистецтвознавства», де розглянуто історико-теоретичне підґрунтя сучасних видовищ;

– удосконалено класифікацію мистецько-видовищних форм сучасності, де замість п'яти класів (перше видання) представлено чотири: образотворчо-тілесні форми, стріт-арт, сценічні та екранні форми;

– уточнено, доповнено й оновлено практичні приклади, що супроводжують текст;

– матеріали усіх розділів книги зазнали певного корегування у більшій чи меншій мірі; зокрема, було максимально скорочено огляди стану розробленості тієї чи іншої проблематики в науковій літературі;

– залучено специфічний принцип складання нумерованого бібліографічного списку, через що у тексті використано відповідні посилання;

– з тексту вилучено посилання на малюнки; ілюстрації у кінці книги сформовано по розділах.

Монографія одночасно демонструє і панорамне охоплення на-вколишньої мистецько-видовищної культури, і більш прискіпливий погляд у бік деяких її елементів. Обрання тих чи інших елементів (себто мистецько-видовищних форм) ґрунтується і обумовлюється виключно моїми власними інтересами.

## ПРО ЩО МОВА

Провідною тенденцією розвитку постмодерністського мистецтва більшість дослідників-культурологів (Р. Барт, Ж. Бодрійяр, В. Брайнін-Пассек, Г. Дебор, М. Епштейн, І. Ільїн, П. Козловські, М. Маклюен, Н. Маньковська, В. Дж. Мітчелл, І. Хассан та ін.) називають «візуальний поворот» — зміну *вербальної* (у деяких джерелах — текстуральної, лінгвістичної, мовної, літературоцентристської) парадигми сприйняття світу на *візуальну*, що означає первинність візуального мислення, візуалізацію понятійної сфери, перевагу показу над поясненням, прагнення замінити слова образами тощо. Весь культурний простір другої половини ХХ ст. поступово перетворився з *логоцентричного* на *візіоцентричний* [Алфьорова 2006, с. 6]. «Візуальна інформація, візуальні образи не просто зайняли центральне положення у культурі, — стверджує Н. Колодій, — але й визначили стандарти, норми соціальної взаємодії, алгоритми соціальних практик. Рефлексія з цього приводу впливає на розвиток соціальних наук, але одночасно сприяє самопізнанню індивіда і суспільства. Візуальна антропологія, візуальна соціологія здійснили у сучасних умовах прорив до більш цілісного уявлення про соціальний простір, соціальний характер, спираючись на інтерпретацію візуальних текстів, візуальних образів, символічного у соціальному житті» [Колодій 2010, с. 150]. Цей процес викликав появу нових понять, що так чи інакше торкаються цього аспекту, зокрема: окуляроцентризм, візуальна культура, гегемонія бачення, візуальна парадигма, візуальне мислення, візуальні комунікації, відеологія та ін. [Крыжановская 2009, с. 4–5].

Як справедливо вказує Б. Марков, такому повороту до візуального сприяло «пришестя ери відео та кібернетичних технологій, ери електронних образів, нових форм симуляції та ілюзійонізму, що володіють небаченою владою. <...> Сила сучасних екранних медіумів порівняно з книгою полягає в тому, що вони спираються на образ і звук. Вона впливає не з ідей, істин чи сутностей, вона не передбачає рефлексію, тобто переключення уваги з вигляду знака на його сутність, значення того, що цей знак представляє. У мас-медіа образи представляють самі себе. <...> Фантастичний поворот до образів, до образної культури стає сьогодні реальною можливістю завдяки мас-медіа, котрі продукують візуальні знаки <...> які нічого не означають, за якими нічого не стоїть, і які, всупереч реалістичній теорії пізнання, здійснюють незбагненний вплив на поведінку людей» [Марков 2001, с. 82–83]. І. Горюнова називає цей

процес *мультимедіацією культури*, яка, завдяки широкому розповсюдженню масової мультимедіапродукції, не лише обумовила візуалізацію масової свідомості, а й визначила зміну способів сприйняття дійсності. Цей процес привів до істотної трансформації художньої парадигми, для якої синтетизм у мистецтві став базовою ознакою, а мистецький твір почав характеризуватися багатоманіттям засобів художньо-технічної виразності [Горюнова 2011, с. 66]. У зв'язку з цим не можна не згадати слова Р. Арнхейма, що «кожна візуальна модель динамічна. Як сутність живого організму не може бути зведена до опису його анатомічної будови, так само і сутність візуального досвіду не може бути виражена в сантиметрах, величині кутів або в довжині світлових хвиль. <...> Будь-яка лінія, намальована на аркуші паперу, будь-яка найпростіших форма, виліплена зі шматка глини, подібні до каменя, кинутого в ставок. Все це — порушення спокою, мобілізація простору» [Арнхейм 1974, с. 28].

Людина ХХ — початку ХХІ ст. фактично є суб'єктом візуальної репрезентації, проживаючи своє життя в атмосфері тотальної візуалізації і відчуваючи себе то актором, то глядачем. І саме її здатність бути глядачем культивується світом сучасної культуріндустрії, що перетворює навколишній простір на калейдоскоп видовищ. У результаті видовищність, традиційно типова для сценічно-театрального мистецтва, все більше охоплює й інші культурно-мистецькі сфери. Це призвело до того, що видовищні елементи прямо чи опосередковано виїшли на перший план, визначаючи «ціннісну вартість» мистецтва.

Сучасне видовище, в тому числі мистецьке, з об'єкту споглядання перетворюється на феномен, що залучає або спонукає до участі у дійстві самого глядача, який свідомо чи несвідомо приміряє на себе роль співавтора, співтворця: подібне спостерігається у формах *художньої акції, інструментальної та хорового театру, перформансу, хепенінгу, тотальної інсталяції, флешмобу, боді-арту, стріт-арту, електронної відеогри*. Така модель розвитку візуального повороту у мистецтві дала привід Т. Рильській назвати його «дієво-візуальним». На думку автора, подібні зміни пов'язані також і з тим, що сучасна публіка вже не хоче просто спостерігати — глядач потребує сильніших відчуттів. І тому саме «погоня за емоціями» сприяє тому, що він стає повноправним учасником візуального дійства [Рыльская 2009, с. 109]. Все це обумовило нові, «революційні» можливості для розвитку видовищної культури.

Книга має на меті простежити динаміку розвитку мистецько-видовищних форм у проекції визначення їхніх типологічних та специфічних рис.

## ПРОБЛЕМА ВИДОВИЩНИХ ФОРМ У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА

### Походження та становлення видовищ

Дослідники видовищної культури пов'язують походження видовищ із міфологічними уявленнями про світ та первісними ритуалами, що стверджує й абсолютизує соціальне та естетичне значення первісного видовища як такого. Дослідниця І. Шубіна зазначає, що найдавніші писемні джерела, зокрема єгипетські та шумерські тексти, підтверджують, що видовище мало місце ще у доісторичні часи [Шубіна 2005, с. 130]. Стародавнє видовище первісного суспільства, додає В. Хабібрахманова, було одним із елементів сакрального побуту, магічного та релігійного ритуалу, адже кожний ритуал, наповнений символікою, був зобов'язаний бути яскравим видовищем [Хабібрахманова 2001, с. 39].

Український теоретик видовищної культури, режисер та педагог В. Кісін у своїй теорії походження видовищ акцентує на тому, що весь багатofункціональний організм сучасної видовищної культури розвинувся з двох стародавніх явищ: *мисливських ігор* та *похоронного обряду*. Саме на їхньому прикладі, як на спрощеній моделі, вчений простежує процеси виникнення змісту і форми видовища, його трансформацію в естетичну діяльність. Виконавець, глядач, організація простору, часу, зорове та звукове зображення, мізансцена, умовні пластика і звук, костюм, маска, драматургія, змагальна природа виконавства — ось ті елементи, що сформувались у названих явищах, а в подальшому обумовили сучасний спектр видовищних форм.

Мисливські ігри на початку були показовим полюванням, смертельно небезпечною грою досвідченого мисливця з диким звіром. Ще донедавна на Русі «грали» з ведмедем, а у багатьох північних народів збереглися показові лови дикого оленя. У наші дні цю традицію продовжують корида та родео. Потреба у таких іграх та їхня прикладна спрямованість очевидні — навчити різним способам полювання. Втім, навіть у найелементарнішій мисливській грі поведінка виконавця є не лише життєво продуктивною (перемогти звіра), але водночас і *демонстративною*, спрямованою на глядача. Мисливець грає і зі своїм «партнером», і з глядачем: ця діалектична роздвоєність виконавства буде властива для всіх видовищ і особливого розвитку набуде у структурі професіонального театру. Коли дикого звіра не вдавалося спіймати

живцем, замість нього у мисливській грі з'являвся другий виконавець, який переодягався у шкуру звіра та імітував його поведінку. Швидко з'ясувалося, що гра, організована таким чином, має цілу низку переваг навчального характеру: глядачі, позбавлені переживань щодо власної безпеки і життя мисливця, зосереджувались на засвоєнні саме способів поведінки. Певні рухи, жести, вчинки мисливця і «звіра» у таких умовах можна було уповільнити, повторити, акцентуючи увагу на важливих епізодах, завдяки чому урок полювання ставав більш наочним, виразним. Подальший розвиток та вдосконалення мисливської гри пов'язані із засвоєнням нових виразних засобів, зокрема в ній з'являються: костюми і маски, більш розвинена пластична та звукова поведінка, мисливський танок, тотемний обряд. Удосконалення умовних засобів зображення та виконавства спричинюється змістовною необхідністю: виразити те, що приховане за зовнішньою поведінкою, — емоційні стани, психологічні процеси, складну внутрішню поведінку людини. Отже, ще у доісторичні часи мисливські ігри виникають як абсолютно природний наслідок перших кроків соціалізації людини і мають виразну тенденцію до перетворення в естетичну діяльність.

Похоронний обряд — друге найдавніше джерело видовищної культури — вирізняє людину з природи як особливу вищу істоту, акцентує увагу на її духовності. З часом ця церемонія набувала дедалі більш розвиненої та фіксованої театралізації: похоронний обряд набув чіткого розподілу на частини: прощання (там, де жив покійний), похоронну процесію, поховання, поминки. Фактично це були чотири видовищні акти, кожен з яких мав свій зміст і «постановочний канон». Вже у найдавніші часи тут утвердились особливий одяг, маски, музика, співи (з'явилися «професіонали голосіння») — поховання перетворилось на видовище з чітким розподілом на виконавців та глядачів. Пізніше на основі похоронного обряду виник поминальний обряд, організований як театралізована гра, з'явилися стародавні містерії, а згодом антична трагедія засвоїла з похоронного обряду загальний плач хору та акторів [Кісін 1998, с. 8–11].

Дослідниця Л. Наумова відзначає, що виникнення видовища, найбільш наближеного за своєю природою до сучасного мистецького видовищного акту, відбувається паралельно із розвитком міста: поява театрального і спортивного видовища, як ранніх суто видовищних форм, пов'язана з утворенням грецьких міст-полісів [Наумова 2004, с. 71]. У Стародавній Греції було доволі багато найрізноманітніших дійств: свята, присвячені різноманітним богам, були природним

продовженням буднів. Греки влаштовували святкування, залучаючи до них величезну кількість людей. При цьому фактично не було різниці між тими, хто брав участь у дійстві, і тими, хто спостерігав.

У Стародавньому Римі масові розваги набули дещо іншого характеру, адже римляни у порівнянні з греками, за висловом Л. Саєнкової, «були більшими прагматиками, їхні розваги носили підкреслено громадський характер» [Саєнкова 2003, с. 7]. Учасники видовищ тут удостоювалися не лише пальмових гілок і лаврових вінків, а й грошей, коштовностей — фактично це були перші матеріальні гонорари за участь у масових дійствах для масової аудиторії. Якщо у давньогрецьких святах зберігалось щось сакральне-сокровенне, що дозволяло кожному учаснику дійства залишатися індивідуальністю, то з римських масових розваг такий таємниче-божественний сенс зникає: у цих видовищах не було місця індивідуальному, особистість ставала частиною натовпу. Таким чином, підсумовує Л. Саєнкова, стародавні греки заклали основи масових видовищ, у яких дистанція між учасниками та глядачами була мінімальною, а стародавні римляни перетворили свята у масові веселощі, заклавши основи видовищних спектаклів. Саме римляни одними з перших передбачили основний ефект видовища — отримання задоволення, визначивши для глядача роль «споживача». Римляни відрезисировували видовище майже до довершеності, де було все: постійне удосконалення самих принципів видовищного дійства, ефективність антуражу, швидка зміна вражень, задоволення глядацьких амбіцій, створення комфортного середовища для глядачів. По суті, римляни заклали основи для появи масового глядача [Саєнкова 2003, с. 10].

У кожному наступну епоху були свої специфічні види веселощів та видовищ. Однією з перших розваг раннього середньовіччя були бенкети. Середньовічний бенкет нагадував зміну концертних номерів і вміщував виступи жонглерів, мандрівних музикантів і співаків, акробатів, фокусників, танцівників; простір учасників і глядачів при цьому був абсолютно єдиним.

Іншою формою середньовічних розваг були лицарські турніри, ідеологія яких спочатку тлумачилася як чисто релігійна, але пізніше набула набагато ширшого значення, поширившись на сферу світських відносин. Турніри були дійством з великою кількістю учасників і з настільки ж великою кількістю глядачів: у спогляданні лицарських поєдинків брало участь все місто.

Були й більш витончені розваги: слухання співу мінезингерів, танці, а також містерії — театральні вистави на сюжети Священного

писання. Спочатку вони були частиною церковної служби, пізніше виконувались на кладовищах і міських площах. З розвитком міст містерії ставали більш яскравими, карнавальними [Саєнкова 2003, с. 11–12]. Прекрасно-влучне визначення містерії дає театрознавець О. Клековкін: «Це Видовище Непідвладного Людині. Видовище, доктрина якого спрямована на те, щоб вразити, примусити поставитись до свого героя з жахом, радісним трепетом і повагою, а зрештою — примусити залякнутися наляканого глядача і підкорити його непідвладному — владі земній або небесній» [Клековкін 2002, с. 252].

Значною видовищною формою середньовіччя став карнавал. Р. Хабібрахманова акцентує на тому, що в карнавалі міститься не лише джерело театру як такого, але й, в ширшому плані, театральності, видовищності, природної і невиправної схильності людини до гри [Хабібрахманова 2001, с. 21].

Специфіку карнавалу глибоко охарактеризував російський вчений М. Бахтін, маючи на увазі не стільки саме свято, скільки карнавальну культуру як таку — «народно-майданну культуру і народний сміх» [Бахтін 1990, с. 7] середньовіччя та Відродження у всьому багатстві проявів. Дослідник вказує, що при всій різноманітності форм і проявів «майданні святкування карнавального типу, окремі сміхові обряди і культури, блазні і дурні, велетні, карлики і виродки, скоморохи різного роду та рангу, величезна і різноманітна пародійна література та багато іншого — всі вони, ці форми, володіють єдиним стилем і є частинами і частинками єдиної і цілісної народно-сміхової, карнавальної культури» [Бахтін 1990, с. 7]. Вчений підрозділяє усі різноманітні прояви і вираження народної сміхової культури на три основні види: 1) обрядово-видовищні форми (святкування карнавального типу, різні майданні сміхові дійства тощо); 2) словесні сміхові (у тому числі пародійні) твори різного роду: усні і письмові, латинською і на народних мовах; 3) різні форми і жанри фамільярно-майданної мови (лайки, божба, клятва, народні блазони та ін.). Всі ці три види форм, що відображають — при всій їх різноманітності — єдиний сміховий аспект світу, тісно взаємопов'язані і різноманітно переплітаються один з одним.

Такі обрядово-видовищні форми, організовані на початку сміху, надзвичайно різко відрізнялися від серйозних офіційних (церковних та феодально-державних) культурних форм і церемоніалів, даючи зовсім інший, підкреслено неофіційний, позацерковний і позадержавний аспект світу, людини і людських відносин. За своїм наочним, конкретно-чуттєвим характером і за наявністю сильного ігрового елемента карнавальні форми

близькі до художньо-образних форм, а саме — до театральновидовищних. Втім, підкреслює дослідник, основне карнавальне ядро цієї культури не входить до сфери «чистого» мистецтва — воно знаходиться на кордонах мистецтва і самого життя. По суті, це — саме життя, але оформлене особливим ігровим чином. Справді, карнавал не знає поділу на виконавців та глядачів, він не знає рампи навіть в зародковій її формі — рампа зруйнувала б карнавал (як і навпаки: знищення рампи зруйнувало б театральне видовище). Карнавал не споглядають — у ньому живуть: поки карнавал відбувається, ні для кого немає іншого життя, крім карнавального; від нього нікуди піти, бо карнавал не знає просторових кордонів; під час карнавалу можна жити лише за його законами, тобто за законами карнавальної свободи; карнавал носить вселенський характер, це особливий стан усього світу, його відродження та оновлення, до якого всі причетні. Отже, в цьому відношенні карнавал був не художньою театральновидовищною формою, а ніби реальною (але тимчасовою) формою самого життя, яку не просто розігрували, а якою жили майже насправді. У карнавалі саме життя грає, а гра на певний час стає самим життям — у цьому специфічна природа карнавалу, особливий рід його буття [Бахтин 1990, с. 8–12].

У XV–XVI ст. формується період краси та витонченості, культ насолод, епоха великого мистецтва. «Те, що в середньовічному місті лише почало виникати — атмосфера святкового середовища, в містах епохи Відродження стало суттю життя» [Саєнкова 2003, с. 14]. Популярними видами розваг були кінні скачки, перегони буйволів, ігри в тростини, метання копій, фехтувальні турніри, маскаради, урочисті виїзди, міфологічні святкування — всі ці заходи обставлялись з надмірною пишнотою. Оскільки це був час нескінченних двобоїв, боротьби, фехтування, людина зобов'язана була бути бійцем, володіти шпагою, кинджалом, а в поєдинку, сама того не помічаючи, вона фіксувала у пам'яті всі форми і положення тіла. Увага до фізичних рухів, до людського тіла, в тому числі оголеного, була явищем повсюдним і природним — і це теж було фактом порушення колишніх норм.

На рубежі XVII–XVIII ст. у мистецтві все помітнішими стають орнаментальна перевантаженість і чуттєва конкретність. У культурному середовищі проступає незнайомий раніше бароковий ефект: виникає ілюзія гри, навмисної установки на втягування глядача в дію; у творах все більше нагнітаються емоції; архітектори та скульптори перетворюють будь-який інтер'єр у запаморочливу виставу: все робиться для емоційного потрясіння глядача, для створення ефекту задоволення.

XIX ст. стало віком технічних відкриттів, активних урбаністичних процесів, нових типів соціально-економічних відносин та нових тенденцій у мистецтві — почалося протистояння між культурою і цивілізацією. Промисловий переворот призвів до того, що сама людина стала подібною до механізму, її світ — до гігантської фабрики. Доцільність, схематизм, стандартизація непомітно стають притаманними всім сторонам життя — починається епоха масової культури. Її продовжив вік двадцятий, змінюючи етичні норми, моральні цінності, уявлення про людину [Саєнкова 2003, с. 15–23].

М. Хренов відмічає, що у XX ст. визначальна загальнокультурна функція традиційного видовища — утвердження цінностей спільноти — поступово згасала, а все більшої соціальної ваги набувало індивідуальне начало, що стимулювало розвиток традиційних видовищних видів мистецтва (цирку, театру, естради) та нових технічних видовищ (кіно, телебачення). Міська культура, на думку вченого, багато в чому стала «могилицьником» традиційних видовищ, але саме у контексті міста за принципом парадоксу виникла ще більша у них потреба. Необхідність у демократизації художнього життя стимулювала функціонування видовищ [Хренов 2006, с. 13–14]. В іншій своїй праці вчений наголошує, що гіпертрофована увага до видовищ є наслідком такої соціальної ситуації, коли суспільство входить у динамічний етап розвитку, руйнує сакральні цінності і пропонує народу видовища як спосіб тримати публіку у напрузі, розряджаючи його спрагу до змін [Хренов 2002, с. 330].

### **Видовище та видовищність: історіографія питання**

Поняття «видовище» має грецьке походження — воно безпосередньо пов'язане із становленням театру та будовою відповідних приміщень (VI ст. до Р. Х.). У перекладі з грецької «видовище» означає «місце для глядачів» [Брабич 1971, с. 10].

На Русі у стародавніх рукописах розваги, змагання, видовища балаганного, циркового, театрального характеру називали «позорищем» або «позором». А тих, хто споглядав їх, іменовали «позорителями», «позоришниками» та «позорниками», адже ці слова походять від дієслова «позирати» — тобто, дивитись, споглядати, витріщатись. Отже, «позор» — це видовище, що представляється зору. Також на Русі використовувались терміни «ігрище» та «потіха» [Макаров 2011, с. 5].



У тлумачних словниках В. Даля, С. Ожегова, Д. Ушакова, С. Кузнецова, Д. Дмитрієва, Т. Єфремової термін «видовище» трактується у двох значеннях, приблизно однаково у всіх виданнях: 1) те, що відкривається зору, приваблює зір; 2) театральне, театралізоване, спортивне і т. п. дійство [Зрелище ЭР].

В енциклопедичному словнику Ф. Брокгауза та І. Ефрона немає як такого визначення поняття «видовище», але дається перелік видовищних форм: «До публічних видовищ і розваг відносяться: вистави, концерти, бали і маскаради в усіх театрах, як імператорських, так і приватних, у цирках, клубах, садах і взагалі у всякого роду громадських місцях, виставки (за винятком сільськогосподарських і наукових) і базари з музикою, приватні музеї, літературні та музичні ранки і вечори, живі картини, скачки, перегони, гонки, звіринці, стрільбища, каруселі, гойдалки і т. п.» [Словарь 1894, с. 693].

Французький теоретик театрального мистецтва П. Паві акцентує на тому, що «видовище» — це досить розпливчате поняття, адже залежить і від об'єкта, що сприймається, і від суб'єкта, який сприймає. Видовище, загалом, — це історична категорія, що пов'язана з ідеологією моменту, естетикою епохи [Паві 1991, с. 109].

Теорія італійського філософа-естетика А. Банфі базується на ґрунті зв'язків видовища із суспільством, що дозволяє автору визначити соціальні функції видовищ та побудувати їхню типологію. Банфі справедливо пов'язує видовище з колективною природою його сприйняття, більше того, дає визначення видовища через цю особливість: «Видовище, або, іншими словами, участь певного колективу у дійстві-виставі, — це явище, загальне для всіх суспільних формацій: від первісних до найрозвиненіших» [Банфі 1989, с. 65]; «Суспільство є видовищем для самого себе» [Банфі 1989, с. 66]. Двома найсуттєвішими характерними ознаками видовища він вважає *дійовість* і *колективність*.

Автор підкреслює, що протягом історичного розвитку диференціюються і змінюються зміст і духовна основа видовища, декларовані ним цінності, форми участі колективу, до якого звернене видовище, склад і масовість останнього, його відкритий чи закритий характер [Банфі 1989, с. 66]. Такі судження свідчать про те, що до видовища Банфі підходить як соціолог і бачить в ньому, насамперед, прояв соціальності. Дослідник вважає, що видовище може надіяти найрізноманітніші явища життя «типовим ореолом соціальності: так, видовищем може стати природне явище, сутичка на майдані, бочка Діогена, безхвостий собака Алквіада або новий зразок жіночої моди. Навіть окрема

особистість може стати видовищем, якщо вона є уявним або реальним втіленням різних “я”» [Банфі 1989, с. 66]; «життя в цілому, з його природним підґрунтям, у його людській конкретності може стати видовищем» [Банфі 1989, с. 70]. На думку філософа, видовище є ніби гарантією спадковості суспільного життя, ціннісним символом, який здійснює ефективний вплив на душі учасників видовища, сприяє обміну думками між ними і зміцнює, таким чином, дух колективізму.

Відповідно до висловлених міркувань, Банфі класифікує видовища на три типи. До першого типу автор відносить народні свята, карнавали, ярмарки, танці, спортивні змагання — символ «вільної суспільної взаємодії». Головною ознакою цього типу є безумовна колективність: «У таких видовищах колективна участь носить відкритий та безпосередній характер: колективне зібрання — це і є видовище саме по собі» [Банфі 1989, с. 66]. У формах цього типу ще немає розподілу на «артистів» та «глядачів».

Другий тип видовищ виконує утилітарні суспільні функції. До нього відносяться відокремлені видовищні явища, в яких вже виникає розрив між дійовою особою та глядачем, але останній ще бере активну участь у видовищі як представник спільноти, як виразник її соціальних інтересів. Це різноманітні обряди (шлюб, поховання та ін.), релігійні ритуали, політичні або військові церемонії [Банфі 1989, с. 67].

У третьому типі видовищ представлені власне естетичні, художньо організовані форми, коли елемент вистави, набуваючи самостійності і самоцінності, відокремлюється від колективної церемонії, стає незалежним, розвивається відповідно до своїх власних законів або стилістичних особливостей, а учасники чітко розподіляються на виконавців та спостерігачів. Таке видовище здійснює тепер вплив не лише на систему міжсуб'єктного сприйняття, але й безпосередньо на кожну окрему людину [Банфі 1989, с. 67]. Яскравий прояв цього типу видовища автор вбачає у театральному дійстві та кінематографі.

Послідовно Банфі виділяє видовище в самостійне культурне явище, яке не лише зберігається, незважаючи на диференціацію художньої культури, а й виконує соціальні функції, регулюючи суспільне життя. Отже, соціологічний підхід дозволив досліднику визначити видовище через колективність, навіть ототожнити ці поняття і тим самим зробити значний внесок у вивчення видовищних форм.

Російський/радянський історик Р. Віппер теж сформулював функції видовища як соціального явища. Вказуючи на здатність видовища провокувати змагальний елемент, Віппер стверджує, що театр (у широкому

сенсі слова) здатний усунути будь-які конфлікти і зіткнення у дійсному житті — він ніби переносить реальні конфлікти в ідеальну сферу.

Друга функція видовища полягає у зміцненні моральності через демонстрацію покарання людини, що порушила закон. Тут Віппер має на увазі виховну функцію видовища або регуляцію соціальної поведінки.

Третя функція видовища, за Віппером, — здатність сприяти підйому, злету почуттів: «драматичне чарівництво має особливу, заразливу силу, якщо воно діє відразу на масу людей: стан одного передається іншому, а ентузіазм в окремих осіб взаємно підвищується» [Віппер 1902, с. 11]. Втім, видовище, на думку автора, може слугувати не лише засобом вирішення конфліктів, а й приводом для їх провокування, адже ніхто не позбавить видовище здатності збуджувати сильні почуття.

Виділяючи четверту функцію, пов'язану з потребою людини у зміні настрою, у сміху та відпочинку (сьогодні цю функцію називають компенсаторною), Віппер пише: «Людина не може терпіти безперервно тяжкий або сором'язливий настрій. Є якась рятівна сила всередині нас, що відкриває нам можливість перерви, відволікання. Тоді людина різко обриває, ніби обертається обличчям до ворога, який сидить в її серці і підточує її життя. Найкращим виходом для цього вибуху бадьорості виявляється насмішка, карикатура на той самий стан, від якого вона хоче позбутися. Щоб скинути з себе моральний гніт, людина сміється над самою собою» [Віппер 1902, с. 14]. Як приклад самопародії, Віппер наводить звичай середньовічної церкви, коли після служби у храмі з'являлися блазні і пародіювали богослужіння. Підсумовуючи, дослідник наголошує, що кожна з основних соціальних функцій пов'язана із «сильними і гострими потребами людини» [Віппер 1902, с. 18].

Радянський вчений Я. Ратнер у своєму дослідженні зосереджується на художній проблематиці та характеристиці естетичних категорій видовищних мистецтв. Вчений справедливо зауважує, що сучасне видовище — це соціально-естетичний феномен широкого діапазону: це спортивні змагання і різноманітні ігри, публічні ритуали і церемонії, не говорячи вже про театр, кінематограф, естраду. Визначення видовища вчений дає у контексті комунікаційної властивості даного культурного явища: «Видовище — це форма емоційно-естетичного, ідейно-емоційного спілкування» [Ратнер 1980, с. 7]; «Видовищність — це система експресивно-динамічних ефектів та прийомів залучення глядача у дійство із заздалегідь розрахованим результатом» [Ратнер 1980, с. 8–9]. Найкращим явищем такого роду, на думку автора, властиві «пластичність виражальних засобів, чіткість форми, яскравість подачі в цілому»

[Ратнер 1980, с. 3]. Цим характеристикам найчастіше відповідають саме мистецько-видовищні (а не просто видовищні) феномени.

Усі видовищні мистецтва Ратнер диференціює на чотири типи за ознакою особливої домінантної функції, що визначає місце і роль того чи іншого мистецького видовища у розвитку індивідуальної та суспільної свідомості. Так, до типу *змістовно-психологічних* мистецтв філософ відносить музичний і драматичний театр, кіно, телебачення; до *розважально-змістовних* — естраду, цирк, оперету; групу *відверто розважальних* мистецтв складають мюзик-хол, балет на льоду; усі масові дійства автор відносить до типу *комунікаційних* видовищ [Ратнер 1980, с. 131].

Серед найважливіших естетичних характеристик видовищності Ратнер виділяє, передусім, *експресивність*, що виявляється у динамічній формі, ефектній манері подачі матеріалу, відвертому підкресленні того чи іншого зображеного прийому, спробі акцентувати увагу глядача на тому чи іншому моменті дії [Ратнер 1980, с. 4].

Безумовною естетичною властивістю мистецьких видовищ є *синтетичність*, адже у видовищних мистецтвах синтезуються елементи образотворчого мистецтва, архітектури, літератури, музики, хореографії (хоча міра синтезу в театрі, кіно, на естраді, в цирку є різною) [Ратнер 1980, с. 4]. У зв'язку з цим доречно пригадати три типи синтетичності мистецьких форм, сформульовані М. Каганом. У першому випадку — *конгломеративному* — спостерігається механічне об'єднання творів різних мистецтв на певному відрізку простору або часу, при якому кожний компонент утвореного конгломерату повністю зберігає свою художню самостійність (наприклад, збірна концертна програма, телевізійний мистецький марафон). У другому типі — *ансамблевій* формі — кожний компонент володіє вже на абсолютною, а відносною самостійністю, вимагаючи співвіднесення з іншими компонентами та цілим, адже лише за таких умов розкривається вся повнота естетичного змісту (тематичний концерт, архітектурний ансамбль). Третій спосіб інтеграції — *органічний* — виражається у схрещенні кількох мистецтв, при якому народжується якісно нова, цілісна художня структура (ораторія, балет, вистава) [Каган 1972, с. 234–238].

Важливою першоосновою мистецько-видовищної естетики є *ігрове начало* [Ратнер 1980, с. 5]. Як самостійне явище, видовище виникло з ритуального ігрового дійства. І впродовж історичного розвитку людства з'являлось багато форм, що займали проміжне положення між грою та мистецтвом. Ратнер вказує, що будь-яка гра, будучи амбівалентною, несе в собі можливість перетворення ігрової ситуації у видовище.

Будь-який вид діяльності у певному сенсі можна уявити як гру, а людські стосунки виразити через рольові контакти [Ратнер 1980, с. 92].

Спорідненою з попередньою є інша основа єдності різних типів видовищних конструкцій — *умовність* природи видовища [Ратнер 1980, с. 74]. Вона обумовлюється обранням в якості одного з основних засобів творчості моделювання, коли реальні події, ситуації, особи втілюються через ідеальні (художньо досконалі) образи.

Наступна естетична ознака мистецького видовища, за Ратнером, — *розгорнення на глядача*. Кожний компонент видовищного дійства звернений до спостерігача, підкорений організації його уваги, його вражень. Утворюється система впливу, розгорнута на глядача [Ратнер 1980, с. 8] Саме так: не *перед* глядачем, не *для* глядача, а *на* глядача. Цей термінологічний нюанс підкреслює націленість видовища, кожного його елемента на активне сприйняття та оцінку колективного реципієнта.

Комунікативним забезпеченням такого розгорнення стає ще одна істотна ознака видовищної специфічності — *інтимізація* [Ратнер 1980, с. 55]. Завдяки цій властивості процес видовищного спілкування втрачає риси виключно художньо-інформаційного обміну: виконавець стає особистістю, думки і почуття якої не менш важливі для глядача, ніж сама художня інформація, подана ним. Властиве інтимізації зближення адресанта з адресатом на психологічній основі є стильовою рисою сучасного мистецького видовища, що накладає свій відбиток на форми вираження та специфічність обстановки. Отже, інтимізація передбачає різке зростання суб'єктивного начала видовищних мистецтв. Ратнер наводить ще один термін, що характеризує властивість мистецько-видовищних форм, наближену за змістом до інтимізації, — це *естрадизація*. Вчений визначає її як прагнення видовищних мистецтв до зближення з глядачем, до розширення системи контактів, створення особливості інтимності, наявності швидкої глядацької реакції [Ратнер 1980, с. 102].

Виходячи з вже названих особливостей, важливими характеристиками видовищного мистецтва вчений називає *співучасть, співпереживання і співтворчість глядача*. А також — *фактор публічності, масовості* [Ратнер 1980, с. 7].

Російський філософ-естетик та соціолог М. Хренов розробляв теорію видовища, особливу увагу приділяючи природі видовищного спілкування, соціально-психологічній інтерпретації взаємодії видовищ і публіки. На думку дослідника, видовище неможливо зрозуміти без спілкування із глядачем [Хренов 2006, с. 35], внаслідок чого «проблема видовища, що розуміється як спілкування, перетворюється

на проблему публіки, а історія видовища — в історію публіки» [Хренов 2006, с. 38]. Характерною рисою видовища автор називає те, що колективна взаємодія та емоційний контакт людей, що вступають у видовищне спілкування, не менш важливі, ніж зміст інформації, що передається з його допомогою [Хренов 2006, с. 9]. Виходячи з цього, Хренов дає визначення видовища у контексті соціально-психологічного підходу: *видовищем буде кожний прояв потреби у колективному емоційному контакті, котрий є однією з форм більш загальної потреби у соціальності* [Хренов 2006, с. 44].

Вчений доводить, що чотири істотні аспекти видовищної проблематики — створення, функціонування, сприйняття та вплив видовищ — можна вивчати у контексті процесу спілкування. Так, *створення* фільму чи вистави не можна розглядати ізольовано від публіки, її потреб, смаків, установок, оцінок. Практики театру і кіно постійно писали про публіку, думали про те, як будуть сприйматися їхні твори, який спричинять ефект, які думки та емоції викличуть. Ще більш тісний зв'язок існує на стадії *функціонування* видовища: ставлення до твору різних категорій глядачів впливають на питання відбору, тиражування, розповсюдження. На стадії *рецепції* видовища глядач може як не сприйняти дещо, закладене у творі, так і привнести щось своє. Також сприйняття і розуміння мистецького твору залежать від соціальної нормативності; буває, що адекватна рецепція виявляється можливою набагато пізніше, ніж у момент створення видовища. У процесі дослідження *впливу* мистецтва на публіку необхідно аналізувати типологію та психологічний тип глядача, а також соціальний контекст впливу мистецького твору [Хренов 2006, с. 28–34].

Класифікація Хренова розподіляє усі видовища на три групи: 1) традиційні видовищні форми (ритуали, свята, балагани, масові гуляння); 2) традиційні види мистецтва (цирк, театр, естрада); 3) технічні масові видовища ХХ ст. (кіно, телебачення) [Хренов 2006, с. 5].

Однією з визначних якостей видовищності Хренов називає *відтворення чогось незвичайного, неочікуваного, рідкісного і навіть дивного* — саме ця властивість підкреслює контраст буденної атмосфери з видовищним спілкуванням. Видовище — це «стихія ідеального світу, що відкидає приписи і заборони світу реального» [Хренов 2006, с. 7–8].

Ґрунтовним вивченням видовища займався також український теоретик та практик режисури В. Кісін. За його визначенням, видовище — це *«спеціально організована у часі та просторі публічна демонстрація соціально значущої поведінки. Виконавці демонструють свою*

або чужу поведінку, глядачі сприймають та оцінюють її. Видовищний акт відбувається у заздалегідь визначений відрізок часу та у спеціально організованому просторі» [Кісін 1998, с. 6]. У цьому визначенні дослідник звертає увагу на основні специфічні особливості видовища: поділ на виконавців та глядачів, повідомлення про здійснення видовищного акту, підготовку до нього. Все це, на думку автора, створює особливі умови виконання і сприйняття видовища як акту естетичної, одухотвореної діяльності, де кожна деталь і видовище в цілому наповнені непересічним змістом і загальнолюдською значимістю.

Видовищні мистецтва від видовищ, за Кісіним, відрізняє лише одна особливість: виконавець демонструє не власну, а чужу поведінку, яку не можливо реально здійснити, а можна лише продемонструвати або відтворити. Цьому відтворенню має обов'язково передувати спостереження, свідоме чи підсвідоме осмислення (створення внутрішнього — уявного — образу) і втілення цього внутрішнього образу у формі відтвореної чужої поведінки. Отже, у видовищних мистецтвах демонструється не сама поведінка, а її образ [Кісін 1998, с. 6–7].

Кісін виділяє чотири функції видовищ: естетичну, ігрову, соборну, комунікативну. *Естетичне* освоєння світу (пошук довершеності, краси, віртуозна майстерність виконавців) — стихійна тенденція будь-якого видовища. Виникнення видовищ автор вважає однією з ранніх форм соціального буття людини й одним з перших видів естетичної діяльності. Саме сприйняття видовищ найактивніше формувало у людей психологічну установку естетичної перцепції, якої людині від народження («від природи») не дано. Вона відіграє роль «пускового механізму» в досягненні змісту видовища. Якщо не задоволене естетичне почуття глядача, то видовище взагалі не буде сприйняте, не справить на глядача глибокого враження. У такому разі навіть інформаційний зміст видовища може не закріпитись у свідомості.

Фундаментальною особливістю «генетичного коду» видовищної культури автор вважає походження її від *ігрової* діяльності, від народних ігор, тому всі види видовищ при уважному аналізі виявляють у своїй основі ігрову структуру, ігрову стихію. На основі мисливських ігор формуються види ігор народних, пов'язані з відтворенням землеробської та іншої трудової поведінки. Поступово зміст та форми ігор набувають прикладного значення, починають виконувати соціальні та естетичні функції. Далі народні ігри ускладнюються фіксованою драматургією, постановочними та виконавськими канонами, трансформуються у народні обряди та свята і, зрештою, модифікуються

у народний, а згодом професійний театр. Створення видовища, наголошує автор, психологічно забезпечене ігровим інстинктом, здатністю до наслідування та перевтілювання.

Вже на рівні найдавніших мисливських ігор проявилася функція видовища об'єднувати людей, надавати їм можливість брати участь в акті колективного сприйняття та співпереживання. Ця *соборна* функція — виробляти й утверджувати в людях емоційне, фізичне відчуття «ми», виховувати почуття колективізму, роду, племені (а пізніше — поселення, села, міста, народу, країни) — вже з первісного общинного рівня стала чи не головною соціальною функцією видовища. Наприкінці ж ХХ ст. у людей почало утворюватися відчуття планетарної спільності, яке також може підтримуватись видовищною культурою. Процес глядацької співучасті у видовищі не менш важливий, аніж конкретний зміст видовищного акту: факт сумісного відвідання театру чи кінотеатру має достатньо вагоме самостійне значення, незалежне від змісту та якості вистави чи фільму. Саме в цьому і полягає один із секретів невмирущої популярності видовищної культури, її незамінності — вона реалізує соборну функцію найбільш безпосередньо, порівняно з іншими культурними сферами.

*Комунікативна* функція видовища теж проявляється ще на рівні мисливських ігор. Вона споріднена із соборною функцією, але має свої особливості. Вже під час перегляду, а особливо після нього (якщо дійство схвилювало, сподобалося) видовище стає предметом активного спілкування між глядачами: йде обмін враженнями, оцінками, точаться суперечки. Більше того, драматургічні форми багатьох видовищ побудовані в такий спосіб, що самі провокують активне спілкування між глядачами, стимулюючи народження протилежних оцінок. Власне, потреба в реалізації комунікативної функції породила нову сферу естетичної діяльності — критику, а пізніше — науку про видовищні мистецтва [Кісін 1998, с. 12–18].

Класифікацію видовищ Кісін здійснює за хронологією їх виникнення впродовж розвитку суспільства. До першої групи — *доісторичних видовищ* — дослідник відносить мисливську гру, похоронний обряд, мисливські і тотемні танці, бойові та поминальні ігри. *Видовища первісних цивілізацій*, на думку автора, — це ініціації, шаманство, первісні містерії. Третю групу *стародавніх видовищ* складають народні ігри, народні обряди, народні свята, концерти, народний театр, державні обряди, ритуали й церемонії, воєнні ігри, тріумфи, державні свята, бенкети й оргії, релігійні обряди, ритуали та таїнства, а також

богослужіння (літургії, меси). До останньої групи входять *видовищні мистецтва*: професійний театр, середньовічна містерія, паради, цирк, кіно, спортивні та масові видовища, видовища без зображень, видовища без виконавців, театралізація та екранізація політичних подій, телебачення, відеокасети та відеодиски [Кісін 1998, с. 19–20].

Сучасний російський дослідник С. Шаумян, виявляючи основні функції видовища, встановив, що вони можуть по-різному актуалізуватися в різні історичні епохи і в різних народів. Так, в архаїчних культурах видовища виконували переважно *комунікативну* або *соціально-організуючу* функцію, символізуючи реальний досвід людської взаємодії з навколишньою дійсністю. В античний період видовище цінувалося за його *естетичність*, здатність виробляти *катарсичний* ефект. У середні віки переважала функція *ціннісної орієнтації* на ті духовні блага, які християнство обіцяло людині. В епоху Просвітництва домінували *освітня* та *виховна* функції. У сучасних умовах, на думку автора, на передній план у видовищній культурі виходять *розважальна, видовищна* і *комунікативна* функції [Шаумян 2001].

На думку російської дослідниці Р. Хабибрахманової, сучасне видовищне мистецтво — це «не проста сукупність образів, а соціальні відносини між людьми, опосередковані образами» [Хабибрахманова 2001, с. 82]. Видовище взагалі і видовищне мистецтво зокрема є певною двоєдністю повсякденного життя людини та свята [Хабибрахманова 2001, с. 57]. Видовищне мистецтво орієнтується на принцип абсолютного відтворення дійсності, але створює лише ілюзію реальності [Хабибрахманова 2001, с. 30]. Втім, видовище створює ефект феєрверку життя, якому хочеться вірити більше, ніж життєвому явищу [Хабибрахманова 2001, с. 36]. Серед характерних рис видовища автор виділяє гедоністично-розважальний характер, цікавість, яскравість, демократизм [Хабибрахманова 2001, с. 14], елементи ризику, удачі, пристрасті [Хабибрахманова 2001, с. 23]; основними функціями видовища називає розважальну, емоційно-стимулюючу, ідеологічно-пропагандистську [Хабибрахманова 2001, с. 40–41]. Автор класифікує сучасні видовища на три типи, а саме: свято, ритуал та театральна вистава. При цьому до останнього типу приєднує спортивні та циркові видовища, а також кінопродукцію. Далі дослідниця вказує, що статусу видовища набувають також різного роду клуби та семінари (особливо зі східно-єзотеричним нахилом), релігійні церковно-общинні ритуали. Ще одне уточнення стосується будь-якої мистецької діяльності: автор стверджує, що музикування, письменництво та інші види художнього самовираження

для самої людини-виконавця мають значення своєрідного видовища, міні-вистави [Хабибрахманова 2001, с. 32].

На думку російської дослідниці І. Андрєєвої, видовище — це подія, що цілеспрямовано сприймаються людиною [Андрєєва 2002, с. 8].

Білоруська вчена-педагог Л. Саєнкова під видовищністю розуміє не лише дійство, а й візуальне відтворення образів, а також здатність викликати миттєву емоційну реакцію глядача-читача-слухача, залучаючи його до миттєвого діалогічного контакту [Саєнкова 2003, с. 24–25].

Українська дослідниця Ж. Морозова визначає видовище як соціокультурний феномен реалізації основних потреб людини — у безпеці існування, стабільності, прогнозуванні майбутнього [Морозова 2009, с. 98].

За твердженням російської дослідниці І. Шубіної, видовище — це візуальне символічне ігрове дійство [Шубіна 2005, с. 8]. Основною характерною ознакою видовища, що відрізняє його від інших форм культури, автор називає *театральність*, що виявляється у живій грі, переодяганні (костюми, маски), системі театральних виражальних засобів (світло, музика, шуми, декорації), сценарно-драматургічній основі дійства. Усі названі компоненти видовищного дійства існують у єдиному контексті, маючи на меті організувати сприйняття глядача на потрібну тональність дійства [Шубіна 2005, с. 26].

Українська вчена Л. Наумова, вказуючи, що видовище є соціокультурним явищем, яке постійно змінюється впродовж історії [Наумова 2004, с. 12], розуміє під ним «образно-символічне вираження соціальних чинників духовного життя суспільства» [Наумова 2004, с. 28]. На її думку, важливими характерними ознаками видовища, що визначають його природу, є: *синтетичність*, що зумовлює поєднання в одному видовищі декількох видів мистецтв (образотворчого мистецтва, архітектури, літератури, музики та ін.); *ігрова специфіка*, що означає обов'язкову присутність ігрового начала у будь-якому видовищному акті; *дієвість* — зміна, яка обов'язково має відбутися впродовж видовищного акту; *колективність*, що обумовлює як колективну творчість у процесі створення видовища, так і його колективне сприйняття. Дослідниця наголошує, що глядач видовища — масова аудиторія, яка складається з численної кількості індивідів, незалежно від того, разом чи окремо вони спостерігають видовищний акт [Наумова 2004, с. 28]. Серед функцій видовища (як мистецького, так і немистецького) автор виділяє одну — функцію *соціалізації*, яку воно отримало у спадок від ритуалу [Наумова 2004, с. 76].

Українська дослідниця М. Пашкевич класифікує видовища відповідно до двох підходів — філософського та соціального. Згідно з першим,

видовища можуть поділятися на три основні види: природні, спонтанні й організовані. До *природних* видовищ автор відносить явища, викликані різноманітністю проявів оточуючого світу, незалежно від проявів свідомості, — тобто, глядач не здатен впливати на такі видовища. *Спонтанні* — це видовища, в яких людський фактор присутній лише на початковому етапі або в окремих його частинах (автор називає такі видовища спровокованими: людина викликає видовищний процес, але не бере значної участі у його розвитку та не може ним керувати). *Організоване* видовище вимагає участі людини від початку до кінця — саме людина є вирішальним фактором розвитку та завершення видовищного дійства, якому притаманні характеристики керованості та визначеності.

Згідно з соціальним підходом, дослідниця обирає критерієм класифікації видовищних дійств особливості комунікаційного процесу, розподіляючи видовища на демонстраційні, ігрові та змішані. *Демонстраційний* тип видовища (наприклад, вистава) є формою передачі інформації глядачу завдяки зображенню реально існуючих у світі явищ чи предметів. Особливістю видовища *ігрового* типу автор виділяє обов'язкову наявність моментального зворотного зв'язку між видовищем та глядачем, в результаті чого відбувається трансформація об'єкт-суб'єктних відносин у форму суб'єкт-суб'єктних. Прикладами таких видовищ є різноманітні змагання, рольові ігри. Основою *змішаного* видовища є синтез демонстраційного та ігрового типів: спостерігається наявність елементів гри у самому видовищі при тому, що комунікативний процес «видовище — глядач» відбувається відповідно до структури демонстраційного типу [Пашкевич 2009, с. 108–109].

Як справедливо зазначає І. Шубіна, значення видовища як суспільного явища, що віддзеркалює життя людини і суспільства, важко переоцінити. «Саме видовище у значній мірі синтезує все цінне, що накопичене світовою культурою» [Шубіна 2005, с. 23]. Влучно продовжує цю думку Р. Хабіббрахманова, акцентуючи, що видовищне дійство може мати різний етичний зміст і слугувати показником розвитку духовної культури суспільства [Хабіббрахманова 2001, с. 3–4].

Отже, підводячи підсумки щодо визначення і функціонування видовищних форм, можна зазначити наступне.

Більшість довідково-енциклопедичних видань трактує поняття «видовище» у двох значеннях: у більш широкому — як все, що приваблює зір; у більш вузькому — як театралізоване дійство.

Значна частина дослідників сповідує соціальний підхід до цього явища, формулюючи видовище як: участь колективу у дійстві (А. Банфі);

форму спілкування (Я. Ратнер); прояв потреби у колективному контакті (М. Хренов); вираження соціальних чинників духовного життя суспільства (Л. Наумова); соціальні відносини між людьми, опосередковані образами; двоєдність повсякденного життя людини та свята (Р. Хабіббрахманова).

Інші дослідники відзначають візуально-естетичну природу видовища, акцентуючи момент свідомого сприйняття його глядачем, в результаті чого формулюють визначення видовища як: пов'язане з естетикою епохи явище, що залежить від об'єкта, що сприймається, і від суб'єкта, який сприймає (П. Паві); спеціально організовану публічну демонстрацію значущої поведінки (В. Кісін); події, що цілеспрямовано сприймаються людиною (І. Андреева); візуальне символічне ігрове дійство (І. Шубіна); візуальне відтворення образів, здатне викликати миттєву емоційну реакцію глядача-читача-слухача, залучаючи його до миттєвого діалогічного контакту (Л. Саєнкова), соціокультурний феномен реалізації основних потреб людини (Ж. Морозова).

Щодо визначення *специфічних рис видовища*, аналіз наукових праць дозволяє утворити досить широкий перелік його характерних властивостей: дійовість та колективність (А. Банфі); відтворення чогось незвичайного, неочікуваного, рідкісного, дивного (М. Хренов); поділ на виконавців та глядачів, повідомлення про здійснення видовищного акту, підготовка до нього (В. Кісін); театральність (І. Шубіна); гедоністично-розважальний характер, демократизм, елементи ризику й пристрасті (Р. Хабіббрахманова); керованість та визначеність (М. Пашкевич). Найповнішу характеристику дає Я. Ратнер, виділяючи й обґрунтовуючи такі властивості видовищ, як: експресивність, синтетичність, ігрове начало, умовність; розгорнення на глядача (і пов'язані з цим інтимізацію й естрадизацію), співучасть, співпереживання і співтворчість глядача; публічність, масовість.

Аналізуючи *функції видовища*, сформульовані дослідниками видовищної культури, відзначимо такі моменти: зв'язок з авторською класифікацією, коли кожна група видовищ представляє ту чи іншу провідну функцію (А. Банфі, Я. Ратнер); формулювання широкого кола соціально-психологічних функцій видовища (Р. Віппер, Р. Хабіббрахманова); виділення провідних функцій видовища на різних етапах його історичного розвитку (С. Шаумян); виокремлення однієї функції як домінантної на усіх етапах існування будь-якого видовища: комунікаційної (М. Хренов), соціалізуючої (Л. Наумова); визначення основних функцій, притаманних видовищам усіх часів (В. Кісін).

За ознаку *класифікації видовищ* вчені обирають такі вихідні принципи: ступінь участі глядачів у дійстві (А. Банфі, Р. Хабібрахманова, М. Пашкевич), провідні функції видовищ у розвитку індивідуальної та суспільної свідомості (Я. Ратнер), хронологію історичного виникнення традиційних видовищ та видовищних мистецтв (М. Хренов, В. Кісін).

Дослідження наукового підґрунтя видовищної культури дозволило сформулювати ряд авторських визначень та розробити класифікацію мистецько-видовищних форм.

*Видовище* — це зрима форма (об'єкт чи дійство), на якій фокусується увага суб'єкта-реципієнта з метою зосередженого споглядання та духовної взаємодії.

*Мистецько-видовищна форма* — це художня структура, що поєднує систему мистецьких засобів виразності із зовнішнім видовищним виявом.

Підходом до розроблення *класифікації сучасних мистецько-видовищних форм* було обрано загальноісторичну динаміку їх тілесних модифікацій в умовах предметно-просторового середовища. За цією ознакою форми були розподілені на чотири групи: *образотворчо-тілесні, вуличні, сценічні та екранні*.

Першу групу складають мистецькі форми, в яких образотворча візуальність, виражена через тілесний контекст, набуває яскравих ознак видовищності (інсталяція, хепенінг, перформанс, флешмоб, боді-арт).

До другої групи входять мистецько-видовищні форми вуличного мистецтва, активний розвиток яких спостерігається сьогодні: різноманітні види вуличного малювання та вуличних інсталяцій.

Третю групу складають найяскравіші видовищні феномени сучасності, представлені трьома сценами — академічною концертною (інструментальний та хорový театр), музично-театральною (мюзиклові форми), цирковою (театрально-циркова вистава).

Четверта група представляє мистецько-видовищні форми, існування яких забезпечується екранами різного типу (кіноекраном, телевізійним, комп'ютерним, демонстраційним).

### **Видовищність у площині культуротворчих процесів постмодернізму**

Як відомо, найпростішим поділом мистецтво ХХ ст. умовно розділяють на два періоди: *модернізм* (перша половина ХХ ст.) та *постмодернізм* (друга половина ХХ ст.). Окремі дослідники (В. Куріцин,

Н. Маньковська, М. Епштейн) виділяють ще й *постпостмодернізм* (кінець ХХ — початок ХХІ ст.).

Сукупність художніх напрямів у мистецтві останньої третини ХІХ — середини ХХ ст. називають модернізмом. Для нього характерні:

– естетична стратегія автономії мистецтва, принципова незалежність від позахудожніх контекстів (соціального, політичного, релігійного й ін.);

– розрив з попереднім історичним досвідом художньої творчості, прагнення затвердити нові нетрадиційні начала у мистецтві;

– вимоги до художника бути постійним новатором, безперервне оновлення художніх форм;

– розуміння художньої форми як самобутньої та самодостатньої сутнісної основи мистецького твору, тотожної його змісту;

– умовність, схематизація, абстрактність стилю;

– структуризація мистецтва категорією часу (сучасне чи старе), але не місця (значення місцевих шкіл знижується, мистецтво набуває інтернаціонального характеру).

У широкому сенсі модернізм — це «інше» мистецтво, головною метою якого є створення оригінальних творів, що несуть нові виражальні засоби мистецької мови і засновані на внутрішній свободі, особливому баченні світу автором. Найбільш значними напрямками модернізму були постімпресіонізм, символізм, кубізм, футуризм, експресіонізм, абстракціонізм, конструктивізм, дадаїзм, сюрреалізм. На думку культуролога К. Дьоготь, естетика модернізму — вперше в історії — віддає перевагу не традиції (античній та християнській), а цінностям *сучасного* — свободі та індивідуальності [Дьоготь ЭР-в]. Але при цьому свобода виявляється як відчуження: художник у модернізмі протистоїть глядачеві, а мистецтво, в результаті, стає непопулярним у масах.

Культурна і художня ідеологія другої половини ХХ ст. — постмодернізм — засвідчила кризу ідей модернізму та закликала до корекції його постулатів у нових умовах. Ця корекція полягала у пом'якшенні модерністського максималізму шляхом допущення у мистецтво методу цитування, посилення і натяків, еkleктики, елементів масової культури, присвоєння чужих мов і образів. Постмодернізм відстоював відхід від екстремізму та нігілізму, пропонуючи по-новому поглянути на художні традиції та акцентуючи на комунікативній ролі мистецтва. Характерними ознаками постмодерністського мистецтва стали такі фактори.

1. *Заперечення будь-якої тотальності*, толерантність до масової культури, готовність до діалогу з будь-якою культурою; орієнтація мистецтва і на маси, і на еліту суспільства.

2. Відмова від модерністської вимоги «постійної оригінальності», адже митці виходили з того, що у кінці ХХ ст. створити щось принципово нове — неможливо.

3. «Некласичне трактування класичних традицій» (Н. Маньковська). Відійшовши від класичної естетики, постмодернізм не вступає з нею у конфлікт, але прагне залучити її «на свою орбіту» на новій теоретичній основі [Лексикон 2003, с. 350]. У результаті цього відбувається переосмислення основних естетичних категорій: прекрасне стає сплавом чуттєвого і концептуального, потворне естетизується, піднесене заміняється дивним, трагічне — парадоксальним. Постмодерністська тенденція є неканонічною в силу своєї «принципової асистематичності, свідомого еkleктизму, установки на розхитування понятійного апарату класичної естетики, її норм та критеріїв. Її каноном стає відсутність канону» [Маньковская 2000, с. 8].

4. Відсутність правил, відсутність ідеалів. «Постмодернізм не те, що відкидає ідеали, він просто поза ідеалами» [Брайнин-Пассек 2002, с. 8]. «Постмодерністський художник, письменник опиняються в ситуації філософа: текст, який він пише, твір, який він створює, в принципі не можуть підкорятись встановленим правилам, про них не можна судити за допомогою детермінованих суджень, застосовуючи до цього тексту чи твору відомі категорії. Твір чи текст якраз і зайняті пошуком цих категорій. Отже, художник і письменник працюють без правил, заради встановлення правил того, що ще буде зроблено. Тому твір чи текст володіють властивостями події» [Лиотар 2007, с. 331].

5. Синтез, синкретизм, стирання граней між традиційними видами та жанрами мистецтва. Постмодернізм реабілітує у новій якості художню традицію класики, академізму, реалізму (яку активно гнобили протягом ХХ ст.), а сучасний митець прагне поєднати істини та принципи (часто протилежні) багатьох людей, націй, культур, релігій, філософій. Злиття різноманітних якостей, властивостей, прийомів, форм, жанрів; стильовий плюралізм. «Мультикультуралізм стилістики» [Личковах 2011, с. 61]; «постмодернізм безстильний» [Брайнин-Пассек 2002, с. 7].

6. Гіпертрофованій надлишок художніх засобів та прийомів, еkleктизм, мозаїчність, фрагментарність, монтаж. «Мистецтво колажу виявляється однією з найбільш ефективних стратегій, що ставлять під питання всі ілюзії репрезентації» [Дианова 1999, с. 208]. «Принцип нонселекції», що може виявлятися у навмисному змішуванні стилістики, випадковому доборі матеріалу, надмірності інформації» [Дианова 1999, с. 228].

7. Естетизація брудного та побутового, краса дисонансу; «дисгармонічна гармонія, асиметрична симетрія» [Маньковская 2000, с. 158].

8. Художні запозичення, цитування, симуляція, компіляція, ремейки, реінтерпретації, дописування від себе класичних творів тощо. Таким способом митець-постмодерніст демонструє свою, нехай і оновлену, традиційність, протиставляючи себе нетрадиційному авангарду: художник постмодерну — не виробник, а апропріатор (від англ. *appropriation* — присвоєння), комбінатор, інтерпретатор, демонстратор. «Інтерпретатор затьмарює митця» [Петрова 2004, с. 86].

9. Використання «готових форм»: це можуть бути предмети побуту (старі чи нові, знайдені на смітнику чи придбані у магазині), будь-які природні і штучні матеріали, твори мистецтва. При цьому запозичений матеріал виокремлюється з природного для нього середовища чи контексту і розташовується у новій та/або не властивій йому сфері.

10. Іронія (над традицією, навколишнім світом, самим собою) як сенсоутворюючий принцип мистецтва, намагання включити у сучасне мистецтво весь художній досвід засобами іронічного цитування. Центральне місце у постмодернізмі займає «комічне в його іронічній іпостасі» [Лексикон 2003, с. 351]. «Постмодернізм — це відповідь модернізму: оскільки минуле неможна знищити, адже його знищення веде до німоти, його потрібно переосмислити, іронічно, без наївності» [Еко 1998, с. 636]. «Авангардистській установці на новизну протистоїть тут прагнення включити у сучасне мистецтво весь досвід світової художньої культури шляхом її іронічного цитування» [Лексикон 2003, с. 350]. Можливість вільно маніпулювати в іронічній манері будь-якими готовими формами та художніми стилями акцентує увагу на їхньому аномальному стані у сучасному світі. Близькою до іронії і також характерною рисою є пародійність.

11. Використання підкреслено ігрового стилю, ігрових прийомів, ігрових стратегій у художньому процесі. Виникнувши передусім як культура візуальна, постмодернізм в архітектурі, живописі, кінематографі, рекламі зосередився не на відображенні, а на моделюванні дійсності шляхом експериментування зі штучною реальністю — відеокліпами, комп'ютерними іграми, діснеєвськими атракціонами [Маньковская 2000, с. 11]. У системі постмодернізму «можна брати участь у грі, навіть не розуміючи її, сприймаючи її цілком серйозно» [Еко 1998, с. 637]. У постмодернізмі «амбіції «творчості» зменшуються до поняття «гри» [Деготь ЭР-д]. Навіть при побіжному погляді на мистецтво ХХ ст., — вказує Р. Студницький, — створюється враження,



що воно з'являється, «граючись»: кожна індивідуальна творча стратегія має ігровий компонент — чи у момент створення, чи в процесі демонстрації, чи під час сприймання [Студницький 2007, с. 117]. Модерністське осмислення світу як хаосу у постмодернізмі перевтілюється на «досвід ігрового освоєння цього хаосу, перетворюючи його у середовище існування людини культури» [Лексикон 2003, с. 350], а символом цього середовища, як і постмодернізму взагалі, можна вважати лабіринт або, точніше, ризому — як уособлення багатоваріантності, численності шляхів, входів та виходів тощо.

12. *Комунікативна переорієнтація* модерністської системи «митець — твір» на постмодерністську «твір — глядач». Усвідомлення цінності художньої діяльності не в отриманні «готового продукту» (витвору мистецтва), а у процесі його творення та сприйняття.

13. *Естетизація навколишнього середовища*, розчинення мистецтва у природі та житті, стирання граней між мистецтвом та життям.

У порівняльній таблиці В. Брайніна-Пассека [Брайнин-Пассек 2002, с. 7] показано зміну культурної парадигми крізь призму основних ідей, поглядів, понять.

Модернізм	Постмодернізм
Скандальність	Конформізм
Антиміщанський пафос	Відсутність пафосу
Емоційне відкидання минулого	Ділове використання минулого
Первинність як позиція	Вторинність як позиція
Відкриття нових стилів	Цитатність
Оцінність у самоназві: «Ми — нове»	Безоцінність у самоназві: «Ми — усе»
Декларована елітарність	Недекларована демократичність
Переважання ідеального над матеріальним	Комерційний успіх
Віра у високе мистецтво	Антиутопічність
Фактична культурна спадкоємність	Відмова від попередньої культурної парадигми
Чіткість межі «мистецтво — немистецтво»	Все може називатись мистецтвом

Найбільш відомими течіями постмодерністського мистецтва були реді-мейд, поп-арт, соц-арт, кінетизм, мінімалізм, гіперреалізм, відеоарт, концептуалізм, «мистецтво дії».

Сьогодні терміном «постмодернізм» позначають: у широкому сенсі слова — загальний уклад суспільно-культурного життя другої

половини ХХ ст., у тісному — жанрово-стильовий комплекс сучасного мистецтва.

Відомо, що одним з провідних соціокультурних феноменів постмодернізму стала «криза ідентифікації» (Дж. Уард), що полягає у руйнуванні можливості цілісного сприйняття суб'єктом самого себе як особистості. Ця криза обумовлена тим, що у культурі постмодерну спостерігається перемішування національних та універсально ідеологічних традицій, суміщення несумісних систем цінностей. У такій соціально-психологічній ситуації людина не здатна зафіксувати власну позицію по відношенню до плюралізму ціннісних шкал, а отже, не здатна зафіксувати самототожність своєї свідомості і себе як особистості. Одним із засобів подолання цієї ідентифікаційної кризи і виступає *видовищність*, адже через ту чи іншу мистецько-видовищну форму людина отримує можливість уявити себе в певному історичному контексті, відчутти належність до однієї з соціальних груп, усвідомити себе частиною тієї чи іншої культурної традиції.

Видовищна форма у постмодернізмі набуває ознак універсальної моделі — вона є своєрідним *кодом* (У. Еко), тобто знаковою системою, що дозволяє розкрити зміст повідомлення в залежності від призначення та умов функціонування видовища. Незважаючи на різноманітність мистецько-видовищних форм, їхній код (сукупність знаків, символів, елементів), фактично, є єдиним, обов'язково включаючи до своєї структури дійовість, масовість, експресивність, ігрову стихію, підвищений рівень емоційності, розгорнення на глядача, двонаправленість комунікаційних зв'язків.

Такі видовищні форми у сучасному соціокультурному просторі являють собою, за термінологією постмодерністської філософії, «*порожній знак*» — тобто демонструють приклад автономної, самодостатньої реальності, вочевидь не пов'язаної з буттєвими феноменами. На зміну класичній вимозі визначеності поняття та співвіднесення його з конкретним предметом, явищем, подією приходять відкритість значення, обумовлена невичерпною множинністю і навіть нескінченністю його потенційних культурних інтерпретацій. Внаслідок цього відбувається розрив між *значенням* та *сенсом* сучасних мистецько-видовищних форм. Під *сенсом* в даному випадку розуміється актуальна комунікація між учасниками дійства, а під *значенням* — способи його трансляції. Якщо в традиційній видовищній культурі передбачався чуттєво-інтелектуальний характер осмислення подібних форм (коли, крім емоційної сторони, відбувалось усвідомлення значення

та сенсу сприйнятої події), то в ситуації постмодернізму інтелектуальність як така практично виключається. Відповідно, втрачається і поняття об'єктивності, істинності та адекватності тексту.

Розрив між значенням та сенсом мистецько-видовищних форм обумовлюється також і ризоморфним характером їхньої цілісності, адже вони відходять від стабільності класичних мистецьких форм. Якщо стабільна структура являє собою образ світу як Космосу, то *ризома* — як «хаосмосу» [Постмодернізм 2007, с. 471]. Як для принципової позаструктурності, для ризоми характерні дві вихідні ознаки: можливість для внутрішньої спонтанної рухливості та реалізація креативного потенціалу самоорганізації. Цими якостями володіє більшість сучасних мистецько-видовищних форм, в яких неможливо однозначно встановити вектор причинно-наслідкового зв'язку і де переважає імпровізаційна природа розгортання дійства — це, зокрема, такі форми, як хепенінг, інсталяція, флешмоб, окремі види комп'ютерних ігор. Елементи ризоморфної організації присутні також і в інших мистецько-видовищних формах, зокрема перформансі, стріт-арті, боді-арті, інструментальному та хоровому театрі, екранних формах. Спостерігається ситуація, коли мистецько-видовищна форма набуває значення «моделі-символу» — ризоморфного середовища без суб'єкта і об'єкта, без початку і кінця, без можливості встановлення прогресивного чи регресивного характеру його розвитку.

Така ризоморфна природа цих форм, тематична неоднорідність та багаторівневість не дають можливості встановити чіткі методологічні принципи та підходи для їхнього аналізу. Самодостатність ризоми обумовлює нескінченність її інтерпретацій і неможливість дійти до єдиного правильного варіанту трактування: намагання визначити явище врешті-решт зведеться до самого явища. Тому у процесі аналізу ризоморфних форм варто використовувати *симуляційний підхід*, спираючись на емпіричні (а не раціональні) методи дослідження та оцінювання. Такий підхід дозволяє певним чином організувати культурний текст і хоча б частково визначити логіку його структури, виявити домінуючі елементи.

Одним з методів цього підходу Р. Барт виділяє «*текстовий аналіз*», в якому ставиться на меті не з'ясування, чим детермінований текст, не опис структури твору — завдання текстового аналізу вбачається у виявленні особливостей функціонування тексту (мистецько-видовищної форми) у позатекстовому просторі, «простеженні за його структурацією» [Постмодернізм 2007, с. 649]. При цьому Барт принципово відмовляється від можливості виявлення єдиного адекватного сенсу тексту, отже, феномен «об'єктивності», таким чином, виявляється

«просто однією з форм уявного» [Постмодернізм 2007, с. 566]. Методологічним підґрунтям аналізу мистецько-видовищних форм сучасної культури є і «*теорія транс-дискурсивності*» (М. Фуко). Якщо в традиційній науці об'єкт дослідження невіддільний від його майбутніх трансформацій (тобто, відразу являє собою певну сукупність можливих модифікацій), то встановлення дискурсивності завжди є гетерогенним (різнорідним, різнотипним) до своїх наступних трансформацій. І тому якщо в традиційній науковості теоретична спроможність тих чи інших понять визначається прийнятою нормативністю самої дисципліни, то транс-дискурсивність передбачає множинність авторських концепцій.

Характер нового підходу у мистецтві яскраво розкривають слова П. Пікассо: «Вони (художники-імпресіоністи. — К. С.) хотіли зобразити світ таким, яким вони його бачили. Мене це не приваблює. Я хочу зобразити світ таким, яким я його мислю». Дослідниця М. Салтанова підсумовує: «Художники поставили собі на меті не стільки зобразити реальний світ, звертаючи свій погляд назовні (те, що бачу), скільки творити свій власний світ у мистецтві (те, що мислю), дивлячись всередину себе» [Салтанова 2009, с. 253].

«Творити власні світи» якнайкраще сприяє масова культура ХХ — початку ХХІ ст., яка демонструє яскраву тенденцію до інтенсивного розвитку та домінування візуальної інформації. Значну ж частину усієї візуальної культури сьогодні складають видовища. Видовищність, як особлива соціально-художня ознака, властива багатьом явищам сучасності: крім розгалуженої системи мистецько-видовищних форм, відповідні характеристики спостерігаються і в інших сферах суспільного життя: політиці, спорті, рекламі, педагогіці, сфері розваг та відпочинку, транспорті, побуті та ін.). Не можна не погодитись з Л. Наумовою щодо «зазіхання» видовища на статус провідної ознаки епохи [Наумова 2004, с. 3].

Постмодерне суспільство не випадково називають «суспільством спектаклю» — за назвою однойменної книги французького письменника-філософа Гі Ернеста Дебора, написаної у 1967 р. На думку автора, у сучасному суспільстві «не працюють» такі поняття, як істина, реальність, автентичність, — їм на зміну приходять видовище, шоу (у політиці, економіці, бізнесі, правосудді, культурі та мистецтві, повсякденному житті): «У суспільствах, що досягли сучасного рівня виробництва, усе життя проявляється як величезне нагромадження спектаклів. Все, що раніше переживалось безпосередньо, нині відтіснене у виставу» (§ 1); «Спектакль — це не сукупність образів, але суспільні відносини між людьми, опосередковані образами» (§ 4); «Спектакль

не можна розуміти ані як викривлення видимого світу, ані як продукт технології масового впровадження образів. Скоріше, це світогляд, що реалізувався у дійсності, вбравшись плоттю матеріального. Це бачення світу, що раптом стало об'єктивним» (§ 5); «У всій своїй повноті спектакль є одночасно і результатом, і змістом. <...> У всіх своїх проявах, будь то інформація чи пропаганда, реклама чи безпосереднє споживання розваг, спектакль являє собою модель образу життя, що переважає у суспільстві» (§ 6) [Дебор ЭР].

У 1973 р. філософ-постмодерніст Ролан Барт у праці «Війна мов» задекларував: «Будь-яка сильна дискурсивна система є вистава (в театральному сенсі — show), демонстрація аргументів, прийомів захисту і нападу, стійких формул; свого роду мімодрама, яку суб'єкт може наповнити своєю енергією істеричної насолоди» [Барт 1989, с. 538]. Американський вчений Грегорі Алмер у книзі «Прикладна граматиологія» (1985) відзначив, що в наш час буквально все — від політики до поезики — стало театральним [Ulmer 1985, с. 277].

Втім, цю ідею ще на початку ХХ ст. висловив російський / французький режисер, філософ, театрознавець Микола Євреїнов, який у 1908 р. випустив маніфест «Апологія театральності», і саме цю дату дослідники пов'язують із введенням до театального вжитку неологізму «театральність». Теоретичні погляди митця багато в чому випередили свій час. Позначивши поняття театральності, М. Євреїнов вивів його за рамки власне сценічного мистецтва, включивши в нього гру, ритуал, видовище і, головне, — саме життя. Ідея митця полягає у розповсюдженні законів театру на будь-які (чи навіть усі) життєві процеси, у розвитку людства як втіленні театральних принципів, у відкритті певної світової єдності, що будується за законами театру. Він писав: «Кожна хвилина нашого життя — театр» [Євреїнов 2002, с. 95]. Під поняттям «театральність» філософ розумів «естетичну монстрацію явно тенденційного характеру, яка, навіть вдалині від будівлі театру, одним чудовим жестом, одним красиво проінтонованим словом створює підмостки, декорації і звільняє нас від кайданів дійсності — легко, радісно і неодмінно. І я рішуче надаю благородній театральності позитивної естетичної цінності» [Євреїнов 2002, с. 40–41].

Основою і кожного життєвого пориву людини, і творчої еволюції загалом митець вважав вроджений людству *інстинкт театральності* — стимул і поштовх на його історичному шляху. Держава як така, зовнішні форми її керівництва, релігія, армія, політика, юстиція, школа, стосунки між людьми — тобто, все, що оточує людину і заповнює її життя,

на думку Євреїнова, підкорене силі інстинкту театральності. «Людині властивий інстинкт, про який, незважаючи на його невичерпну життєвість, ані історія, ані психологія, ані естетика не говорили до сих пір ні слова. Я маю на увазі інстинкт преображення, інстинкт протиставлення образам, прийнятим ззовні, образів, довільно створених людиною, інстинкт трансформації видимостей Природи, що достатньо ясно розкриває свою сутність у понятті “театральність”» [Євреїнов 2002, с. 43].

Дослідниця творчості режисера Т. Джурова влучно відзначає, що більшість з теоретичних розробок М. Євреїнова перегукуються з впливовими філософсько-культурологічними ідеями ХХ ст. «Головні його твори “Театр як такий” та “Театр для себе” на двадцять років випередили труд Йохана Хейзінги “Номо Ludens”, де розуміння гри, як життєво необхідної потреби в преображенні, багато в чому зближується з євреїнівською “театральністю”» [Джурова 2010, с. 5].

Втім, окрім інстинкту театральності, властивого людині за її природою, Євреїнов обґрунтовує ще поняття *театрократії* — «панування над нами театру як закону, імперативно-нормуючого перетворювальну діяльність людини» [Євреїнов 2002, с. 118]. «До сьогодні думали, що Театр там, де його будівля. Пройшли тисячоліття, доки люди взнали від мене, що Театр всюди, в усьому і скрізь (театрократія-пантеїзм)» (курсив автора. — К. С.) [Євреїнов 2002, с. 95]. Філософ стверджує, що буття людства проходить під «знаком Театру» і «народонаселення нашої планети має насправді театрократичне керування» [Євреїнов 2002, с. 125]. «Чим іншим, як не театрократією, пояснюється наше рабське тяжіння до моди <...> Бажання здаватися молодим чи, навпаки, “не молокососом”, приховати свої недоліки чи, навпаки, кокетливо виставляти їх напоказ, “здаватися” кимось, “виглядати” так-то чи таким-то — що це як не дія театрократії, котра і на дні рум'ян підстаркуватої матрони, і у флаконі парфумів “його високості”, і в жиру чорної помади вусів старця, і в кожному прошарку шкіри мінливо-вірних підборів низькорослого, і на вістрі бритви, і на зубцях гребінця, всюди, всюди!.. Адже все існує під знаком Театру!» [Євреїнов 2002, с. 127–128].

Узагальнюючи шлях розвитку доктрини Євреїнова, Т. Джурова відзначає основними віхами філософські та драматургічні праці митця: «Почавши з тлумачення театральності як преображення за законами краси (“Апологія театральності”), розвинувши її у вільне вольове прагнення людини-творця, що преображається та преображає світ на власний розсуд (“Театр як такий”), Євреїнов прийшов до ідеї зцілення театром тіла і душі людини (“Театротерапія”). Преображення,

оголошене остаточною та незворотним, стало перевтіленням («Найголовніше»)» [Джурова 2010, с. 151–152].

Забута на довгі роки, спадщина Євреїнова стала досліджуватись і впроваджуватись в останні десятиліття ХХ ст., коли проблема театральності набула особливої гостроти. До цього часу, як слушно зауважує Р. Бажанова, поняття «театральність» не отримувало статусу самостійної категорії, естетичного або наукового терміну. Слово використовувалося у якості оціночного судження, причому досить часто з відтінком осуду: театральною називали поведінку, розраховану на справляння яскравого враження або «багату» на акторські штампи [Бажанова 2010, с. 36].

Дослідниця І. Давидова акцентує на тому, що проблема театральності набула особливої гостроти саме у ХХ ст., коли почався процес розмивання жанрових рамок, виникнення нових видів мистецтва, коли протистояння ідей у різних сферах духовної культури призвело до нового етапу осмислення процесів, що відбуваються в суспільстві. Стало очевидним, що «театральність» не може розглядатися лише у вузькому сенсі (як властивість театру) — це певна універсалія, інтегративна властивість системи культури, що розкриває найважливіші сторони її генези та функціонування. Культурологічний підхід до театральності дозволяє визначити її як художньо-естетичне вираження культурного синкретизму [Давыдова 2007, с. 62–65].

Схожої трактовки дотримується О. Ліхоніна, розуміючи під «театральністю» цілісний, але внутрішньо суперечливий спосіб існування культури, що дозволяє людині адаптуватися в постійно мінливих умовах життя суспільства [Лихонина 2008, с. 11]. О. Гавришина додає, що основним ресурсом театральності стає ресурс співучасті, солідарності [Театральность ЭР].

У соціально-філософській концепції В. Райкова театральність розглядається у трьох ракурсах: як елемент соціального простору; як особлива форма комунікації; як характеристика соціального та політичного впливу [Райков 2010, с. 5–6]. Базовими основами театральності автор висуває міметичний, діалогічний та сугестивний концепти. Міметична властивість обумовлена укоріненням в людській природі прагненням до наслідування (мімезис), тобто готовністю до відтворення і повторення певних дій. Діалогічність полягає у можливості театральності зближувати різні точки зору, виявляючи особливості та цінності різних соціальних груп. Сугестивний аспект розглядає театральність в якості засобу впливу домінуючої соціальної групи на інші шляхом створення символічних ілюзій, що зменшують рівень соціальної напруги [Райков 2010,

с. 9, 12–13]. Основоположними рисами театральності в рамках структурно-семіотичного підходу автор визначає репрезентативність, контекстуальність та перформативність. Репрезентативність вказує на здібність суб'єкта представляти певну сукупність знаків і символів. Контекстуальність передбачає домовленість між суб'єктами щодо амплітуди можливих значень об'єкта. Перформативність позначає здатність суб'єктів артикулювати певні суспільні практики, що включаються у процес символічної боротьби в соціальному просторі [Райков 2010, с. 8–10].

Р. Бажанова акцентує, що у понятті «театральність» відображена активна, гіперболізована форма прояву природи людини. «Театральність завжди виявляється співвіднесеною з імовірністю появи Іншого: це інші манери, не схожі на звичайні, це інша, патетично, гучна і виразна мова, це ефектна жестово-мімічна поведінка, не характерна для звичайного життя. <...> зовнішня форма гіперболізується, укрупнюється, шліфується у відповідності з естетичними канонами часу, культури та індивідуальними уявленнями про неї» [Бажанова 2010, с. 34]. У контексті сказаного необхідно уточнити, що «бути Іншим» не передбачає трансформації «Я» в «не Я»: бути Іншим означає *здаватися* Іншим, зберігаючи при цьому неповторність власної індивідуальності.

Дослідники феномену театральності А. Баканурський та І. Андреева доводять злиття сучасного життя і гри, життя і видовища простим фактом — потраплянням у нашу мову багатьох «ігрових» зворотів, що не мають безпосереднього відношення до самої гри: «під маскою», «гра розуму», «міжнародна арена», «театр військових дій», «гра фарб», «маріонетковий уряд», «розігралася стихія», «гра уяви», «політичні ігри», «передвиборче шоу», «любовні ігри» [Баканурский 2001, с. 12], «у своєму амплуа», «влаштувала сцену», «не доповідь, а фарс», «що за комедія!» та ін. [Андреева 2002, с. 6]. Дійсно, театральна образність і лексика пронизують усі пласти сучасного соціокультурного простору. Окрім повсякденних мовних практик, театралізована свідомість виражається як у свідомому наслідуванні театру і запозиченні його форм, так і в спонтанно-несвідомій театральності, що мимоволі відтворює властиві театру риси. Так, до свідомих форм театралізації можна віднести театральність військових парадів, видовищну демонстративність політичних і неполітичних мітингів, ігрову театральність показів мод і конкурсів краси, ритуально-театральну природу молодіжних контркультур тощо. До спонтанно-несвідомої театральності відносяться рольові дитячі ігри, підкорені етикету форми поведінки, різноманітні суспільні та побутові ритуали.

Н. Зоркая [Зоркая 1981] та О. Липков [Липков 1992], характеризуючи цей феномен, використовують термін «*артизація життя*». Втім, вперше термін «артизація» був застосований французьким феноменологом М. Дюфренном. На його думку, артизація є «засобом перетворення життя у постійне “свято”, феноменом масової культури чи навіть контркультури, побудованим на свідомій завуальованості істинних мотивів поведінки під яскравими, помітними фразами і рухами. <...> у даному визначенні артизація постає у якості свідомо внесеного у соціальне життя елементу карнавалізації та ідеалізації» [Райков 2010, с. 5].

Російський культуролог М. Хренов називає такий розвиток суспільства *театралізацією життя*, що спостерігалась у різні історичні періоди. Так, розмірковуючи про епоху бароко, вчений стверджує, що для цього часу був характерний не лише розвиток театральної стихії (висування театру на одне з перших місць в системі мистецтв), а й «вторгнення театру в саме життя». Цю думку підтримує і В. Райков: «Сам феномен театральності виявився співзвучним епосі бароко, коли театр стає метафорою людського буття: світ стає сценою, люди — акторами, а автором розіграної в реальних людських долях вистави був бог» [Райков 2010, с. 4]. М. Хренов доводить, що в умовах, коли життя театралізується, дії перших осіб держав (і взагалі влади) багато в чому набувають сценічного характеру: від зовнішнього вигляду та мови до поведінки, манер, способу життя, будови державних стратегій тощо (Людювик XIV, Наполеон, Петро I) [Хренов 2001, с. 168].

Літературознавець О. Анікст підтверджує цю думку: «З виникненням великих абсолютних монархій Іспанії, Франції, Англії театральність стала невід’ємною частиною придворного життя. З метою звеличення абсолютного монарха при кожному дворі відбувалися пишні церемонії. Урочисто обставлялося пробудження короля і його відхід до сну, прийомі міністрів, послів. Життя королівських дворів включало різного роду ритуали і церемонії. Невипадково з’явилася і посада організаторів придворних ритуалів — церемоніймейстерів» [Анікст 1986, с. 180].

Дослідниця Р. Бажанова теж зазначає, що «яскравим театральним началом пронизані відомі форми життєтворчості: стильна поведінка французької богемі, російських і англійських денді, поетів “срібного віку”. Вони були повторювані, наслідувачі переймали манери і стиль одягу своїх кумирів, але задовольняли вже не публіку, а самих себе» [Бажанова 2010, с. 38].

«У чому ж сенс театралізації життя?» — ставить питання М. Хренов. Справа не лише в тому, що в даному випадку ігрова

стихія переміщується з якоїсь однієї вузької сфери у суспільну галузь в цілому. Театралізація життя допомагає розшифрувати ігровий смисл культури, однак він може бути зрозумілий лише у співвіднесенні з утопією, міфом та антиповедінкою [Хренов 2001, с. 169–172].

У площині культуротворчих процесів постмодернізму така видовищность обумовлюється «експериментальними формами виразності», які, на думку Ю. Лідерман, існують над складеними типологіями видів та жанрів мистецтва. Нові форми не лише відмінюють попередні класифікації та канони, а й уможлиблюють власне існування лише у постійному переміщенні між мистецтвом та немистецтвом. Центральним символом постмодерністської культури стає асоціальна поведінка художника, яка виражається у навмисному ризику вчинків, абсурдному характері поведінки, перенаправленні уваги публіки з «інтерпретації тексту на інтерпретацію соціальної реальності, де відбувся жест художника». Порушення нормативних очікувань руйнує в очах публіки бар’єр між її досвідом, отриманим у процесі споглядання «традиційного» мистецтва, та реальним досвідом життя. Незвична поведінка художника, що порушив «жанрові конвенції», дозволяє актуалізувати для глядача питання, що стоять перед людиною у сучасному суспільстві [Лідерман 2010, с. 39].

Втім, однією з обов’язкових умов постмодерністської видовищності є наявність ключової «емоції-настрою». За О. Рогінською, така емоція-настрій обумовлює один з провідних типів переживання сучасного глядача — «профанно-катарсичний» або «квазікатарсичний». В основі такого переживання лежить сильна і цільна емоція, яка допомагає глядачеві забутись, відключитись від свого повсякденного, дискретно-неспокійного існування [Театральность ЭР].

Російський письменник-фейлетоніст кінця XIX — початку XX ст. Влас Дорошевич в оповіданні «Гамлет» геніально помітив: «Може йти п’єса Шекспіра. Грати — Сальвіні. Але якщо на сцені з’явиться собака і замахає хвостом, публіка забуде і про Шекспіра, і про Сальвіні і буде дивитись на собачий хвіст. Перед собачим хвостом жоден Шекспір не встоїть» [Дорошевич ЭР]. На думку Т. Борисової, такий «собачий хвіст» стає складовою частиною процесу видовищецентристської культурної переорієнтації, яка передбачає зміну основних художніх принципів сприйняття мистецтва: сюжетність (наявність логічного розвитку від початку до кінця) трансформується у програмність (вільний монтаж самостійних впливів), а драма — на видовище [Борисова ЭР]. Цю думку підтверджують Б. Дубін: «театр перестає бути драматичним і стає цирком або мюзиклом» [Театральность ЭР] і О. Гашкова: «Тяга людства

до театралізації життя — тяга до цивілізації, в якій без лицедійства в різних формах, без гри та іронії просто не виживеш. Постмодерна всепроникаюча іронія і символічна серйозність стають цілком виправданим естетичним прийомом в умовах нової реальності» [Гашкова 1997, с. 95].

### Специфіка постмодерністської образотворчості: естетико-культурологічні та мистецтвознавчі виміри

Тенденції сучасного мистецтва останніх десятиліть демонструють появу нових засобів мистецької виразності та способів мистецького самовираження, що виявляються у яскравому акцентуванні візуально-видовищного аспекту художніх форм. Більше того, сучасне видовище все частіше стає не просто об'єктом спостереження, а й середовищем, в якому глядач безпосередньо залучається до самого дійства. Подібні зміни пов'язані з тим, що сучасна публіка вже не хоче просто спостерігати — глядач потребує сильніших емоційних вражень і відчуттів, що і сприяє тому, що він стає повноправним учасником видовища.

Такі трансформації «від візуального до видовищного», що відбуваються і в сучасному образотворчому мистецтві, обумовлені тривалим історичним розвитком складних взаємодій людини і образотворчої сфери. Еволюцію стосунків *глядача і зображення* розглядає у своєму дослідженні С. Даниель. Так, у первісному суспільстві печерні зображення виконували передусім інформаційну та комунікативну функції; образотворчість та писемність протягом багатьох віків функціонували як єдина знакова система [Даниель 1990, с. 24].

В античну епоху мистецькі зображення (переважно скульптури) також не призначались для «чистого споглядання»: їм поклонялись та молились, їх прикрашали і годували, їм приносили жертви та вели з ними бесіди — отже, твори з безумовною художньою цінністю (визначеною у пізніші епохи) були атрибутами релігійно-міфологічного культу [Даниель 1990, с. 26]. В Античності створюються передумови для відносно автономного положення мистецтва у суспільстві [Даниель 1990, с. 31].

В епоху середньовіччя зображальні елементи набувають характеру умовних знаків, а зображення організується в особливого роду текст. В іконах, живописних мініатюрах, фресках, вітражах цього часу спостерігається об'єднання на одному малюнку кількох сцен єдиного сюжету: відбувається ніби перенесення в образотворчість принципу вербального

оповідання. Ікони вважались засобом наставляння у вірі тих, хто не знає і не може прочитати Священне Писання [Даниель 1990, с. 33–35].

В епоху Відродження картина світу набуває дійсно зримі риси, і людина стає глядачем всесвіту [Даниель 1990, с. 42]. Зір здіймається над усіма іншими відчуттями людини завдяки «умінню бачити». І саме живопис, як жодне з інших мистецтв, спрямовує до «уміння бачити», а, отже — до істинного пізнання. Якщо в середньовіччі живопис був «літературою неграмотних», то для митців Відродження живопис, безперечно вищий за літературу, є однаково привабливим як для професіоналів, так і для обивателів: живопис здатний зобразити Все і адресований Усім [Даниель 1990, с. 44–45].

Мистецтво епохи Нового Часу існує не просто заради мистецтва, а заради того впливу, який воно здійснює на публіку. Розвиваються традиційні і з'являються нові візуальні мистецтва (фотографія і кінематограф). У другій половині ХХ ст., в епоху постмодерну, в образотворчому мистецтві формуються нові візуально-видовищні форми, зокрема, тотальна інсталяція, перформанс, художня акція, боді-арт та ін. Більшість дослідників проголошують думку про те, що «нове дихання» образотворчому мистецтву останнього періоду надав *тілесний* контекст, завдяки якому візуальна образність (або образотворчість) набуває ознак видовищності.

Протягом двох останніх тисячоліть європейська пост-антична культура була спрямована переважно на розвиток розуму і духу, раціонально-теоретичних та душевно-психологічних здібностей людини — і, як наслідок, відбулося зменшення значимості проблематики людського тіла, місця і ролі феномена тілесності. Такому стану речей сприяло усвідомлення реального факту, що біологічне тіло людини з його фізіологічними особливостями змінюється набагато повільніше і в суттєво меншій мірі, ніж розумові здібності та обумовлені ними методи перетворення природно-соціальних форм буття людства. Внаслідок цього склалося уявлення про вторинність, неістотність специфіки тілесного буття людини.

Втім, в європейській культурі ХХ ст. розпочався процес «реабілітації» тілесності. Значний вплив на розуміння тілесності як культурного феномену зробили Л. Фейербах, А. Шопенгауер, Ф. Ніцше, Е. Гуссерль, Ж. Лакан, М. Мерло-Понті, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд, А. Арто, Ж. Батай, Р. Барт, Ж. Бодрійяр, Ф. Гваттарі, Ж. Дельоз, Ж. Дерріда, М. Фуко, М. Бахтін, О. Лосев, Ю. Лотман.

Як справедливо стверджує О. Муха, «сприйняття, трактування, оцінка людської тілесності, усвідомлення її місця у структурі особистості

та соціальному контексті, осмислення співвідношення тілесного з духовним, характеру їх взаємозв'язку спільно утворюють той найближчий контекст, з якого можна визначати особливості культури, епохи, світоглядної системи взагалі» [Муха 2007, с. 3]. Видатні мислителі ХХ ст. ввели в інструментальне поле сучасної філософії, естетики, культурології поняття тіла, тілесності, тілесних практик, тілесної топографії, феноменологічного тіла, соціального тіла, текстуального тіла і т. п. Важливим досягненням їхньої праці була диференціація понять «плоть», «тіло» та «тілесність».

Так, *плоть* — це ознака «земного» життя, «матеріальний стан» тіла, котрий в окремих релігіях несе негативний моральний зміст.

*Тіло* є природною формою існування людини, органічною складовою людської істоти, що у єдності з духом утворює її цілісність; це вся сума фізіологічних, психологічних та соціальних особливостей людини. Мова тіла, подібно до вербальної, інформує про інтелект і спосіб життя людини, її емоційні стани і настрої, звички та життєві принципи. Експресія тіла «несе інформацію про внутрішнє, про рухи і стани душі, які опосередковані впливом соціального простору буття людини, і тому є важливою при сприйнятті людини як естетичного об'єкту» [Косяк 2006, с. 26].

Ж. Бодрийяр говорить про чотири негативні моделі тіла, які відбиваються у різних системах. Базовою формою тіла для медицини є *труп* — крайній результат діяльності людини із збереження життя. Опорним поняттям тіла для релігії є *тварина* (набір кісток та м'язів) — інстинкти та пристрасті плоті. Для системи політичної економії ідеальним типом тіла є *робот* — досконала модель робочої сили та раціональної продуктивності, а базовою моделлю тіла — *манекен*, що цілком функціонує під владою закону певних цінностей [Бодрийяр 2000, с. 216–217].

На думку І. Биховської, тіло, функціонуючи всередині різних підсистем, набуває різноманітних рівнів буття, виявляючись у трьох іпостасях. *Природне тіло* є біологічним феноменом, втілюючи закони існування, функціонування та розвитку живого організму. *Соціальне тіло* — це результат взаємодії людського організму із соціальним середовищем, реакція на його спонтанні та цілеспрямовані впливи. *Культурне тіло* є свого роду квінтесенцією, що додає біологічному та соціально-функціональному рівню особистісне буття [Быховская 1998, с. 249].

О. Вербицька виділяє наступні найважливіші модуси вираження тіла у ХХ–ХХІ ст.: *біологічне тіло*, *тіло як річ* (товар), *віртуальне тіло* (тіло у кіберпросторі інтернету), *тіло як текст* (комунікативні властивості) [Вербицька 2009, с. 86].

*Тілесність* є провідним атрибутом людської індивідуальності, що охоплює категорії фізіологічного, психічного, духовного, природного, соціального, культурного і означає «спрямованість тілом», володіння ним і використання у різний спосіб. На думку Л. Корецької, тілесність — це «якість і знак тілесних реакцій людини, що сформувались у процесі його життєдіяльності. Тілесність є результатом діяльності триєдиної природи людини (тіла, душі, духа). На стані тілесності відбиваються мотивації, установки, система смислів індивіда; тілесність зберігає узагальнене знання людини і являє собою матеріальний, видимий аспект душі і духовної складової» [Корецкая 2006, с. 71].

Як соціокультурний феномен, тілесність — це перетворене під впливом соціальних і культурних факторів тіло людини, що володіє соціокультурними значеннями та виконує відповідні функції. Включення «людини тілесної» у соціокультурний простір тягне за собою певні трансформації: до природно заданих атрибутів та властивостей тіла додаються характеристики, обумовлені соціальними та культурними впливами.

У будь-якій культурі людська тілесність утворює важливу ціннісну сферу, адже тілесна індивідуальність, тілесна поведінка і тілесні стосунки формуються під впливом певних соціокультурних факторів. *Культурне тіло* ніби надбудовується над тілом *природним* та *соціальним*, корегуючи механізми життєзабезпечення, внаслідок чого тілесне *Я* виявляється невід'ємним від культурних орієнтацій. Тому проблема тілесності є однією з найскладніших у філософсько-культурологічному дискурсі.

Уявлення про ідеальну та нормативну тілесність суттєво відрізняються на різних культурних етапах. Провідним мотивом у мислителів Стародавнього Сходу була ідея гармонії тілесного і духовного в людині, їх нероздільної єдності. У філософії Стародавньої Індії міститься думка про існування грубого та тонкого тіла. Перше — це зовнішнє тіло, а друге — тіло невидиме, що складається з життєвого духу та органів чуття.

В епоху Античності тілесність, як ціннісна характеристика людського буття, була предметом дослідження, захоплення та культивування. Вона займала значне місце у філософсько-світоглядних системах, естетичних канонах та шедеврах художньої творчості. Навіть при поверхневому знайомстві з історією давньогрецької культури можна відмітити повну життєвої енергії тілесність античних персонажів. У Стародавній Греції саме людське тіло було носієм ідеальної краси, фізичної могутності та спритності. Принцип дихотомії душі і тіла був головною темою у філософії Платона, нероздільність душі і тіла — у працях Аристотеля. Демокрит писав про співвідношення тілесного

і психічного здоров'я, благотворний вплив доброї душі на тіло. Велике значення античні мислителі приділяли розуму, здоровому глузду, без якого тілесна сила не покращує душу. Основною цінністю в цю епоху була гармонія, фізично-духовна досконалість.

В епоху середньовіччя акценти змістились. Серед культурних змін у Європі, пов'язаних з появою християнства, одна найсуттєвіша була пов'язана саме з тілом: центральним символом релігійного світогляду стає розп'яте тіло страждального Бога. Принципово новий погляд в осмисленні людини привів до оформлення поняття плотського гріха (Блаженний Августин) і, як наслідок, придушення людської плоті та пов'язаної з цим практики утримання. Філософи почали виділяти в людині найвищу інстанцію — дух, а тіло (плоть) розглядали крізь призму низьких пристрастей. Втім, класична філософія середньовіччя, в основі якої лежала ідея раціоналізації християнства, відстоювала думку, що індивідуальність людини полягає в особистісній єдності душі і тіла (Фома Аквінський).

Арабо-мусульманські мислителі також внесли вагомий вклад у розробку проблеми співвіднесення духовного і тілесного. Так, у філософії аль-Фарабі душа і тіло знаходяться в абсолютній єдності, виникаючи одночасно. Він вважав, що стан тіла впливає на стан душі, і для збереження нормального стану душі потрібне здорове тіло. Ібн Сіна (Авіценна) далі розвивав ідею цілісності людини, вважаючи, що індивідуальна душа утворює з тілом єдину субстанцію. При цьому носієм філософського мислення виступає саме тіло, схильне до прийняття розумної душі.

В епоху Відродження знову актуалізуються ідеальні тіла богів, богинь, героїв, що втілювали різноманітні тілесні достоїнства. Проблемі тіла приділяли увагу Н. Кузанський, Леонардо да Вінчі, Піко делла Мірандола, Дж. Бруно.

Реформація різко розділила в людині високоцінне духовне буття та гріховне тілесне начало, що підлягає критиці, презирству або жалю. Людина являла собою дві складові: безтілесну духовність, що пов'язувалась зі спасінням вічної душі, та бездуховну тілесність, обтяжуючу людину своєю тлінністю.

У буржуазну епоху та вік Просвітництва набирає силу тенденція поєднання фізичних достоїнств, розуму та душевної краси. У мистецтві знову починають цінуватись чоловік і жінка «у повному розквіті сил». Так, героїні на картинах Рембрандта та Рубенса відрізняються пишними формами, що, за задумом авторів, свідчить про їхнє здоров'я та високий соціальний статус. Значний вклад у розуміння проблеми

взаємовідносин тіла і душі внесли Р. Декарт, Б. Спіноза, Дж. Локк, Т. Гоббс, Ж. О. де Ламетрі, Дж. Берклі. З ім'ям І. Канта пов'язують зародження філософської антропології як області філософського знання.

У марксизмі увага акцентується на діяльнісному, творчому началі в людині. Тілесність виступає тут як дещо ідеальне: вона не має нічого спільного з фізичним тілом і являє собою певні суспільні відношення.

На рубежі XIX–XX ст. з'являються нові оригінальні концепції людської тілесності. Ф. Ніцше вважав, що тілесні функції є важливішими, ніж функції свідомості. Він пропагував боротьбу із власним тілом, захопленим фізіологією хвороби. Психоаналітичний переворот, здійснений З. Фрейдом, багато в чому змінив напрямок у дослідженні тіла людини. Нова антропологічна парадигма XX ст. передбачала необхідність визначення і врахування тілесності людини наряду з поняттями психіки, свідомості, уяви і пам'яті. Розуміння тіла як першоджерела знаків, символів та комунікації сприяло не лише осмисленню людської тілесності як знакової системи, а й розгляду проблеми співвідношення тілесності і свідомості у різних ракурсах (Ж. Бодрійяр, К. Юнг, Ж. Піаже, А. Бергсон, Е. Гуссерль, М. Мерло-Понті, Ж.-Л. Нансі, С. Пріст, Ж.-П. Сартр, М. Фуко та ін.).

Протистояння культурі симулякрів (підробок, копій, імітацій, неіснуючих фактів тощо) у постмодернізмі починається з ідентифікації себе як носія фізичного тіла — реального, справжнього, «мого». Якщо Р. Декарт у XVII ст. наголошував, що ознакою існування є мислення, то в наш час стверджується альтернативна точка зору: існувати — значить фізично відчувати. Культуролог А. Костіна припускає, що «особливе ставлення до власного тіла стає початковим етапом формування ставлення до себе як особистості. І якщо здійснення самоідентифікації на індивідуальному, духовному рівні для людини маси виявляється проблематичним, то рівень тілесності залишається, по суті, єдиним для конструювання нею персональної ідентичності і усвідомлення себе як суб'єкта власного життя. <...> що стає тим фундаментом, де Homo Naturalis (Homo Somaticos) отримує принципову можливість перетворити себе на Homo Culturalis» [Костіна 2009, с. 125–126].

Як стверджує М. Ямпольський, тіло будує свій простір: з одного боку, тіло вписується у нього, з іншого — формує його собою. Автор наводить такі приклади взаємовпливу тіла і простору: гніздо, яке ліпить своїм тілом птах; маска, що знімається з обличчя людини; лабіринт, в якому фіксуються рухи того, хто ним йде; тканина, що вібрує у такт рухам танцівниці. Отже, місце стає зліпком з людини, її маскою, межею, в якій вона



набуває буття, рухається і змінюється. Людське тіло деформує простір навколо себе, надаючи йому індивідуальності [Ямпольский 1996, с. 7–9].

Канадський філософ М. Маклюен у книзі «Розуміння медіа» (1964) ще більше розширив контекст поняття тілесності людини. Усі технологічні засоби сучасного світу (електрика, транспорт, годинники, телефон, радіо, кіно, телебачення, а також преса, фотографії, зброя, реклама, гроші та ін.) розглядаються Маклюеном не лише як посередники у процесі комунікації людини зі світом, а й як «зовнішні розширення» людини — безпосередні технічні продовження її тіла [Маклюен 2003].

Реабілітація людського тіла в європейській культурі ХХ ст. сприяла появі різноманітних напрямів і шкіл культивування соматичного начала в людині. Найбільш розповсюдженою формою став спорт, що виявилось як в активному розвитку світової спортивної культури, заснованої на міжнародному суперництві та олімпійських змаганнях, так і у відродженні національних спортивних традицій, шкіл, етнічних бойових мистецтв тощо. Ця тенденція спричинила шалену популярність і такого явища, як культуризм (бодібілдинг) — прагнення «збудувати» своє тіло шляхом фізичних вправ. Культуризм пропагує досконале тіло як самоціль.

Другою формою популяризації тіла, у тому числі оголеного, сьогодні стали засоби масової комунікації, друкована та телевізійна реклама, дизайн, кінематограф, сучасне мистецтво. Більшість постмодерністських перформативних практик безпосередньо пов'язані з тілесністю — з презентацією тіла і як мистецького засобу, і як процесу творення мистецтва, і як результату художнього акту. Однією з найяскравіших сторін мистецького сприйняття тілесності сьогодні є боді-арт — візуально-видовищна форма, в якій тіло виступає головним об'єктом творчості.

Третьою формою реабілітації тілесності у нашому суспільстві стала масова еротизація сучасного життя. Майже для всіх культур доіндустріального та зрілого індустріального періоду характерні міжстава дистанція та підпорядковане положення жінки. Сьогодні ставлення до питань статі та сексуального життя багато в чому змінюється. Якщо одні дослідники трактують еротизацію сучасного життя як зло, як свідчення занепаду культури, то інші, навпаки, вбачають у цих процесах символ нової моралі, вільної від табу. Поняття тілесності у сучасному суспільстві природно співвідноситься і з темою еросу. Нинішні форми вияву кохання та сексуальної поведінки, що раніше безумовно відносились до патології та відхилень від культурних норм (проституція, порнографія, гомосексуалізм, нудизм, трансвеститизм, груповий секс, обмін партнерами), визнаються природними.

Втім, не можна забувати, що стать і тіло людини (наряду з мораллю, особистістю, сім'єю) є тими універсалами, що визначають розвиток людського духу і не можуть бути суттєво трансформовані. Сьогодні ж спостерігається небезпечна тенденція експериментування з цими універсалами (генна інженерія, клонування, зміна статі), руйнування яких може призвести до загибелі духовності і навіть цивілізації.

На думку багатьох вчених, ХХІ ст. буде століттям науки і практики не лише про соціальність, а й про тілесність, адже вже зараз спостерігається бурхливий розвиток тілесно орієнтованих соціальних практик, таких як: бодібілдинг, танцювальна культура, розгалужена мережа різноманітних форм фітнесу, відродження національних бойових мистецтв, здоровий спосіб життя, натуропатія, медичні експерименти зі збереження або відтворення тілесності (штучне запліднення, зміна статі, кріоніка, клонування). Під цим впливом мистецтво другої половини ХХ ст. також засвідчило зростання всепоглинаючого тілесного світовідчуття. Духовне начало — мистецька домінанта минулих століть — у багатьох арт-практиках відійшло на другий план. Митець кінця ХХ — початку ХХІ ст. своєю творчістю стверджує заміну мистецького твору як «продукту» — процесом, візуального споглядання — тактильним відношенням між суб'єктом і арт-об'єктом.

Питання тілесності сучасних мистецько-видовищних форм є вельми актуальним у контексті так званого «тілесного повороту» [Полтавцева 2005, с. 3], «тілоцентризму» [Колесник 2010], що сформувався і продовжує розвиватись у постмодерністську епоху. Тілесна мова та різноманітні зовнішні прояви особистості є об'єктивною, найближчою для людини мовою, тому масова культура апелює передусім не до розумово-духовних, а до візуальних, чуттєво-тілесних форм буття людини. В умовах домінанти візуальної культури з її орієнтацією на видовищність та підвищену емоційність особливої актуальності набуває зовнішньо-тілесне вираження соціокультурних смислів.

Ствердження тілесності у мистецтві відбулося у 1960–1970-х одночасно в Європі та Америці. У цей період були розроблені певні ідеології та стратегії поведінки творчої особистості — як митця, так і глядача. В результаті цих процесів був сформований особливий глядач, котрий, з одного боку, прагнув спектакулярності та уречевлення, а з іншого — сам ставав об'єктом маніпуляцій художника. Втім, «новий глядач» був дійсно розкріпаченим і тому виявляв готовність бути залученим до сфери тілесних практик, провокацій, спонтанних дій. У візуально-пластичному мистецтві це виявилось через пошук нових

образів, нових засобів та матеріалів вираження, завдяки чому відбувся зсув від *об'єкта* до *процесу*, аж до дематеріалізації об'єкта. Внаслідок цього виникли інтерактивні форми тілесних художніх практик, у тому числі, у мистецькому напрямі акціонізму — акції, хепенінги, перформанси, різноманітні види боді-арту (з англ. *body art* — мистецтво тіла).

Під акціонізмом (з англ. *action art* — мистецтво дії) розуміють різноманітні форми художньої активності, засновані на принципі процесуальності мистецтва. Представники акціонізму вважали, що митець повинен займатись не створенням статичних об'єктів, а організацією подій, процесів, дійств, і тому в усіх акціоністських формах головний акцент зроблено не на певний мистецький *продукт*, а на *процес* його створення. Така художня ідеологія спонукала митців до пошуку нових способів художньої виразності, а саме — динамічності, процесуальності, театралізації, посилення ігрового компоненту, видовищності.

Перші акції такого роду проводились ще представниками дадаїзму та сюрреалізму у першій чверті ХХ ст., але концептуальної завершеності цей мистецький напрям набув у другій половині століття. Акціонізм поступово вийшов за межі майстерень і перетворився у театралізоване дійство, що відбувається за присутності свідків-глядачів. Головною дійовою особою подібних акцій був сам художник, що творив на очах у публіки (Дж. Поллок, Ж. Матьє, І. Кляйн та ін.). Традиційно інтимний процес живопису був перетворений у публічний акт.

Вже у творчості абстрактного експресіоніста Джексона Поллока (1912–1956) акценти принципово зміщуються з кінцевого «продукту» на процес його створення: у «живописі дії» *дія* починає домінувати над *живописом*. Поллок писав: «Мій живопис ніяк не пов'язаний з мольбертом. Навряд я хоч раз натягував полотно на підрамник. Я волю краще прибити полотно до стіни чи підлоги. <...> Я відчуваю себе ближчим до живопису, його частиною, я можу ходити навколо нього, працювати з чотирьох сторін і буквально бути всередині нього. Я продовжую відходити від звичайних інструментів художника, таких, як мольберт, палітра та пензлі. Я віддаю перевагу паличкам, совкам, ножам, фарбі, що ллється, або суміші фарби з піском, битим склом або чимось ще. Коли я всередині живопису, я не усвідомлюю, що я роблю. Розуміння приходить пізніше. У мене немає страху перед змінами або руйнуванням образу, оскільки картина живе своїм власним життям. Я просто допомагаю їй вийти назовні» [Karmel 1999, с. 17–18].

У подальшому мистецтво пішло по цьому шляху, реалізуючи ідею звільнення творчої енергії через жест, рух, а об'єктність мистецтва

поступово втрачала свою актуальність. Розвиток акціонізму був спрямований на збільшення глядацької активності, залучення глядачів до мистецького процесу, внаслідок чого виникли спонтанні, імпровізовані міні-вистави — хепенінги. Дещо пізніше оформилась й інша акціоністська форма — перформанс, що передбачала сплановане візуально-видовищне дійство митця (або групи осіб) перед запрошеною публікою. Розвивались і різноманітні художні акції.

*Акція* — це, як правило, разова дія, спрямована на досягнення певної художньої мети. Вона може мати соціальне або ідеологічне забарвлення. Акція відбувається без задалегідь розробленої сценарної драматургії, тому акціоніст не завжди може передбачити, як саме пройде його акція, але він завжди знає, навіщо він це робить і якого ефекту (результату) хоче досягти.

*Хепенінг* розвивається не як організоване, а як спровоковане, імпровізоване, непередбачуване дійство, до якого залучаються глядачі. Така художня подія позбавлена чіткого сценарію та драматургії. Ніхто з учасників не може знати наперед, як буде розвиватись хепенінг і коли він завершиться. Одним із завдань цієї форми є стирання меж (умовностей) між митцем та глядачем.

Якщо акція — це дія, спрямована на досягнення певної мети, а хепенінг — імпровізована подія з активною глядацькою співучастю, то у *перформансі* повністю домінує митець або спеціально підготовлені статисти, що являють публіці живі композиції із символічними атрибутами, жестами, позами. Ця форма передбачає більш-менш чіткий сценарний план та продумані мізансцени. Принципова різниця від театрального мистецтва полягає в тому, що учасники перформансу виконують абсолютно реальні дії, які нічого, крім них самих, не зображують. Таким чином, об'єктом творчості перформансу стає не створений художником мистецький витвір, а сам митець, його існування у художньому процесі. Публіка, на відміну від хепенінгу, займає позицію не учасника, а спостерігача події, в якій художник використовує своє тіло і тіла своїх колег, костюми, речі, надаючи кожній позі, жесту, положенню в просторі і контактам з середовищем символічного характеру.

Усі ці форми могли розгортатись як у закритому просторі (галереях, музеях, театрах тощо), так і в природному й міському середовищі. Невід'ємною складовою таких арт-практик було використання людської тілесності. Це могло виражатись і у презентації тіла самого художника (або його моделей) як об'єкта творчості, і у обов'язковій тілесній співучасті глядачів. У цьому випадку глядач виступав у ролі співавтора,

граючи роль «полотна», або втілюючи собою елемент твору, або впливаючи своєю тілесністю на розгортання мистецького процесу тощо.

Більшість критиків цим явищем були захоплені зненацька, адже тілесні практики, на перший погляд, не мали коріння в національних мистецьких традиціях і виникли нібито «з нічого». Перша реакція критики після шоку була відверто ганьбленою, що змусило акціоністів у багатьох країнах вести підпільне існування. Офіційно боді-арт був визнаний у 1972 р. на 5-ій виставці сучасного мистецтва *Documenta* у німецькому Касселі (виставка була заснована у 1955 р. художником А. Боді, проводиться кожні п'ять років впродовж ста днів) — саме тоді тілесним практикам було відведено цілий відділ.

Однією з найбільш привабливих особливостей боді-арту, що надає йому характерної культурно-комунікаційної динаміки, є публічна реконструкція самої «кухні» творчості: демонстрація створення «шедеврів», численні експерименти з візуальністю у її новому прочитанні, «діалог» малювання з малюнком (намальованим зображенням). Людське тіло, на якому малюють і пишуть, стає текстом, художнім посланням, розташованим у просторі та на екрані (коли художники-акціоністи звернулись до кіно, відео, демонстрації слайдів).

Нерідко перформанси та акції, пов'язані з тілесними практиками, супроводжуються публічними роздяганнями та переодяганнями. Це слугує, по-перше, дистанціюванню та виділенню конкретного тіла із колективної тілесності. По-друге, це сприяє трансформації, «преображенню» тіла, адже будь-які дії акціоніста надають тілу властивостей та можливостей стати певним посланням. І якщо перформер, *body-artist* пропускає усі свої художні задуми крізь власний тілесний досвід, то глядач, сприймаючи процес «руйнування-створення» тіла, також відчуває його у межах своєї тілесності. Втім, тіло стає можливим для «прочитання» лише тоді, коли воно перетворюється у семіотичний інструмент, стаючи протилежністю природного. Тобто тілесність в арт-проектах майже повністю відчужується від природної ситуативної основи і, зберігаючи властиву їй соматичність, вміщується у зовсім нові арт-контексти, які повинні виключити семантику та асоціативність первинного контексту та переорієнтувати енергетику у нове русло.

Якщо класичне мистецтво первинними формами сприйняття передбачало споглядання та слухання, то акціонізм надає перевагу дотику. Німецький філософ Е. Гуссерль реабілітував дотик у західній культурі, оцінюючи «живо-тілесне актуальне» сприйняття навіть вище візуальності [Гуссерль 1999]. За допомогою осягання людини не лише осягає

той чи інший предмет, а й отримує власні чуттєві враження. І саме тілесність, а не зір, стає основою для отримання нею певних уявлень про власне тіло. При цьому, наголошує В. Бичков, осягання не завжди відбувається буквально. «У контакті із сучасним артефактом, арт-проектом реципієнт уже не споглядає його, але осягує оком, слухом, активно мислячою свідомістю (іноді і тактильно). Саме на таке гаптичне сприйняття розрахована <...> більшість творів сучасного мистецтва від арт-проектів боді-арту, де живе людське тіло є естетичним об'єктом, до сучасних енвайронментів та відео-інсталяцій» [Бичков 2004, с. 487].

У цьому контексті метою багатьох художніх акцій є звернення уваги глядача-учасника на різні чуттєві реакції тіла, а інколи переживання ним навіть емоційного шоку. Загалом тема болю, фізичного страждання культивується митцями тілесних практик як протиставлення жорстокості, що панує у світі, та атрофії почуттів сучасної людини. Співчуття фізичним стражданням художника стає для глядача джерелом віднаходження власної ідентичності як істоти, здібної до співпереживання.

Один з постулатів тілесної ідеології акціонізму полягав у тому, що митці прагнули покінчити з фетишизацією людського тіла, з екзальтацією його краси і досконалості, віками проповідуваними літературою, живописом, скульптурою. Акціоністи мали на меті дати відповідь: чим же насправді є людське тіло і яке його положення у світі? Одна з відповідей полягала у тому, що тіло — це *інструмент* людини, від діяльності якого вона залежить і яким користується у буденному житті. І тому боді-арт обрав в якості форми своєї мистецької діяльності саме тіло, аби глядач міг зчитувати з нього, як з об'єкту художнього досвіду, певну інформацію про те, чим воно є в дійсності — біологією, змодельованою культурою, або проявом культури в біології.

Слідом за художніми акціями тілесність починає зміцнювати свої позиції у літературі, театральних-видовищних жанрах, кінематографі, телебаченні ХХ–ХХІ ст. «Енергетичні рельєфи і ландшафти сучасних ассамбляжів, акумуляцій, інсталяцій, енвайронментів, перформансів <...> оформлених дизайнерами товарів широкого вжитку, архітектурно-дизайнерських середовищ проживання, різноманітних сучасних шоу та атракціонів маскультури вимагають гаптично-осягального аудіовізуального сприйняття, чуттєво-соматичної комунікації на багатьох рівнях» [Бичков 2004, с. 487–488].

В останні десятиліття тілесна орієнтованість арт-практик додала до названих форм ще й електронні комп'ютерно-мережеві віртуальні реальності з їхньою віртуальною тілесністю: тут до аудіовізуального

та розумового ощупування підключається особлива система електронно-тактильного контакту через аксесуари (шоломи, рукавички, педалі, рукоятки) та спеціальні пристрої-маніпулятори. Завдяки електро-сенсорним контактам відбувається прямий електронний вплив на рецептори, внаслідок чого користувач комп'ютера переживає реальні тактильні відчуття. Такий маніпулятор у комплекті з програмним забезпеченням дозволяє, наприклад, керувати різними об'єктами на екрані, відчуваючи при цьому їхні текстури та форми. Принцип такої технології полягає в тому, що у той момент, коли курсор торкається до об'єкту на екрані, програма посилає сигнал мікродвигуну, який генерує зусилля. Зусилля перераховується з частотою 1000 разів на секунду, що дозволяє сприймати дію як безперервний тиск від поверхні з певними властивостями. Цікаво, що така технологія дозволяє не лише відчути віртуальний об'єкт, але й впливати на нього — наприклад, виліпити зі шматка віртуальної глини предмет бажаної форми [Прохоров ЭР].

Відтворення тактильних відчуттів за допомогою електроніки на комерційній основі вперше було застосовано у сфері комп'ютерних ігор. Така технологія дозволяє моделювати різні типи ефектів, наприклад, віддачу від пострілів або тремтіння керма у віртуальних перегонах. У 2010 р. вчені компанії *TN Games* розробили так званий «тактильний ігровий жилет», який можна використовувати в іграх-шутерах (з англ. *shooter* — стрілець, вогнепальна зброя). Якщо в персонаж влучить куля або, наприклад, біля нього розірветься граната чи відбудеться зіткнення, гравець, що керує персонажем, отримає через жилет відчуття від ударів та поранень. Аби досягти такого результату, розробники вбудували у звичайний військовий жилет повітряний компресор, котрий швидко міняє тиск у восьми пневматичних камерах. Кожна з них, залежно від сюжету і подій гри, здібна відтворювати удар тієї чи іншої сили у тому місті тулуба гравця, куди прийшовся б удар в реальності. У майбутньому розробники планують удосконалити новинку і розповсюдити її ще й на такі ігри, як авіа- та гоночні стимулятори — в них жилет буде імітувати перевантаження.

Таким чином, тілесність та тактильність опановують все більше сфер сучасної культури та мистецтва. Як влучно зауважив директор Програми М. Маклюєна в Університеті Торонто Деррік де Керков (Derrick de Kerckhove): «світ як продовження шкіри — це набагато цікавіше, ніж світ як продовження зору» [Discussion ER].

Соціально-культурологічна проблема людської тілесності завжди цікавила науковців: як тілесні сили розкриваються у житті

та соціальному бутті людини, наскільки значимим є тіло у тій чи іншій філософській парадигмі, якими є взаємозв'язки тіла, душі і духа. Ці питання набувають ще більшої актуальності в умовах динамічно функціонуючої інформаційної цивілізації, адже діяльнісна сутність людини, виражена передусім у створенні світу культури, змінює саме біологічне тіло, яке, своєї черги, наповнюється ціннісним і символічним змістом. У контексті розглянутої теми хочеться пригадати слова Б. Спінози: «того, на що здібне тіло, досі ніхто ще не визначив, тобто досвід нікого ще досі не навчив, до яких дій тіло є здатним в силу лише одних лише законів природи, що розглядається виключно у якості тілесної, і до чого воно не здібне, якщо тільки не буде визначатись душею» (Етика, Ч. III, Теорема 2, Схолія) [Спиноза ЭР].

Отже, образотворчо-тілесна орієнтація постмодерністської культури виявляє тілоцентризм однією з найважливіших особливостей багатьох арт-практик та мистецько-видовищних форм. Якщо постмодернізм, за Ж. Бодрійяром, є культурою симуляції, де реальність витісняється симулякрами (образами, за якими не стоїть жодна дійсність, — копіями без оригіналів), то включення тіла у різноманітні художні практики якраз і обумовлюється бажанням людини набути, повернути, відновити справжність. «Людське тіло саме по собі, — зазначає Н. Абалакова, — є основою будь-якого значення та комунікації. Реальна відкритість художнього твору (тілесної практики) може виявитись спробою відновлення <...> дійсної природної та динамічної рівноваги, так потрібної нам у світі драматичних подій» [Абалакова ЭР].

Тілесність у контексті мистецько-видовищних форм постмодернізму набуває ознак *плоти*. За думкою М. Мерло-Понті, плоть не є ані матерією, ані духом, ані субстанцією — вона є «елементом» на рівні з водою, повітрям, землею та вогнем [Постмодернізм 2007, с. 402], тобто — елементом середовища. Для того, щоб вписатись у таке середовище, мистецько-видовищні форми набувають його рис (тілесно-плотських), являючись по суті фіксацією цього елемента. Завдяки тому, що видовищна форма стає елементом і носієм якостей середовища, її неможливо вирвати з цього контексту. Така тенденція «плотизації» особливо яскраво проглядається у сучасних мистецько-видовищних формах (зокрема таких, як хепенінг, перформанс, флеш-моб, боді-арт, стріт-арт, комп'ютерна гра, пісочна анімація та ін.).

## «ОБРАЗОТВОРЧА ТІЛЕСНІСТЬ» У МОДИФІКАЦІЯХ МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНИХ ФОРМ

### Інсталяція: образотворчо-видовищна трансформація

Термін «інсталяція» походить від дієслова *to install* (з англ. встановлювати, розміщувати, монтувати), що в певній мірі пояснює технічні аспекти її виготовлення. Інсталяція — це просторова композиція, побудована чи зібрана (змонтована) з найрізноманітніших матеріалів і форм, як створених художником, так і взятих у готовому вигляді (предметів домашнього побуту, промислових приладів чи конструкцій, одягу, іграшок, природних об'єктів, фрагментів текстової і візуальної інформації тощо). Вступаючи в неординарні комбінації, представлені в інсталяції речі звільняються від своєї утилітарності і набувають символічної функції: «зміна контекстів створює смислові трансформації, гру значень» [Інсталляція ЕР]. М. Фрай у своїй «Арт-азбуці» наводить забавні вислови молодих художників: «інсталяція — це коли більше не потрібно малювати картинки»; «інсталяція — це коли просто малювати картинки вже недостатньо» [Фрай ЕР-б].

Інсталяції зазвичай влаштовуються у закритому просторі. Вони можуть бути як постійними об'єктами, виставленими в музеях і галереях, так і створюватись тимчасово в будь-яких публічних чи приватних приміщеннях. Інсталяції регулярно презентуються на міжнародних фестивалях, бієнале та виставках сучасного мистецтва.

Найдавнішими попередниками інсталяції російський художник-концептуаліст, скульптор, поет Д. Пригов (1940–2007) вважав різноманітні спорудження вівтарного типу всередині культових приміщень, а також «інсталяційно-подібні примхи» часів бароко та рококо. Однак жанрове осмислення інсталяції відбулося вже у ХХ ст. На думку митця, домінуючим фактором в інсталяціях є «розширений контекст проєціювання та пануючий жест художника» [Пригов ЕР]. Враховуючи умовність диференціації та численність проміжних та гібридних форм, Пригов все ж запропонував свою класифікацію інсталяцій, поділяючи їх на три основні типи. Перший характеризується домінуючим сюжетно-оповідальним або квазі-сюжетним началом. Другий являє собою об'єктно-предметне імітування різноманітних інтер'єрів. Третій робить акцент на спогляданні певних зображень чи споруджень [Пригов ЕР].

Родоначальниками жанру сучасної інсталяції вважають Марселя Дюшана (1887–1968) та інших дадаїстів і сюрреалістів. Численні інсталяції створювали авангардисти Й. Бойс, Д. Дайн, Е. Кінхольц, Я. Кунелліс, Р. Раушенберг, Р. Хорн, Г. Юккер та ін. Серед російських та українських митців у створенні інсталяцій слід відзначити О. Бродського, Г. Вишеславського, К. Звездочетова, І. Кабакова, В. Кауфмана, В. Комара та О. Меламіда, О. Мась, А. Монастирського, І. Нахову, Д. Пригова, А. Сагайдаковського, С. Святченка, В. Сидоренка, К. Суботіна, Ф. Тетянича та ін.

Німецький художник, скульптор і викладач Йозеф Бойс (1921–1986), котрий ще за життя став культовою фігурою у сучасному мистецтві, використовував для своїх інсталяцій незвичні матеріали (зокрема фетр, повсть, сало, мед, базальт), яким надавав символічного значення: наприклад, мед для нього символізував ідеальне суспільство братерства та тепла.

Американський художник Роберт Раушенберг (1925–2008), представник абстрактного експресіонізму, а потім концептуального мистецтва і поп-арту, у своїх роботах тяжів до техніки колажу і вперше запропонував в якості матеріалу для інсталяцій сміттєві відходи. Його першою інсталяцією стала робота «Одаліск», що являє собою підставку з подушкою, на якій стоїть дерев'яна ніжка, що тримає розмальовану та обклеєну ілюстраціями коробку, на верхівці якої стоїть опудало курки. Назва інсталяції поєднує в собі «одаліску» (оголену жінку з фрагменту коробки) та «обеліск» (вертикальну форму усієї конструкції).

Одним з основоположників концептуального мистецтва став американський художник Джозеф Кошут (народ. 1945). Значення концептуалізму він вбачав у переважанні ідеї, концепції мистецького твору над його фізичним вираженням. Кошут стверджує, що мистецтво існує більше у думках творця, аніж у самих творах, і тому концептуальне мистецтво звертається не до емоційного сприйняття, а до інтелектуального осмислення побаченого. Найвідомішим його твором та найхарактернішим прикладом концептуального мистецтва стала інсталяція «Один і три стільці». Робота виглядає як поєднання трьох предметів: стільця, фотографії цього стільця та копії словникової статті «стілець». Цим було показано різницю між трьома аспектами сприйняття мистецьких творів: реальний об'єкт (сам стілець), візуальне уявлення предмета (фотографія стільця) та інтелектуальна ідея (словникове значення). Реальність, зображення та ідея — ось три сторони сприйняття предмета. За задумом автора, стілець і його фотографія повинні мінятися

з кожною новою експозицією, а копія словникової статті та схема з інструкціями щодо установки роботи зберігаються незмінними.

Дмитро Пригов суттєвими особливостями інсталяції вважав її тимчасовість, тендітність, «не шедевральність, що проходить крізь віки і перемагає час, а майже ритуальну сугестивність» [Пригов ЭР]. На підтвердження цієї думки, в багатьох своїх інсталяціях в якості улюбленого матеріалу художник використовував газети — як втілення трагічної крихкості й ефемерності. Несучи в собі глибокі думки, високі ідеї, емоції та почуття, газета — до початку читання — є об'єктом пристрасного, нестримного бажання, але вже через кілька хвилин стає сміттям. Для автора газета є метафорою людини, швидкоплинності її життя. Другим улюбленим символом митця є мотив ока, що створює ефект погляду інсталяції на глядача. Цей прийом надає інсталяції одушевленості і закладеного автором зворотного зв'язку. Прикладом такої роботи слугує інсталяція «Російський сніг».

Південнокорейський/американський художник Йенг Хо Парк [Park ER] використовує для кожної своєї інсталяції багато однакових предметів: кришок від пляшок, столових ложок, іграшкових солдатиків, куль для боулінгу тощо. Прості на перший погляд, його інсталяції насправді відображають сучасне життя людства. Так, наприклад, художник розмалював різними кольорами внутрішню сторону величезної кількості кришок від пляшок у вигляді «бочок», які виклав парами. Інсталяція «Я дивлюсь на тебе» займає цілу стіну і створює ефект споглядання, ніби сотні пар очей дивляться на глядача одночасно.

Японська/американська художниця Наоко Іто (народ. 1977) серед своїх робіт представляє водночас просту й унікальну серію інсталяцій «гілок у банках». Автор розпилює гілки на частини, розміщує їх у банки, а потім складає з них скляну піраміду, в результаті чого розпилена гілка ніби відновлюється і виникає відчуття, що дерево росте всередині нестійкої прозорої споруди. Художниця прагне донести думку, що дерева, як і інші мешканці нашої планети, знаходяться під загрозою, і нам треба зробити все можливе для їх збереження — і аж ніяк не в законсервованому вигляді [Ito ER].

Американський художник Грегорі Евклід (народ. 1974) відзначився тим, що створює з різноманітних матеріалів рельєфні картини з тривимірним ефектом, а також цікаві інсталяції [Euclide ER]. Одна з його останніх робіт демонструє живописний пейзаж, в якому річка зі світу картини тече у наш світ. Для створення інсталяції автор використовує різноманітні матеріали: деревину, папір, пластик, мох, кору, резину, поліетилен.

Українська художниця Оксана Мась (народ. 1969) створює монументальні інсталяції з дерев'яних писанок, які демонструються у багатьох країнах світу. У грудні 2010 р. Національному заповіднику «Софія Київська» автор подарувала свою писанкову інсталяцію-мозаїку розміром 7 на 7 м і вагою 2,5 т «Погляд у вічність», над якою працювала близько року. Першоджерелом для панно послугувала барокова ікона «Богородиця Елеуса» західноукраїнського живописця XVII ст. Івана Рутковича. Для монтажу Мась використала 15 тис. дерев'яних яєць, розписаних, крім художниці, кількома десятками майстринь-писанкарок з усієї України. Інсталяція складається з 54 панелей розміром 100 на 75 см, кожна з яких формувалась окремо, а всі разом з'єднувались вже на місці демонстрації. Технологія шурупного кріплення писанок прихована від очей, а завдяки сусальному золоту, яке вкриває панелі, створюється ефект світіння мозаїки зсередини.

Всесвітньо відомий китайський/американський художник Цай Гоцянь (народ. 1957) першим у 1984 р. створив картину з використанням пороку. В подальшій творчості він продовжив експерименти з порохом, димом, вогнем, зробивши вибух частиною мистецтва. Серед багатьох масштабних інсталяцій відмітимо одну, створену у прямому і переносному сенсі на українському ґрунті. Художника вабила специфіка донецького регіону (вугіль, шахти, шахтарі) та можливість зануритись у цю атмосферу і відчутти те, що є недоступним для пересічної людини. Цай Гоцянь спустився на 1040-метровий рівень під землю і пройшов понад кілометр по підземному тунелю, повторивши маршрут, яким шахтарі рухаються щоденно. Саме з досвіду художника, отриманого ним у вугільних та соляних шахтах індустріального Донбасу, і народилась виставка «1040 м під землею» (2011), що об'єднала кілька інсталяцій та серію порохових малюнків. Для порохових портретів Гоцяню позували 27 шахтарів, які і стали почесними гостями на відкритті виставки [Guo-Qiang ER].

Сучасні художники використовують для своїх інсталяцій найрізноманітніші матеріали, включаючи продукти харчування і солодощі, хутро і пір'я, траву і листя, посуд, інструменти, канцелярське приладдя, іграшки, нитки та ін. Кожна інсталяція апіорі налаштована на комунікацію: втілюючи певну концептуальну ідею, вона несе інформаційно-емоційне послання, викликаючи у глядача потребу осмислення та внутрішнього діалогу, асоціативного співставлення та порівняння.

Особливого контексту такі смислові трансформації і така комунікація набувають у формі *світлотіньової інсталяції* (інколи цю художню форму називають *shadow art* — мистецтво тіні).

Якщо звернутися до історії, традиція тіньових зображень бере початок в найдавніших епохах. «Неважко собі уявити, як наші далекі предки, перебуваючи в печері, занурювалися в медитативний стан, споглядаючи гру тіней на кам'яних склепіннях підземелля, адже єдиним джерелом світла був запалений в печері вогонь. Тіні, що падали від людей і предметів, не могли не заворожувати і не розбухувати невинну душу первісної людини: динамічні язики полум'я перетворювали ці тіні в живі, вібруючі силуетні картинки. В силу занурення простору печери в напівтемряву, атмосфера появи тіньового зображення була пройнята розкріпаченою уявою таємничістю, що цілком відповідало трансовому світовідчуттю людей того періоду. Далі були ритуали давньоєгипетських жерців в храмах Мемфіса, де, майстерно використовуючи геометрію заломлення сонячних променів, духовні владика Стародавнього Єгипту створювали гіпнотичні «свята» посвячення неофітів в таємниці світобудови. Пізніше в різних точках планети з'являються і досі діють магичні театри тіней, що поширилися, головним чином, в Азії та країнах Близького і Далекого Сходу: в Індії, Китаї, Японії, Ірані, Туреччині. Ну і нарешті, в семантичному ряду суміжних форм назвемо кінематограф, прототипом якого і був стародавній театр тіней» [Даими ЭР].

Деякі сучасні художники при створенні інсталяцій звертають особливу увагу на гру світла і тіней. У статичному стані така інсталяція існує традиційно, але коли вмикається спеціально наведений промінь світла, виникають нові, несподівані явища. Інтрига цього виду художньої творчості і полягає у співвідношенні матеріального об'єкта та власне тіні, яку він відкидає. У звичайному житті тінь являє собою своєрідний відбиток предмета, повторюючи його силует: між предметом і його тінню існує тонкий «генетичний» зв'язок за принципом «графічної еквівалентності» [Даими ЭР]. А у *shadow*-художників цей принцип якраз таки сміливо і свідомо руйнується, створюючи у глядача оптичний шок. Об'єкти, що освітлюються променем, часто мають хаотичну структуру, випадкове нагромодження, і, на перший погляд, їхнє поєднання видається абсурдним. Але в результаті саме такий «творчий безлад» чітко і строго промальовує задумане митцем тіньове зображення: художник повинен філігранно, до найдрібніших нюансів прорахувати геометрію конкретних образотворчих форм, захованих в абстрактній структурі матеріального об'єкта. Скільки б глядач не дивився на нього, він навряд чи зможе до кінця зрозуміти ювелірну технологію математичного розрахунку. До моменту вмикання світла інсталяція залишається ребусом, загадкою, розгадати яку вкрай важко.

Саме в цьому полягає особлива магія роботи світлотіньового інсталятора, яка дещо нагадує трюки і фокуси ілюзіоністів.

Так, у видатного японського митця Сігео Фукуди [Фукуда ЭР] (1932–2009) серед великої кількості інсталяцій є дві композиції, зібрані з виделок, ножів та ложок. Інсталяції (на перший погляд, дві купи металевого сміття) при особливому освітленні відкидають образну тінь — мотоцикл і корабель.

Світлотіньові інсталяції створює і бельгійський художник Фред Еердекенс [Eerdekens ER]. На перший погляд, в його інсталяціях немає нічого особливого: скручена проволока, ватні хмарки, штучні дерева та рослини, картонні коробки, кулі тощо. Але коли крізь них проникає світло, розкривається прихований текст — його «пише» тінь інсталяції. Вивчаючи зв'язки між картинками та язиковими формами, митець перетворює свої конструкції у слова, і ця «власна мова» інсталяції виявляється чимось набагато більшим, ніж простий коментар.

Світлотіньові експерименти здійснює також талановита художниця Кумі Ямашіта (Японія/США). На перший погляд, її інсталяції — це лише безладно розкидані букви, предмети або папір. Але при правильному освітленні виникають приховані від людського погляду фігури і зображення [Yamashita ER].

Арт-дуєт Тіма Нобла і Сью Вебстер (Великобританія) інсталює скульптури зі сміття, що відкидають неочікувані тіні [Noble&Webster ER].

Скульптури голландця Діта Вігмана також здаються, на перший погляд, жахливим нагромодженням уламків скла, дроту і пластикових відходів, за якими складно розгледіти авторський задум. Але варто підсвітити їх під певним кутом — і на стіну ляже тінь всевітньо відомої особи чи шедевр скульптури [Wiegman ER].

Пол Пакотто (Франція) знайшов інший підхід до формування об'єкта, що буде відкидати тінь: митець сам створює металеві скульптури (музичні інструменти, квіти, кораблі та ін.) таким чином, що за умов правильного розташування джерела світла вони відкидатимуть тіні у вигляді витончених, елегантних жіночих силуетів. Пакотто стверджує, що зовнішність тих чи інших предметів часто буває оманливою, а їхня внутрішня сутність найчастіше зовсім не така, яку ми собі придумали. Побачити справжню душу кожного предмета можна — треба лише знати, з якого боку подивитися. Пакотто обрав для свого «тіньового мистецтва» просто ідеальну теорію [Pacotto ER].

Краса жіночого тіла є улюбленою темою і грецького художника Теодосіо Ауреа. Але в його випадку витончені жіночі силуети виникають

від підсвічування цікавих і предметно зрозумілих скульптур — букету квітів, квітучого дерева тощо, що додає нових комунікаційних смислів у темі зв'язків жіночої природи і — просто природи [Aurea ER].

Не можна оминати й ім'я азербайджанського художника Рашада Алакбарова. Уявімо: 29 січня 2011 р., Лондон, виставковий зал De Ruy Gallery. Замість картин, що зазвичай висять на стінах, відвідувачі бачать підвішені під стелею різнокольорові літачки з прозорого пластика, що нагадують зграю птахів. На цю «зграю» спрямовується світло, і раптом на стіні виникає яскрава і зворушлива картина — мальовничий пейзаж, створений тінями від цих літачків. Композиція називалася «Політ у Баку», і це був художній дебют Рашада Алакбарова, що пройшов з феєричним успіхом у глядачів і преси. У даному випадку хочеться відзначити предметно-змістовний зв'язок матеріального об'єкту (літачків), назви композиції («Політ у Баку») і тіньового зображення (бакинського пейзажу). Загалом Алакбаров підбирає для своїх картин оригінальні назви: «Погляд на два міста з однієї точки зору», «Пластиковий портрет», «Прощавай, криза!» («Crisis haha») [Алакбаров ЭР].

Південнокорейський художник Бохунь Юн любить експериментувати з маленькими ляльками або частинками іграшкових тіл. У 2000-х Юн показав кілька світлотіньових «лялькових проєктів», зокрема «Тінь» (2004), «Структура тіні» (2007). У 2009 р. він вирішив піти далі у сфері стосунків своїх лялькових персонажів: його проєкт «Єдність» («Unity») демонструє велику композицію за мотивами Камасутри [Yoon ER].

Яскраво проакцентований візуальний компонент (світлотінь) не лише посилює емоційний вплив на глядача та додає інтриги у сприйнятті інсталяції, а й обумовлює її процесуальність. Не змінюючись матеріально, світлотіньова інсталяція має два етапи існування: 1) як предметна композиція при звичайному освітленні; 2) як особливе, приховане нематеріальне послання, що проявляється за умов спеціального освітлення. Ця особливість, цей «тіньовий зміст» сучасної інсталяції надає їй специфічної видовищності.

Окрему групу складають *інтерактивні інсталяції*. Інтерактивність у даному випадку означає видиму комунікативну взаємодію мистецького об'єкту (інсталяції) з глядачем. Інсталяція ніби набуває одушевлення і «спілкується» з глядачем, що надає процесу сприйняття «музейного експонату» яскравих видовищних ознак.

Ціла серія подібних інсталяцій налічується у творчому спадку Ірини Нахової (народ. 1955) — московської художниці-концептуалістки та (з 1994 р.) професора сучасного мистецтва Детройтського університету

[Нахова ЭР]. У 1990–2000-х Нахова створила багато цікавих інсталяцій, що демонструвались у різних галереях та виставкових залах Америки, Європи та Росії. Серед них особливу групу утворюють так звані «одушевлені предмети» — надувні інтерактивні інсталяції. Зроблені з парашутного шовку, об'єкти за допомогою нескладної електроніки реагують на наближення глядача, наповнюючись повітрям або «видихаючи» його.

Інсталяція «Що я бачив» (1997) являє собою фігуру сплячого (померлого?) на кушетці перед пінопластовим телефоном ведмеда, над яким парить хмарка парашутного шовку. Якщо глядач присідає на кушетку поряд з твариною, хмарка починає наповнюватись повітрям і набуває обрисів ведмеда, втілюючи його душу.

Надувна скульптура «Великий червоний» (1999) дійсно є великим (у надутому стані 500x150x150 см) і червоним — чи то дирижаблем, чи то огірком, чи то шкарпеткою — в залежності від уяви глядача та «ступеня активності» самого об'єкта. Сексуальні, політичні та естетичні інтерпретації «Великого червоного» були описані Микитою Алексєєвим у виставковому каталозі як, по-перше, «величезний фалос, вбраний у червоний презерватив з «шишечками», що роздувається при появі чогось рухливого і скорбно опадає на самоті»; по-друге, «червона чума», якої вже не бояться в Америці, але в особі «роздутих від пустої величі червономордих політиків» побоюються у нас; по-третє, «іграшка для тих, хто бавиться просторово-часовими іграми» [Бредихина ЭР]. Здалеку інсталяція нагадує велику шматину червоного шовку, яка безпорадно лежить на підлозі. Але при наближенні до неї спочатку лунає звукове попередження: «Порушення повітряного простору може привести до непередбачуваних наслідків», після чого шовк починає надуватись, набувати видовженої форми і повзти назустріч тому, хто насмілився посягнути на його територію, витісняючи «чужинця» зі свого простору. «Великий червоний» поєднує в собі агресію з незграбністю, м'якість з наполегливістю, викликаючи у глядача хвилювання і острах, тривогу і цікавість.

В інсталяції «Благовіщення» (2000) скульптурна частина втілює відповідний євангельський сюжет, а картини на стіні символізують епізод Зняття Ісуса з Хреста, об'єднуючи таким чином початок і кінець історії. Підвішені під стелею дванадцять фігур надувних червоних ангелів при появі глядачів починають стрімко рухатись до скульптурної композиції, прихованої під тканиною. Глядач може ідентифікувати фігуру Богородиці лише поблизу, коли за скульптурою спалахує світло, утворюючи німб, а повітряний «подих» притискає шовкову накидку до поверхні.



Центром інсталяції «Побудь зі мною» (2003) є вузька кімнатка-бокс висотою в людський зріст, яка зовні недвозначно нагадує жіночі геніталії. Потрапляючи всередину, глядач з прихованих динаміків чує приглушений материнський голос і відчуває, як надувається червоний шовк, — кімната-матка починає стискати його. Інсталяція є метафоричною «пасткою» материнських обіймів: кожна людина, будучи вже дорослою, все одно залишається дитиною в очах своєї матері, яка чекає і вимагає уваги й спілкування.

Австралійський художник Джозеф Гріффітс [Griffiths ER] створює механічні інсталяції, що закликають переглянути місце людини у технологічному балансі і змінити її відносини з технікою. Одна з його останніх робіт — «Рисувальна машина» — являє собою модифікований велосипед, до керма, педалей і ланцюга якого прикріплені кольорові маркери. Коли людина починає «їхати», маркери починають «малювати». Звісно, утворені різнокольорові кола та полоси не представляють собою жодної художньої цінності, але в даному випадку набагато важливішим є сам процес, а не результат.

Британська компанія United Visual Artists (UVA) [UVA ER], вдома інсталяціями з використанням світла, створила один із своїх проєктів у лондонському Музеї Вікторії та Альберта (найпершому та найбільшому у світі музеї декоративно-ужиткового мистецтва та дизайну). Інтерактивна інсталяція «Об'єм» являє собою 48 світлозвукових колон, розташованих у вигляді символічного лісу. Відвідувачі не лише сторонніми спостерігачами, а ходять між колонами, торкаючись їх, внаслідок чого інсталяція вступає у взаємодію із глядачем, «відповідаючи» на його рухи серією аудіовізуальних ефектів. У Лондоні інсталяція була відкрита впродовж трьох місяців, після чого була представлена у Гонконгу, Тайвані, Мельбурні, Санкт-Петербурзі.

Інтерактивні інсталяції завдяки «одушевленим» скульптурам, а також синтезу музики, кольору, світла, техніки не лише урізноманітнюють жанр інсталяції, але й надають сучасному образотворчому мистецтву ознак театралізації, процесуальності, темпоральності, наближаючи його до видовища.

В останній чверті ХХ ст. формується новий тип інсталяцій — *відеоінсталяції*. Засновником відеоарту та створювачем перших інсталяцій з використанням відео вважається американо-корейський митець Нам Джун Пайк (1932–2006). Перші експерименти з відеотехнікою він почав проводити ще у 1960-х, і з тих пір візитною карткою художника стали скульптури та інсталяції з телевізорів, екранів,

моніторів [Paik ER]. Так виникли «телевізійні» роботи, тварини, меблі, музичні інструменти і навіть карта США — з 313 телевізійних моніторів. Цікавим є те, що автор не просто складає інсталяції з відеотехніки: кожний монітор при цьому демонструє власне зображення.

Незвичайною інсталяцією став сад буйних зелених заростей, серед яких, подібно до екзотичних квітів, Пайк розмістив 120 увімкнених телевізорів. Ця інсталяція стала своєрідним символом єдності технологій, природи та мистецтва.

У 1988 р. спеціально для Олімпійських ігор у Сеулі митець збудував інсталяцію «Чим більше, тим краще», що являла собою башту висотою понад 18 м, складену з 1003 моніторів.

Починаючи з 1990-х, у всьому світі великого розповсюдження набуває відеоінсталяція, в якій глядачеві у замкненому (зазвичай темному) просторі залу, галереї пред'являються відеомонітори або проєкції відеозображень. Одним з класиків світового відеоарту сьогодні по праву вважається швейцарська художниця Піпілотті Ріст (народ. 1962). Її твори, як правило, проєціюються на стелю, підлогу або стіни приміщення, займаючи їх іноді повністю [Rist ER]. Але, незалежно від масштабу, у кожному творі автор майстерно маніпулює кольорами та звуками, втягуючи глядача у казкові світи. У своїх відеоінсталяціях Ріст торкається тем людських стосунків, кохання, тілесності, насолоди. Сила мистецтва для автора — це проникнення у підсвідомість; найкращі її роботи схожі на сни. Одна з найсильніших таких робіт, на думку критиків, — інсталяція «Пий мій океан», знята майже повністю під водою. Це масштабна проєкція відеоряду на систему дзеркал у куті виставкового простору. У цьому творі художниця продовжує тему глибин підсвідомості, самопізнання та захоплюючого почуття кохання. Автор з поетичною точністю конструює калейдоскопічний погляд на любов та способи вижити в ній. Фактично фільм являється відеокліпом на пісню Кріса Айзека «Wicked Game» («Зла гра»), яку виконує сама Ріст. Її голос звучить у діапазоні від солодкої лірики до безумного крику, який втілює небезпеку, що підстерігає усіх закоханих у сповненому пристрастей світі.

В українському сучасному мистецтві знаним творцем відеоінсталяцій є Оксана Чепелик (народ. 1961). Серед її робіт відзначимо твори «Очевидна невідворотність» (1997), «Бермудський тунель» (2000), «Урбаністична Мультимедійна Утопія — UMU» (2002), «ExCORElab» (2003), «Генезис» (2008), «Колайдер» (2012).

У сфері відеоарту інсталяція досягає максимального зближення з кіно, об'єднуючи в собі образотворчість з екранністю і ще більше

посилуючи видовищність візуальних форм сучасного мистецтва. Яскравим зразком такого синтезу є творчість відомого українського художника, фундатора і директора Інституту проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України Віктора Сидоренка (народ. 1953) [Сидоренко ЕР]. Його мультимедійний проект «Аутифікація» (2006) «присвячений зіставленню себе з медійним середовищем, що постійно мутує. Йдеться про необхідність відстоювати свою ідентичність, яка стає для сучасної людини все більш нагальною» [Бурлака 2011, с. 173]. Проект викликав неабиякий інтерес у культурно-мистецьких колах кількох європейських країн.

Найбільш розвиненою у контексті мистецько-видовищної виразності є *тотальна інсталяція*. Термін «тотальна інсталяція» у художній обіг увів відомий російський і американський (з 1988 р.) художник Ілля Кабаков (народ. 1933), розуміючи під цим інсталяцію, що включає глядача всередину себе і впливає на нього атмосферою, кольором, світлом, незвичними конфігураціями. Така інсталяція розрахована на інтелектуальну та емоційну реакцію глядача всередині замкненого простору [Словарь 1999, с. 85]. Головною художньою метою тотальної інсталяції є створення в певному об'ємі експозиційного або відкритого простору особливого художньо-смыслового обширу — енвайронменту, в якому за рахунок нових контекстів і нетривіальних синтактичних і композиційних рішень виникає унікальне багатомірне семантичне поле [Лексикон 2003, с. 201].

Тотальна інсталяція — явище російського походження. Її зачатки у СРСР, зазначає дослідниця К. Дьоготь, можна знайти у 1920–30-х у виставкових проектах С. Никритина (1898–1965) та П. Мансурова (1896–1983). Важливими для становлення російської інсталяції виявились і експериментальні пошуки в експозиційних проектах радянського художника і архітектора Ель Лисицького (справжнє ім'я — Лазарь Мордухович Лисицький) (1890–1941) [Деготь ЭР-а]. Яскравий представник російського авангарду, Ель Лисицький з 1910-х був зайнятий пошуком певної сугестивної «тотальної форми», яка, на його думку, мала прийти на зміну пасивній та індивідуалістичній станковій картині. Спочатку такою формою мобілізації глядача виступає у нього абстрактна система знаків; пізніше, на початку 1920-х — архітектура і книга як дві системи, що розгортались у реальному та інтелектуальному просторах, включаючи глядача-читача у свою орбіту. До цього періоду відносяться його перші *проуни*. Цю назву придумав сам Лисицький, розшифровуючи її як «проекти утвердження нового». Проуни являли собою об'ємно-просторові композиції, що давали нове уявлення

про спокій і рух, площину і об'єм. За словами самого художника, проуни були «пересадочними станціями від живопису до архітектури». За допомогою них автор прийшов до вирішення структурних, композиційних та дизайнерських задач у різноманітних сферах: театральнореконструкційному мистецтві, фотографії, книжковій справі, архітектурі.

У кінці 1920-х Лисицький переходить до абсолютно нової інституціональної форми — дизайну цілісного виставкового світу. Просторові ефекти в цих проектах досягались включенням величезних фотомонтажів (художник називав це терміном «фотопис»), що створювали викривлені простори і камуфлювали реальну архітектуру з її чіткими кутами — таким чином, архітектура повністю підкорялась живопису, хоча і в його новому технологічному фотообличчі. У 1930-і Лисицький перейшов до «органічного» фотомонтажу, в якому межі між змонтованими образами були розмиті так, що фотомонтаж нагадував живописне полотно з ледь прихованими, як у комп'ютерному монтажі, «швами» (що викликає стійкі асоціації з колажністю інсталяцій) [Деготь ЭР-б].

Першою інсталяцією в СРСР (а фактично тотальною інсталяцією) називають проект В. Комара та О. Меламіда «Рай» (1973), що символізував входження у соцреалістичну картину. Віталій Комар (народ. 1943) та Олександр Меламід (народ. 1945) — одні з найвідоміших російських художників на Заході, основоположники художнього напрямку «соц-арт» (придуманий ними гібрид американського поп-арту та соціалістичного реалізму). У 1978 р. емігрували у США. Зараз проживають у Нью-Йорку, а їхні роботи (від класичного живопису та скульптури до концептуальної фотографії та інсталяцій) експонуються у найвідоміших музеях світу та регулярно виставляються у галереях Європи та Америки; публікації про творчість В. Комара та О. Меламіда у західній пресі за останні 15 років з'являються, у середньому, 2–3 рази на місяць.

«Рай» являв собою темну кімнату, в якій блимали лампочки, темно світилися розфарбовані вентилятори, у повітрі змішувалися запахи бензину, дешевого одеколону та парфумів. Кімната була наповнена агітпродукцією, живописними і графічними роботами, ідеологічними об'єктами, пропагандистськими символами, лозунгами, звуковими атрибутами соціалістичної дійсності (зокрема, записами урочистих речей та офіційних звернень), що викликали досить конкретні асоціації. Комар і Меламід намагались досягти пародійного ефекту, своєрідно обігруючи прагнення тоталітарної влади створити образ соціалістичного раю.

За свідченням І. Кабакова, первісний імпульс до міркувань з приводу «тотальної інсталяції» він отримав, побачивши проект Ірини Нахової

під назвою «Кімнати». На думку мистецтвознавця-критика Йосипа Бакштейна, саме «Кімнати» явили собою «найбільш аутентичний та історично перший приклад “тотальної інсталяції”» [Бакштейн ЭР].

«Кімнати» були проектами ілюзорної архітектури у власній квартирі. Впродовж 1983–1988 рр. в одній з кімнат своєї двокімнатної квартири московська художниця створила серію з 5 інсталяцій — просторових конструкцій з певним естетичним значенням. Використані матеріали (архітектурні, скульптурні та інші предмети, живопис, колажі тощо) репрезентувались таким чином, що ставало зрозуміло: істинний інтерес художниці — не стільки внутрішні закономірності і структури візуальності, скільки — і це свого роду її винахід — структура самого простору, організованого «гравітаційними полями» чистої візуальності [Бакштейн ЭР]. Нахова передусім формувала «цілісне, м'яке ілюзорне середовище, маскуючи реальні просторові і світлові співвідношення» [Деготь ЭР-б].

У першій кімнаті інсталяція була створена як простір, демонстративно ізольований від простору квартири — це був свого роду жест проти пануючого у Радянському Союзі поняття і явища «комунального простору». Дійсно, таким було не лише розповсюджене у ті часи житло, а й звичайна радянська виставка виглядала як комунальна квартира: кількість учасників, як правило, перевищувала можливості виставкового залу, адже головним було не те, як твір розміщений у приміщенні, а сам факт прийняття роботи «виставкомом». На противагу «системі», Нахова відтворює у себе в квартирі «ідеальний виставковий простір», населений «ідеальними персонажами» (ними ставали усі відвідувачі її квартири, оскільки, входячи до кімнати, кожний глядач потрапляв у художній простір «Кімнати»). Кімната № 1 була втіленням «білого кубу» (стандартного західного галерейного приміщення): вона була повністю обклеєна білим папером, але усі стики (підлоги із стінами та стін між собою) були дещо заокруглені, що приводило до «розмивання» геометричних обрисів. Цей порожній білий простір, що не мав візуальних меж і розміри якого неможливо було оцінити, будувався за принципом «чаші», внутрішня поверхня якої (підлога і стіни) була обклеєна вирізками з модних західних журналів — підкреслено яскравими і блискучими. Відвідувач знаходився на «дні чаші» — своєрідному символі втечі від реальності.

У наступних «Кімнатах» художниця продовжила експерименти з відтворенням «тотальних» просторів життя, чи то перетворюючи свою кімнату на тривимірну картину, чи то запаковуючи в ній усі предмети, або ж хаотично наклеюючи всюди шматки чорного паперу. Кожна інсталяція протягом двох тижнів демонструвалась усім бажаним, після

чого її доводилось знищувати. Найоригінальнішим у «Кімнатах» було те, що простір інсталяції співпадав з простором місця існування художниці — її квартирою, де вона мешкала зі своєю сім'єю: фактично сама художниця теж була персонажем інсталяції. Головне значення проекту полягає в тому, що І. Наховій вдалося створити естетичну дистанцію від комунальної реальності, підносячи буденне життя до статусу художнього предмету.

*Ілля Кабаков та його візуально-видовищні тотальні інсталяції.*

Інформаційні матеріали, присвячені Іллі Йосиповичу Кабакову (народ. 1933), одному з найвідоміших російських художників-концептуалістів другої половини ХХ ст., сьогодні є в усіх світових довідково-енциклопедичних виданнях з історії сучасного мистецтва, мистецьких та аналітичних журналах, газетному фонді, виставкових афішах та буклетах. Для загальносвітової художньої сцени Кабаков важливий, передусім, як створювач масштабної форми сучасного мистецтва — тотальної інсталяції — художньо організованого простору, для досягнення якого необхідно потрапити всередину, «обжити» його, стати його частиною. Тотальна інсталяція Кабакова «відтворює російську метафізику простору існування людини з усією властивою цьому світу неструктурованістю, комунальністю, відсутністю приватних просторів» [Бакштейн ЭР]. У своїх інсталяціях Кабаков переважно втілює теми різноманітних сторін людської свідомості, її спогадів та мрій, маній та фобій.

Біографічна довідка свідчить, що Ілля Кабаков народився у Дніпропетровську в сім'ї слюсаря і бухгалтера, навчався в художніх школах Ленінграда і Москви, Московському державному академічному художньому інституті імені В. І. Сурикова (1951–1957). З 1956 р. художник працював ілюстратором книг Дитячого державного видавництва та журналів «Малюк», «Мурзилка», «Веселі картинки», ставши визнаним майстром книжкового оформлення у СРСР. У той же час митець почав займатись живописом «для себе» — пробував свої сили в абстракціонізмі та сюрреалізмі. З середини 1960-х Кабаков стає одним з лідерів радянського художнього підпілля, найважливішим явищем всередині якого став концептуалізм, що згрупувався навколо майстерні Кабакова на Сретенському бульварі; в ці роки художник був активним учасником дисидентських художніх експозицій у Радянському Союзі та за кордоном (Італія, Німеччина, Англія).

На початку 1970-х Ілля Кабаков разом з другом-одномумцем Павлом Пивоваровим придумують і розробляють новий мистецький жанр — альбом. Альбоми Кабакова являють собою сюжетні серії

з кількох десятків паперових листів з графічними зображеннями та текстами. Художник практикував особливий ритуал показу альбомів перед невеликою аудиторією у своїй майстерні: глядачі сідали півколом перед митцем, який методично і неквапливо перегортав листи і зачитував тексти. Процес показу створював особливу камерну атмосферу спілкування глядача і автора, сприяв більш особистісному переживанню твору. Цей ефект посилювало суміщення внутрішнього часу існування альбому, протягом якого розгорталась історія, та зовнішнього протікання часу, коли глядач розглядав малюнки і слухав текст. На думку Кабакова, найголовніша суть презентації альбомів — у самому процесі гортання, яке і являється внутрішньою технікою даного виду художньої практики [Лазебникова 2009, с. 173]. Впродовж 1970-х художник створив кілька серій робіт, кожна з яких складалась з десятків альбомів. Серія «Десять персонажів» (складалась з 55 альбомів), що презентувала екзистенціально-гротескні історії «маленьких людей» зі своїми страхами та неможливістю ужитись з навколишнім світом, стала основою першої тотальної інсталяції Іллі Кабакова (1988, США).

Опинившись в кінці 1980-х на Заході (Німеччина, потім Франція, і, нарешті, США), Кабаков працює в жанрах тотальної інсталяції, живопису, графіки, фотографії. Впродовж десятиліття він стає всесвітньо відомим митцем, входить в еліту арт-світу, отримує гранти, виставляє свої роботи на найвищих світових мистецьких фестивалях, проводить персональні виставки у багатьох країнах Європи та Америки, отримує титули та нагороди від шанованих мистецьких установ різних країн. З 2004 р. відбуваються виставки митця у Росії. У 2008 р. Ілля Кабаков був визнаний найдорожчим російським художником другої половини ХХ ст., коли на лондонському аукціоні *Phillips de Pury & Company* його картина «Жук» (1982) була куплена за 2,93 млн. фунтів стерлінгів (5,84 млн. доларів).

Центральним образом інсталяції Кабакова є дім. Його твори в буквальному сенсі слова ностальгічні («ностальгія» з давньогрецької — біль, туга за рідним домом). На думку С. Бойм, улюбленим сюжетом Кабакова є втеча з дому, а головними художніми прийомами — відсторонення від будинку і «обживання найменш обживаного» [Бойм ЕР].

Першою масштабною роботою, збудованою автором в еміграції у 1988 р. в Нью-Йорку (галерея Рональда Фельдмана) і першою ж показаною в Росії (Москва, Третьяковська галерея, 2004 р.) стала тотальна інсталяція «Десять персонажів». Простір інсталяції — це простір комунальної квартири з десяти кімнат, територія спільного проживання

чужих одне одному людей. Кожен персонаж — це своє ім'я, своя історія і своя кімната: «Вокноглядающий Архипов», «Вшкафусидящий Примаков», «Математический Горский», «Мучительный Суриков», «Украшатель Малыгин», «Шутник Горохов», «Отпущенный Гаврилов», «Полетевший Комаров», «Щедрый Бармин», «Анна Петровна видит сон». Персонажі Кабакова, як і численні реальні мешканці подібних осель, загрузли в побутових проблемах і постійних конфліктах, але, навіть відгородившись один від одного і замкнувшись в собі, вони намагаються розірвати цей замкнений простір — і навіть якщо їхні методи здаються абсурдними, вони наділені певним внутрішнім сенсом і логікою.

Вся інсталяція «про дивну комунальну квартиру, з її кімнатками, сірими стінами і голими лампочками, здавалася величезною купою непотребу, речового та словесного — етикеток, оголошень, заяв, пояснювальних записок, інструкцій — вивезеного із задушливого радянського гуртожитку. Кожен, хто з головою заривався в цю купу, витягував з неї щось своє. Наприклад, історію про радянське комунальне буття, розказану з вражаючою антропологічною достовірністю. Або, скажімо, історію великої російської літератури і так нею шанованої маленької людини. Або ж автопортрет у десяти частинах народженого у Дніпропетровську Іллі Кабакова, котрий і досі називає себе українським художником, — людини, яка ніколи нічого не викидала, збирала думки інших, описала своє життя через персонажів і полетіла в космос зі своєї кімнати» [Толстова ЕР]. І поки в нас не зжитий комплекс внутрішньої несвободи, ці маленькі трагедії не стануть музеєм застійної епохи.

В інсталяції «Десять персонажів», як і в інших тотальних інсталяціях Кабакова, що займають величезні виставкові простори, глядач, слідуючи заданим маршрутом, йде лабіринтом з приміщень, картин, об'єктів, текстів, звуку, світла і сам стає частиною твору. «У кабаковській міфології комунальна квартира і музей стали взаємозамінними метафорами, де художники, розселені по музейних залах відповідності з виданими їм у мистецтвознавчій ієрархії ордерами, були схожі на сусідів по комуналці, а мешканці комуналок зі своїми життєвими проектами перетворювалися на художників» [Толстова ЕР].

У вересні–жовтні 2008 р. (у 75-річний ювілей автора) в Москві була представлена масштабна виставка «Ілля і Емілія Кабакови. Московська ретроспектива. Альтернативна історія мистецтв та інші проекти» (Емілія Кабакова — дружина Іллі Кабакова, арт-консультант і куратор; з 1989 р. виступає як співавтор свого чоловіка: авторство усіх проектів з того часу зазначено як «Ilya & Emilia Kabakov»). Шість

відомих тотальних інсталяцій були відтворені на кількох площадках музеїв та центрів сучасного мистецтва. Розглянемо деякі з цих проєктів з точки зору поєднання в них візуального та видовищного.

«Червоний вагон», за словами самого автора, це вагон-утопія, метафора СРСР: він без коліс, але завжди у русі; ілюзія того, що світлого майбутнього можна досягти. Зовні інсталяція починається конструктивістською чудернацькою драбиною — чи то у небо, чи то в нікуди. За нею знаходиться власне монументальний дерев'яний червоний вагон (на думку деяких критиків, схожий на лагерний барак [Бавильский ЭР]), боки якого обліплені агітаційними картинами, що замінюють вікна. За вагоном знаходиться смітник. Але виявляється, що центральний вхід закрито, і щоб потрапити у вагон, необхідно обійти його ззаду і саме через купу сміття піднятись всередину — і насолодитись панорамою утопічних радянських досягнень під бравурну музику.

Дослідниці І. Єрьоміна та Г. Самусенко вважають, що цей вагон, з одного боку, — натяк на зв'язок часів, передусім всередині однієї свідомості (дві дерев'яні драбини з двох боків дають можливість або піднятись у вагон, або піти з нього наверх); з іншого — це поєднання радянського міфу і реальності [Еремина ЭР]. Вважаючи «Червоний вагон» ідеальним зразком тотальної інсталяції, Емілія Кабакова пояснювала: «У вагоні напівморок і висить прекрасне панно, що зображує ідеалістичне майбутнє: все літає — літаки, заводи, величезні будинки. Одна проблема: людей немає в цьому майбутньому, воно не для людей. Людина сідає на лавку... і чує сентиментальну радянську музику. Вона надзвичайно зворушує твою душу, вона наївна, але вона прекрасна, коли звучить сьогодні. Сидячи в цьому вагоні у напівморку, слухаючи пісні з минулого, дивлячись на картину ідеалістичного майбутнього, ти раптом потрапляєш у інший простір» [Рудык ЭР].

Отже, в інсталяції «Червоний вагон» вплив на глядача здійснюється через синтез виражальних засобів різних мистецтв (архітектури, скульптури, живопису, світла, кольору, музики); сприймання і переживання інсталяції передбачає визначену процесуальність (огляд зовнішнього вигляду, знаходження можливості зайти всередину, перебування у вагоні, прослуховування звукового ряду); звучання музики всередині вагону може спонукати глядачів підспівувати або пританцювати (під час демонстрації інсталяції таке траплялось кілька разів) — тобто, може відбутись перетворення глядача в персонажа інсталяції; сама інсталяція (не точна копія вагона, а лише «фанерна фантазія» на тему транспортного засобу) дуже схожа на театральну

декорацію, яка водночас і повідомляє нам певну інформацію, і чекає від нас повідомлення (участі). Всі ці особливості яскраво наближують інсталяцію до театральної-видовищної дійства.

Однією з найвідоміших і найскандальніших інсталяцій І. Кабакова є «Туалет», зроблений у 1992 р до шанованої виставки сучасного мистецтва «*Documenta*» у м. Кассель (Німеччина). Біла глиняна будова туалету з двома входами (чоловічим та жіночим), яку і досі можна зустріти на провінційних вокзалах та автобусних станціях, була споруджена за головним приміщенням музею, «у дворі», де зазвичай і розташовувались туалети. Відвідувач виставки мав відстояти чергу, а, заходячи всередину, з подивом бачив, що туалети обжиті і «приватизовані». Кімнати наповнені старими побутовими предметами — від меблів до посуду і книжок. Килимок, репродукція живопису на стіні, «святковий» фарфор за склом буфету, несвіжа скатертина та неприбраний посуд на столі — все це вказувало на те, що мешканці приміщення ненадовго залишили своє житло, але ось-ось повернуться.

Кабаков супроводжує свою інсталяцію текстом, який є її складовою частиною. Автор розповідає, що його проєкт має дві відправні точки, два спогади. У першій історії пригадується час, коли Ілля разом з мамою переїхав з Дніпропетровська до Москви і пішов до художньої школи. За відсутності прописки і житла мама пішла на роботу до шкільної пральні і влаштувала тимчасове житло у туалеті, поставивши розкладачку. З часом про цей факт донесли директору, і маму з позором виставили геть. «Ми були бездомними і беззахисними перед начальством... Моя дитяча психіка була травмована цим і тим, що ми з мамою ніколи не мали свого кутка», — пише Кабаков. У другій історії художник розповідає, як його запросили у Кассель — центр арт-світу, «святотище» сучасного мистецтва. «При моїй нервозності я відчував себе ніби запрошеним до королеви... Душа нещасного російського самозванця тріпотіла перед законними представниками великого сучасного мистецтва... Коли я визирнув у вікно, я побачив туалет, і все з самого початку до самого кінця — все до ідеї, до концепції, до психотерапевтичної історії було вирішено...» Дві історії створення проєкту пов'язані між собою: художник-син знову відчуває материнський сором і викуповує його через мистецтво. Сором, переломлений через гумор, сміх крізь сльози роз'ятрює рани пам'яті і заживляє їх [Бойм ЭР].

У Росії цю інсталяцію сприйняли як зневаження образу російського життя, і частина російської критики розглядала туалет як символ і національний сором Росії, звинувативши автора у «винесенні сміття

з хати». Проте, сам Кабаков завжди заперечував символічні інтерпретації, не вимагаючи ні від себе, ні від глядачів «правди життя». На думку критика Д. Бавільського, «“Туалет” — це лише натяк на певні життєві та стилістичні обставини, але не рабське їх копіювання» [Бавільський ЭР]. Інсталяція демонструє не стільки теми класовості, бідноти та радянського побуту, скільки говорить нам про покинуті і забуті простори, про безвихідну пустоту нашої пам'яті.

Театральність даної інсталяції очевидна — вона виявляється у наступних рисах: невідповідність зовнішнього вигляду і внутрішнього наповнення; глибока образність; інтрига, очікування і подив; умовність/реальність ситуації (такого в житті не буває! ... чи буває?); яскрава сценічність внутрішнього декорування приміщення та реквізиту; створення театральної мізансцени, ролі в якій можуть приміряти на себе глядачі, які «втягуються» в дію.

Тотальна інсталяція «Життя мух» виконана у жанрі експозиції радянського провінційного, можливо краєзнавчого, музею. Вдумливий відвідувач може зануритись у скрупульозне вивчення цивілізації мух, яка, ймовірно, здійснила великий вплив на людство.

Приміщення розділено на чотири зали, які анфіладою слідують один за одним. На початку огляду укріплено скляний ящик з невеликим подіумом, на якому лежить муха посеред невеликої конструкції. Перший зал тематично поділений на розділи: «Мухи та економіка», «Мухи та фінанси», «Мухи та політика», «Мухи та образотворче мистецтво». Матеріали перших трьох розділів розміщено на двох похилих столах, четвертого — на стінах. У другому залі розташована «Цивілізація мух»: посеред залу, за бар'єром, глядач бачить підвішені у повітрі конструкції, зроблені з п'ятисот мух; на стінах — два стенди з роз'ясненнями та одна скляна вітрина з експонатами. Третій зал втілює дві теми: «Мухи. Таблична поезія» та «Концерт для мухи». На довгій стіні праворуч від входу висить велика картина та 40 рисунків-коментарів до неї. На протилежній стіні в куті у повітрі висить вирізана з паперу і розфарбована муха, навколо якої розташовано 21 музичний нотний промір з текстами та нотами: муха виконує роль і диригента, керуючого камерним оркестром, і соліста, граючого разом з ним. Заключний зал розкриває тему «Муха як предмет і основа філософського дискурсу»: великий малюнок мухи та 132 сторінки друківаного тексту, кожний з яких у скляній рамі [Винзавод ЭР].

Загальна атмосфера «музею» навіває нудьгу: стеля і стіни пофарбовані у сірий колір, підлога — у темно-коричневий; вікон немає; всі експонати і тексти освітлені тьмяними електричними лампочками; безліч

мільких об'єктів, які неможливо охопити увагою; десятки графічних і текстуальних листків, кількість яких збільшується з кожним залом; величезні розміри залів, які неможливо заповнити, — здається, що «виставлені предмети жмуться до стін, ніби вдавнені у штукатурку» [Бавільський ЭР].

«Життя мух» з його, на перший погляд, безглуздим, позбавленим логіки нагромадженням фактів, слів і об'єктів нагадує театр абсурду, який заперечує реалістичність персонажів та ситуацій і руйнує причинно-наслідкові зв'язки.

Інсталяція «Гра в теніс», по суті, являє собою змагання-діалог між Іллею Кабаковим та філософом, мистецтвознавцем, критиком, дослідником творчості художника Борисом Гройсом.

Зал, що позначає ігровий простір, поділено на дві рівні половини, але сітка спущена до підлоги; такими ж «неігровими» виявляються дерев'яні лавки для вболівальників — на них ніхто не сидить, адже, сидячи, важко читати те, що написано крейдою на шкільних дошках, розставлених по периметру виставкового простору. Саме на дошках діалоги Гройса/Кабакова представлені як п'ять раундів тенісного турніру, де питання — це подача, відповідь — зворотний удар. Над дошками закріплені невеликі відеомонітори, що демонструють тенісний матч суперників (які, за висловом дружини художника, вперше взяли ракетки у руки, і це дійство нагадує скоріше балет, аніж спорт [Рудык ЭР]); звуки ударів м'ячів записані і відтворюються фоном. Над кожною дошкою висять підсвічені зсередини таблички «Кабаков/Гройс» чи «Гройс/Кабаков», що позначають порядок подач — того, хто ставить запитання, або того, хто відповідає. Діалог торкається різних, відсторонених від спорту, тем.

Асоціації і паралелі з видовищними мистецтвами в цій інсталяції лежать назовні. По-перше, будь-яка гра (в т. ч. і спортивна, й інтелектуальна) — це в більшій/меншій мірі театралізація; а в даному випадку спостерігається ще й поєднання реальної гри в теніс з розумовим турніром, що в підсумку дає нову видовищно-ігрову форму. По-друге, наявність відеопоказу є прямим виражальним прийомом екранної видовищності, до якого додається ще й яскраво символічний звуковий ряд. По-третє, у проекті закладена процесуальність інсталяції — певна тривалість змагання-розмови гравців-співбесідників. По аналогії з вимкненням софітів і розбором декорацій після вистави, стирання крейди з дошки і вимкнення моніторів «розчинить» гру-виставу. Також ця інсталяція наближується більше до театру, аніж до спорту, тому що її мета — не у перемозі, не у досягненні кращого результату, а в отриманні задоволення від самого процесу, адже у цій гри-діалозі переможців і переможених немає.

Тотальна інсталяція «Альтернативна історія мистецтв» створювалась у кінці 1990-х — на початку 2000-х. Для її презентації необхідне повноцінне музейне приміщення з 23 кімнат. По суті, дана інсталяція — це музей, у якому демонструються ретроспективи робіт (і розгортаються історії) трьох художників ХХ ст., придуманих І. Кабаковим: авангардиста-модерніста Шарля Розенталя (1898–1933), що творив на початку століття, його послідовника середини століття Іллі Кабакова (народ. 1933) — однофамільця автора інсталяції, а також молодого і модного у 1990-і київського постмодерніста Ігоря Співака (народ. 1970).

Сам автор писав, що для митця важливо створити найважливіший свій твір — «художника-персонажа», який уже, в свою чергу, створює мистецькі витвори; вдале створення такого персонажа є більш енергоємною справою, ніж у подальшому продукуванні «мистецтва» від його імені [Лазебникова 2009].

Придумані художники-персонажі різних поколінь звертаються до теми радянського вимислу і у своїх роботах зштовхують його з радянською реальністю. Як пояснюють Кабакови, перший з героїв вірить в утопію, другий — вже не вірить, а третій її згадує [Кабаков ЭР].

Згідно з біографією, наданою на початку експозиції, Шарль Розенталь залишив Росію у 1920-і. Він був ідеалістом, навчався у Малевича, дружив з Шагалом, але оскільки ніколи не жив за радянської влади, то мріяв, що тут буде будуватись ідеалістичне майбутнє. Росія для нього — країна утопій. Загинув митець у 1933 р.

Роботи Розенталя демонструють художника у розвитку, у русі. Картини, датовані 1920-ми, несуть звичну радянську іконографію: метро, Червона площа, сталінська архітектура, люди праці, складний побут. З часом, як пояснюють текстові вказівки на експозиції, художник став втрачати зір, і на його картинах виникають композиційні вади. Емілія Кабакова так пояснює цей період роботи митця: «Він ніби бачить біле на картині, і це біле все сильніше і сильніше проступає. На кінець життя біле витісняє усі фарби з картини, залишаючи лише білий простір» [Рудык ЭР]. У центральному залі експозиції Розенталя розташовані дві величезні роботи «Аукціон» та «Три вершники» — вони символізують протилежність Заходу і Сходу. Схід — це щось містичне, нереальне, пов'язане не з тілом, а з душею. Захід — це гроші, продажі, щось практичне, реальне і побутове. Посередині залу знаходяться два пульти з кнопками, натискаючи які, можна підсвічувати різні частини картини лампочками, що знаходяться за полотнами. Саме Шарль Розенталь був першим художником інтерактивних картин.

Коли гине Розенталь, у тому ж 1933 р. народжується другий художник представленої ретроспективи — Ілля Кабаков, який побачив картини Розенталя, і, вражений, підпав під їхній вплив. Кабаков вважає Розенталя своїм вчителем, і у своїх перших картинах починає з великої кількості елементів білого на полотні. Проте з часом це зникає і з'являється чорний колір (плями, мазки, полоси на кольоровій картині), що символізує смутну, тяжку реальність, яка заважає утопії, ідилії.

Наймолодший з представлених художників, Ігор Співак, також продовжує тему радянського періоду. Його роботи, як старі фотокартки, витримані у єдиній палітрі і схожі на «залишки середньовічних фресок — настільки вони фрагментарні та асиметричні» [Бавильський ЭР]. Емілія Кабакова так коментувала картини Співака: «У нього багато ностальгії за радянським життям. На його картинах — щасливе радянське життя, щасливі люди, все у рожевому тоні. Він ніби хоче туди — там так добре» [Рудык ЭР].

За висловом критика Д. Бавильського, розгадувати і описувати хитросплетіння смислів «Альтернативної історії мистецтв» неможливо і не потрібно: Кабаков навмисно вибудовує експозицію як «комунікативний атракціон, розуміння якого у кожного з нас своє». Можливі будь-які трактування — від психоаналітичних до конспірологічних, співвіднесення з історією світового мистецтва та розвитком авангарду і модерну. Краса проекту полягає саме у «принциповій багатоваріантності прочитання, яка свідомо будується художником» [Бавильський ЭР].

Театральність даної інсталяції закладена вже на рівні задуму: художники, чії роботи виставлені в експозиції, — придумані персонажі, образи. Кабаков виступає в цій інсталяції як драматург-сценарист і режисер, котрий придумав і втілює життєві історії та внутрішній світ персонажів через ретроспективу їхніх художніх робіт. Ця інсталяція, як хороша п'єса, дозволяє вигадати десятки інтерпретацій завдяки цікавій інтертекстуальній грі, що ведеться через перегукування тем, образів та варіацій, що пронизують творчість вигаданої трійці.

Підсумовуючи особливості творчості Іллі Кабакова у жанрі тотальної інсталяції з точки зору поєднання візуального та видовищного, найперше відзначу тяжіння митця до синтезу виражальних елементів різних мистецтв, що суттєво розширює сферу візуального, наближаючи його до видовищного. Передусім, це синтез зображення і слова. Як справедливо відмітив художник В. Захаров, російська культура, загалом, — це текстова культура, і лише двічі за всю історію зображення вдало брало верх над текстом — це російська ікона та російський авангард; все

решта в російському мистецтві — це нескінченний текст. І саме Московський концептуалізм, на думку Захарова, якраз збалансував текст і зображення, а Кабаков вніс величезний вклад у російське мистецтво тим, що повернув слову і зображенню рівні права [Рудык ЭР]. Синтез вербального і візуального, реалізований у різні способи, — це одна з яскравих особливостей будь-якого видовищного мистецтва. Проте, крім слова і зображення, тотальні інсталяції художника включають різноманітні об'єкти, архітектуру, театр, кіно, музику, світло і навіть самих глядачів, чії емоційні реакції, сміх, коментарі стають частиною загальної «вистави» — все це також створює прямі асоціації з видовищним дійством.

Крім синтезу мистецтв, важливою ознакою, що споріднює інсталяції Кабакова з видовищем, є втілення уявного, придуманого ним штучного простору, створення «іншого світу», в якому можна режисувати ситуації за власним бажанням. Варіантність інтерпретацій, ігровий характер, процесуальність, притаманні тотальним інсталяціям Іллі Кабакова, — все це яскраві риси будь-якого видовища.

Важливим фактом в історії тотальної інсталяції є те, що на 53 Венеційському бієнале (2009) головний приз «Золотий лев» у номінації «Найкращий художник» отримав німецький митець Тобіас Ребергер за інсталяцію «Те, що ти любиш, викликає у тебе і сльози», яка являє собою інтер'єр кафе. На думку журі бієнале, інсталяція наочно продемонструвала «процес соціальної комунікації як естетичний досвід» [Золотой лев ЭР]. Кафетерій, створений Ребергером, є складною системою геометричних форм, контрастних кольорів та викривлень простору. Художник «втягує» відвідувачів кафе у свій твір, пропонуючи їм стати свідками незвичайних оптичних ілюзій, створених завдяки чергуванню білого і чорного, чітку геометрію яких порушують лише окремі акценти яскравих кольорів.

Отже, тотальна інсталяція переносить глядача в ілюзорний світ. У ній реалізується класична метафора образотворчого мистецтва — «входження в картину», адже художник використовує не лише певні предмети, але й сам простір. Неординарно поєднуючи тривіальні речі, інсталятор прагне виявити у них нові смислові значення, приховані від буденного сприймання. Тотальна інсталяція вимагає повної трансформації приміщення (його стін, підлоги, освітлення) та режисури глядацького сприйняття, наближуючись до ефектів театру, кіно та літератури (де читач знаходиться ніби всередині роману). Втім, головна особливість тотальної інсталяції — це тотальність контексту, адже саме зміна контекстів надає простору іншого смислового навантаження та значимості.

Таким чином, сучасну інсталяцію в усій різноманітності її видів можна визнати мистецько-видовищною формою, оскільки вона набуває особливих ознак, притаманних видовищним мистецтвам. Перш за все, інсталяція тривимірна: це простір, організований за волею митця. Найкращі інсталяції завжди виглядають як спроба створення іншої, відмінної від повсякденної, реальності — нехай навіть на обмеженій, спеціально відведених для цього території (що викликає стійкі асоціації з театральним мистецтвом).

По-друге, в інсталяції художник намагається компенсувати втрату мистецтвом храмового простору, який у XIX ст. був замінений на простір виставковий, що належить певній інституції (музею, галереї); він заявляє про свою незалежність від цих інституцій та створює власний експозиційний контекст. В інсталяції у найбільшій мірі реалізується властиве авангарду XX ст. розуміння мистецтва як інтелектуального проекту, а не як створення окремих предметів, що можуть бути виставлені на продаж. При цьому інсталяція реставрує майже відкинуте мистецтвом XX ст. поняття унікальності, адже вона практично не піддається копіюванню та репродукуванню.

По-третє, художник-інсталятор реалізує не лише традиційну задачу виразної організації простору, але й вносить у візуальне мистецтво категорії, зазвичай йому недоступні, — оповідальність, процесуальність та часову тривалість (художник будує сюжет сприйняття інсталяції глядачем), темпоральність (інсталяція доступна лише обмежений час і вимагає паломництва глядача у певний простір).

По-четверте, в останні десятиліття активно розвиваються і комбіновані (мультимедійні) інсталяції, що включають, наряду з предметними статичними об'єктами, усілякі фото-, слайдо-, кіно-, відео-елементи, комп'ютерні об'єкти, лазерні установки, звук, віртуальну реальність, інтернет — всі ці компоненти ще більше посилюють видовищність сучасних інсталяцій.

### Хепенінг як мистецтво дії

Хепенінг виник у середині XX ст. на рубежі зміни естетичних ідеологій і продовжив своє формування у другій його половині, об'єднуючи в собі ознаки «мистецтва дії» та властивості видовища.

Хепенінг (з англ. *happening* — випадок, подія) розвивається не як організоване, а як спровоковане, імпровізоване, непередбачуване



дійство, до якого залучаються глядачі, — більше того, участь глядачів, котрі в результаті стають співавторами, для здійснення хепенінгу є обов'язковою. М. Фрай у своїй «Арт-азбуці» дуже влучно назвав хепенінг неіснуючим словом «трапляння», підкреслюючи процесуальність події, що відбувається у нас на очах [Фрай ЭР-а].

На мій погляд, повноцінне і точне визначення хепенінгу дає М. Переверзева: «Хепенінг — одна з форм сучасного мистецтва, мультимедійна подія, що представляється, розігрується на публіці з елементами зображальності, хореографії та театрального мистецтва; засноване на факторі випадковості дійство, що передбачає взаємодію художника і глядачів, взаємопроникнення мистецтва і життя. Хепенінг, як різновид «мистецтва дії», побудований на імпровізації, одночасному співіснуванні різноманітних художніх та нехудожніх дій і спонтанній реакції учасників. Він об'єднує в собі простори різних видів мистецтва і художньої діяльності; у дійство можуть бути залучені музика, танець, поезія, візуальні мистецтва, відео, кіно, феномени безпосереднього навколишнього середовища (наприклад, явища погоди, шум вулиць)» [Переверзева ЭР].

Теорія та практика хепенінгу спирається на художній досвід футуризму, дадаїзму, сюрреалізму, театру абсурду. Предтечею хепенінгу Ж.-П. Сартр називав «театр жорстокості» А. Арто, основним постулатом якого було заперечення театральності як такої в ім'я реального проживання подій, до якого на рівні внутрішніх переживань залучаються глядачі. «І дійсно, якщо слідувати логіці Арто, достатньо просто змусити глядача бути присутнім при істинній події — і у такому випадку віра буде повною. У цьому сенсі сучасним завершенням “театру жорстокості” є те, що називають “хепенінгом”» [Сартр ЭР]. Цієї ж думки дотримується Л. Левчук, називаючи хепенінг «тотальним театром» [Левчук 1997, с. 184].

Основоположником хепенінгу, як дійства з елементами випадковості, вважається Джон Кейдж (1912–1992), який здійснив перший хепенінг у 1952 р. Це було прем'єрне виконання знаменитої «музичної» п'єси «4'33''», жанр якої тоді в афіші був позначений просто «спектаклем». Глядачі, що прийшли на концерт, стали свідками ситуації, коли піаніст, вийшовши на сцену і сівши до роялю, залишався нерухомим впродовж 4 хвилин 33 секунд — часу, зазначеного у назві п'єси. Не готові до такого розвитку подій, здивовані глядачі почали певним чином реагувати, створюючи звукошумову атмосферу, і, таким чином, стали (спів)авторами *випадкової* «музичної» п'єси.

Автором терміну «хепенінг» у 1958 р. став учень Джона Кейджа Аллан Капроу (1927–2006). Він дає йому таке визначення: «Хепенінг — це сукупність подій, виконаних або сприйнятих у більш ніж одному часі та просторі. Його матеріальне середовище може бути сконструйоване, сприйняте напрямку з того, що є у наявності або злегка модифіковане; так само і самі дії можуть бути придуманими або повсякденними. Хепенінг, на відміну від сценічної п'єси, може трапитись у супермаркеті, під час автомобільної поїздки автотрасою на одинці, під купою мотлоху, на кухні у друга, причому, як одного разу, так і регулярно. Якщо це відбувається регулярно, хепенінг може тривати більше року. Хепенінг відбувається у відповідності із планом, але без репетицій, глядацької аудиторії або повторів. Це мистецтво, але здається, що воно ближче до реального життя, ніж до мистецтва» [Пыркіна 2008, с. 94–95]. Говорячи, що хепенінг здійснюється «без глядацької аудиторії», Капроу, очевидно, мав на увазі відсутність розділення свідків хепенінгу на акторів та глядачів, адже навіть «принципова неучасть» у будь-яких діях створює певний плин хепенінгу, і, таким чином, усі присутні є його авторами-учасниками.

У жовтні 1959 р. в *Reuben Gallery* на Четвертій авеню у Нью-Йорку Аллан Капроу поставив першу роботу такого роду — «18 хепенінгів у 6 частинах». Капроу розділив простір галереї на три частини за допомогою прозорих панелей. Замість декорацій він використав великі конструкції, замість скульптур — пластикові об'єкти, замість картин — забризкані фарбою полотна. Відвідувачі, переходячи з однієї кімнати до іншої, ставали свідками ряду подій: танцівники виконували хореографічну композицію, чоловік малював картини та запалював сірники, оркестр грав музику на іграшкових інструментах. У дійстві Капроу не було ані сюжету, ані запланованої послідовності подій, але задум його хепенінгу полягав у тому, щоб відвідувачі галереї одночасно бачили і чули все, що відбувається, завдяки прозорим стінам та гарній акустиці. Крім того, глядачі могли приєднатись до дійства — наприклад, випивши бокал вина разом з учасниками або з'ївши запропонований апельсин, а виконавці намагались спровокувати їх на яскравий вияв емоцій або виступ.

І хоча ці ранні хепенінги ще були сплановані та мали певні сценарії, вони, в той же час, були позбавлені звичних атрибутів театру (сюжету, діалогів, професійного акторського виконання) і демонстрували неструктуровану спонтанність. За ідеєю Капроу, хепенінг мав відмовитись від оповідальної лінії традиційного театру та комунікаційної системи

«сцена — зал». Виконавцям рекомендувалось здійснювати незаплановані вчинки, діяти за волею фантазії, але в рамках основної теми-задуму.

Впродовж десятиліття Капроу регулярно влаштовував у Нью-Йорку хепенінги — у порожніх приміщеннях, магазинах, класних кімнатах, станціях та інших нестандартних місцях. Після 1960 р. він присвятив себе пропаганді, створенню та утвердженню хепенінгу як життєздатної форми американської культури, здібної зруйнувати традиційні відмінності між життям та мистецтвом. Починаючи з 1962 р., Капроу відкидає поняття «глядацької аудиторії». Як вказує В. Турчин, «Капроу зрозумів, що можна маніпулювати об'єктами та людьми у просторі. Фактично це (хепенінги. — К. С.) асамбляжі з нетрадиційних живописних та скульптурних форм, всередині яких, в цьому організованому хаосі, рухаються люди, створюючи “мистецтво подій”. Результат творчості, адже художники у хепенінгу нічого не виробляють, у самому процесі» [Турчин 1993, с. 218].

Капроу став ідейним лідером американського акціонізму, написав та видав кілька книг і статей, присвячених теорії хепенінгу. У своїх численних маніфестах акціонізму він наводить шість обов'язкових пунктів-умов існування хепенінгу: 1) відповідне навколишнє середовище, в якому виникає і втілюється задум; 2) невіддільність глядачів від того, що відбувається, їхня співучасть у процесі; 3) безпосередність подій; 4) відсутність заздалегідь обдуманого сюжетної лінії та чіткого плану; 5) фактор випадковості, визначаючий характер дії; 6) короткочасність та неповторність хепенінгу, який виникає у процесі створення та завершується з його закінченням [Петров 2010, с. 213].

У наступні роки у найбільших музеях, галереях та виставкових залах США, Франції, Німеччини, Голландії, Швейцарії та інших країн було проведено сотні хепенінгів «за Алланом Капроу».

Основоположник хепенінгу композитор Джон Кейдж вже з самого початку своєї професійної діяльності шукав способи розширити арсенал виражальних засобів музики — і почав створювати композиції із включенням звуків, джерелами яких були не музичні інструменти, а різноманітні об'єкти. У 1938 р. Кейдж винайшов підготовлене (препароване) фортепіано, під струни якого були підкладені різні предмети. З початку 1950-х головним принципом творчості Кейджа стала алеаторика — техніка композиції, заснована на незакріпленості нотного тексту та музичної форми, що передбачає випадкову послідовність елементів у процесі створення та виконання. Крок у напрямі до естетики хепенінгу був логічним продовженням пошуків митця.

Кейдж у повній мірі усвідомив, що мистецтво і життя не повинні бути розділеними, вони є суть одне і те ж: «Мистецтво це не втеча від життя, а скоріше вхід у нього»; «прийшов час повернути навколишнє середовище у мистецтво» [Переверзева ЭР].

Кейдж влаштовував свої хепенінги у різних місцях. Наприклад, хепенінг «Возз'єднання» трапився у канадській радіостудії: у 1968 р. Джон Кейдж і Марсель Дюшан впродовж п'яти годин грали в шахи на спеціально підготовленій електронній дошці, яка була джерелом звуків (шахові ходи випадковим чином породжували електронні звучання). Кілька інших музикантів також створювали всілякі шуми, керуючи електронними системами. Хепенінг «Демонстрація звуків навколишнього середовища» (1971) стався на міських вулицях: 300 осіб ходили восени в околицях Вісконсинського університету, прислухаючись до звуків природи. У 1978 р. в Італії Кейдж «запустив» триденний хепенінг «Il treno» (іт. «поїзд»), під час якого люди стали учасниками трьох залізничних екскурсій. Кожна з них передбачала індивідуальну програму, дату, маршрут, місце призначення, розклад, і при цьому на певних зупинках звучали певні музичні твори. У хепенінгу «Evéne / Environne METZment» (1981), що трапився у французькому місті Метц (у назві відображена гра слів *Metz* і *environment* — навколишнє середовище), люди ходили по парку, відтворюючи будь-які звуки, зливаючись з шумами навколишнього середовища цього містечка і прислухаючись до загального гулу, що стояв у ці хвилини.

Американська мистецтвознавець-критик Сьюзен Зонтаг, яка аналізувала явище хепенінгу в епоху його появи і розквіту в США (1960–1970-і), виділяла дві головні «вражаючі особливості» цієї художньої форми: поводження з аудиторією і поводження з часом. У першому випадку, на думку Зонтаг, провокаційність по відношенню до публіки часто переходить межу допустимого, адже акціоністи або потішаються над публікою, або знущаються з неї. «Аудиторію можуть облили водою, обсипати дрібними монетами або пральним порошком, що свербить у носі. Можуть оглушити барабаним боєм по ящиках з-під масла, направити у бік глядачів паяльну лампу. Можуть включити одночасно кілька радіоприймачів. Публіку примушують тіснитися у переповненій кімнаті, тулитися на краю рову біля самої води. Ніхто тут не збирається потурати бажанням глядача бачити все, що відбувається. Найчастіше його навмисно залишають ні з чим, влаштовуючи деякі з дійств у напівтемряві або ведучи дію у кількох кімнатах одночасно». Дійсно, публіка, що була не знайома із специфікою хепенінгу і йшла на звичайну

театральну виставу, могла бути шокована подібним перебігом подій, але, загалом, така реакція і була метою аукціоністів: через шок «витягнути» з глядача природну відповідну емоцію, яка може спрямувати хід хепенінгу в інший бік, а глядача зробити його співавтором.

Друга особливість логічно впливає з першої: оскільки неможливо передбачити, як буде розвиватися хепенінг, — невідомо, скільки він триватиме. Зонтаг зауважує, що навіть сприйнятлива і досвідчена аудиторія хепенінгів найчастіше не розуміє, закінчилося дійство чи ні. «Непередбачувані тривалість і зміст кожного конкретного хепенінгу, — підсумовує автор, — невідривна частина його впливу» [Зонтаг 1997].

Впродовж другої половини ХХ ст. хепенінг поширився по всій Америці, Європі, Японії. Крім Кейджа і Капроу, своїми хепенінгами прославилися Йозеф Бойс, Ред Грумз, Джим Дайн, Рой Ліхтенштейн, Клаас Олденбург, Йоко Оно, Роберт Раушенберг, Роберт Уїтмен, Вольф Фостелл, Ел Хансен, Мауріціо Каттелан та інші.

Однією з найвідоміших акціоністок сучасності є сербка Марина Абрамович (народ. 1946). Серед безлічі її приголомшливих виступів-перформансів зустрічаються і справжні хепенінги. Одним з найрадикальніших є «Ритм 0» (1974), в якому Абрамович досліджувала межі дій публіки, чию реакцію, як і в будь-якому хепенінгу, важко передбачити або запобігти. У просторі галереї Абрамович розклала на столі 72 предмети, якими люди могли користуватися як завгодно (деякі з цих об'єктів могли приносити задоволення, інші — завдати болю): троянду, помаду, бритви, ножиці, хлист, ніж і навіть пістолет з одним патроном. Художниця пасивно стояла на місці, а глядачам впродовж 6 годин пропонувалося робити з нею все, що завгодно, використовуючи ці предмети. Спочатку глядачі поводитися скромно і стримано, але за деякий час стали агресивнішими. Абрамович пізніше згадувала: «Я відчувала реальне насильство: вони різали мій одяг, встромляли шипи троянди у живіт, один узяв пістолет і прицілився мені в голову, але інший забрав зброю. Запанувала атмосфера агресії. За шість годин, як і планувалося, я встала і пішла у напрямку до публіки. Всі кинулися геть, рятуючись від реального протистояння. Отриманий мною досвід говорить про те, що якщо залишати рішення за публікою, тебе можуть убити».

Першим російським хепенінгом можна вважати подію, що відбулася 1 грудня 1951 р. на філологічному факультеті Ленінградського державного університету імені А. О. Жданова. На лекцію з історії російської літератури троє молодих людей (студентів) прийшли

у косоворотках навипуск, смазних чоботях (виворітною стороною шкіри назовні) і картузах. Конспекти вели гусячим пір'ям, а в перерві приготували з хліба, квасу і цибулі тетерю, яку сьорбали дерев'яними ложками з дерев'яних мисок, співаючи «Лучинушку» [Еремін ЕР]. Цей перший і єдиний у сталінській монархії хепенінг проходив з успіхом, поки один по-більшовицькому загартований студент не вийшов із заціпеніння і не заволав: «Це ж троцькістсько-бухаринська провокація!». Студентів виключили з комсомолу та університету, але після смерті Сталіна вони змогли поновитися на навчання та отримати дипломи. Учасниками цього хепенінгу були майбутні поети, письменники і журналісти Михайло Красильников, Юрій Михайлов і Едуард Кондратов.

Серед російських акціоністів яскраві хепенінги влаштовували О. Бренер, О. Ковиліна, О. Кулик, А. Осмоловський, О. Тер-Оганьян, О. Шабуров, групи «Коллективні дії», «Мухомори», «Сині носи», Э.Т.И., ESCAPE та ін. Так, наприклад, за ідеєю групи «Мухомори» на галявині в лісі був закопаний один з учасників (1979 р., «Скарб»), а численній групі глядачів, що прибули пізніше, було запропоновано знайти скарб. Понад годину «глядачі» наполегливо перекопували всю галявину, після чого знайденим скарбом, на загальний подив, виявилася людина, що вискочила з-під землі і втекла до лісу. Олена Ковиліна виходила на боксерський ринг, викликаючи на поєдинок усіх бажаючих (як жінок, так і чоловіків); запрошувала глядачів з публіки за витончено накритий чайний стіл — і підпалювала скатертину; з петлею на шії вставала на табурет, який кожен бажаючий міг вибити з-під її ніг. Олег Кулик відомий своїм «перевтіленням» в собаку, Олександр Бренер — хуліганськими витівками, Овдій Тер-Оганьян — скандальними акціями, що порушують всі можливі норми етики. «Прагнення до спонтанності, безпосереднього фізичного контакту з публікою, підвищеної дієвості мистецтва виливаються у концепцію карнавалізації життя» [Лексикон 2003, с. 486] — єдності страху і сміху, амбівалентності життя і смерті, відродження через самознищення.

Аналіз різноманітних хепенінгів доводить, що у всіх випадках художники пропонують ідентифікувати життя і сцену, видовище і дійсність, віддаючи перевагу не традиційним глядацьким залам, а вулицям, сараям, дахам, хлівам, погребам, горам, морському узбережжю тощо. Як пише С. Зонтаг, «розвиток дії в хепенінгу просто виконує припис Арто з його мрією про видовище, що скасовує підмости, інакше кажучи, дистанцію між виконавцями та публікою, та фізично втягує в себе глядача» [Зонтаг 1997, с. 45]. Але якщо в театралізованому

дійстві видовищність проявляє себе як ритуал, який, співпереживаючи, споглядають, то в хепенінгу — як розвагу, атракціон, в якому беруть участь усі. Головним у хепенінгу є сам ігровий простір, де всі бажаючі можуть самовиразитися, — дія всередині видовища.

### Тілесна образотворчість перформансу

Одним з провідних мистецьких напрямів постмодернізму став концептуалізм — літературно-художня течія, що виникла і сформувалась у 1960–1970-х одночасно у Європі та Америці. Концептуалісти стверджували, що єдиним гідним завданням митця є створення ідеї, концепції, адже головне — придумати, а втілити може будь-який ремісник. Власне втілення генерованої ідеї може відбуватись у різноманітних формах і жанрах: словах, текстах, об'єктах, інсталяціях, малюнках, кресленнях, фотографіях, аудіоматеріалах, відеофільмах, перформансах; твір може бути виставлений чи створений у галереї, залі, на відкритому повітрі. Концептуальний твір — це пряма фіксація думки митця, і до цього інтелектуального процесу запрошується глядач. Сприйняття таких творів може викликати певний дискомфорт, адже вони, відкидаючи традиційні естетичні оцінки, оперують не до емоційного співпереживання, а до розумового осмислення концепту.

За твердженням Г. Фадєєвої, концептуальне мистецтво об'єднало в собі процеси створення і дослідження, теорію і практику, функції творчості і критики. Концептуаліст, поєднуючи в собі артиста і критика, самостійно досліджує і описує свої роботи, а твір концептуального мистецтва ніби заново сформулював поняття «мистецтво» [Фадєєва ЭР].

Представниками американського концептуалізму є: Дж. Кошут, Д. Грехем, М. Кателлан, Л. Вайнер, Р. Баррі, К. Бьорден та ін.; європейського: Й. Бойс, Р. Лонг, Д. Бюррен, Б. Дмитрієвич та ін.; російського: І. Кабаков, А. Монастирський, Д. Пригов, В. Пивоваров, І. Нахова, група «Коллективні дії», Р. і В. Герловіни та ін.

Один з основоположників напряму, американський художник Джозеф Кошут (народ. 1945) виклав своє бачення і значення концептуалізму у статті «Мистецтво після філософії» (1969) [Кошут ЭР], де стверджував, що мистецтво — це сила ідеї, а не матеріалу. Концептуальний твір народжується у момент, коли ідея автора з'єднується з думками глядачів з цього приводу. Якщо глядач приймає «умови гри», він перетворюється на співавтора твору, і сам процес мистецько-творчого

акту стає важливішим за кінцевий результат. Цей принцип отримав своє яскраве втілення у *мистецтві дії* (акціонізмі).

Саме у 1960–1970-і з'являються перші приклади «мистецтва дії», квінтесенцією якого є підкреслення процесуального характеру мистецтва, а основними ідеями — по-перше, превалювання творчого акту над його результатом та, по-друге, прагнення стерти межу між мистецтвом і дійсністю, розчиняючи художній жест у плінних процесах життя. В образотворчій практиці вперше з'являються люди-моделі як об'єкти творчого процесу, а також відбуваються перші художні акції, в яких бере участь сам художник як «об'єкт спостереження та суб'єкт креації в дії» [Алфьорова 2006, с. 5]. Модерністський міф про недосяжність митця, його «виключність» руйнується та укріплюється водночас.

Перехід від модернізму до постмодернізму (1950–1970-і), зазначає дослідниця візуальної культури З. Алфьорова, «став яскравим періодом потужної модифікації мистецьких форм, перекодуванням мистецької мови, зміни темпоральних структур в художньому процесі. Центром цих змін стала сама людина, її відчуття часу і простору, її ставлення до власної тілесності» [Алфьорова 2006, с. 4]. У філософії постмодернізму людина — це множинність її уявлень про себе. Особистість маніпулює не лише своїм життєвим статусом, змінюючи соціальні маски та ролі, але й «направляє творчий інтерес на саму себе, на свою власну тілесність» [Алфьорова 2006, с. 6]. Яскравим втіленням цього нового підходу і стала мистецька форма перформансу.

Перформанс, перформанс-арт, перформативність, перформативні практики — в останні роки ми звідусіль чуємо ці терміни. Найчастіше їх вживають відносно двох мистецьких явищ сучасності: контемпоранного образотворчого мистецтва та актуальних сценічних театральнопластичних дійств.

Перформативність — у широкому контексті — означає збіг змісту з формою як його проявом, коли відбувається самоподання змісту: текст або дія стає не просто висловлюванням про що-небудь, а й демонстрацією того, що несе це повідомлення.

Багато дослідників, говорячи про перформативність *тексту*, часто наводять такий приклад: коли під час церемонії шлюбу наречені говорять одне одному «я беру тебе за дружину / чоловіка», то виголошення цього тексту є одночасно і дією — саме це і є виявом перформативності даного вербального висловлення. Ось як про це сказала дослідниця А. Вуянович: «Це такий тип висловлення, коли я не повідомляю нічого, але, говорячи, я роблю щось (by saying do something)» [Вуянович ЭР].

Говорячи про перформативність *дії*, вчені розділяють поняття «перформативне мистецтво» (*performing art*) та «мистецтво перформансу» (*performance art*). Перформативні мистецтва — це загальний термін для усіх виконавських (театральних та музичних) мистецьких форм, які розгортаються на сцені у реальному часі: драматична вистава, опера, балет, мюзикл, естрадне шоу тощо. Автор, у даному разі, є лише створювачем дійства. А у мистецтві перформансу (або просто у перформансі) перформер є автором концепції та її виконавцем: він одночасно і презентує ідею, і виконує її. Відбувається розділення понять: «робити» (*doing*) і «показувати “роблення”» (*showing doing*). У першому випадку маємо на увазі перформанс, у другому — перформативне мистецтво [Вуянович ЭР; Шувакович ЭР].

У численних інформаційних джерелах зустрічаються визначення перформансу як *напрямку*, *виду* чи *жанру* художньої творчості, проте більшість дослідників сходяться на думці, що перформанс все ж таки є *формою* сучасного мистецтва, яка, наряду з акцією та хепенінгом, є яскравим зразком втілення акціонізму. Отже, перформанс (від англ. *performance* — виконання, виступ, гра, вистава) — певне дійство, що виконується за визначеним планом одним або кількома учасниками перед запрошеною публікою; це жива візуально-процесуальна композиція із символічними атрибутами, позами, жестами, діями. Окрім існування у реальному часі, як певне публічне дійство, перформанс може демонструватися також через фото- та відео-документацію.

Перформанс можна умовно назвати театром візуальних мистецтв, адже в нього можуть включатись елементи пантоміми, хореографії, музики, поезії, відео, кіно. Проте, на думку К. Дьоготь, перформанс за своєю природою наближується, скоріше, не до театру, а до поетичного читання або музичного виконавства і тому може бути визначений як «публічний жест» — фізичний, вербальний, соціальний тощо [Дьоготь ЭР-Г]. Дослідниця Н. Маньковська сутнісно даної форми вважає «публічне створення артефакту за принципом синтезу мистецтва і немистецтва», естетичною специфікою цього процесу — «акцент на первинності і самодостатності творчого акту як такого», мистецьким надзавданням — «утвердження ідентичності творця» [Лексикон 2003, с. 334]. І тому головним засобом і матеріалом творчості служить тіло — зовнішній вигляд, рухи та дії художника-демонстратора, адже перформанс зорієнтований насамперед на візуальний, а не вербальний характер сприйняття. Навіть якщо у дійстві використовуються слова або мовленнєва взаємодія між виконавцями, вербальні знаки подаються

не в традиційній інформативній функції, а наділяються символічним сенсом. У результаті перед глядачем залишається просто певна дія як така, без її словесної інтерпретації. Подібний феномен дуже влучно описав Василь Кандінський у своїй роботі «Про духовне у мистецтві»: «чим зовні більш немотивованим буде, наприклад, рух, тим чистішою, глибшою і більш внутрішньою є його дія. Дуже простий рух, мета якого невідома, діє вже сам по собі, як дещо значне, таємниче, урочисте. І воно залишається таким, доки ми не знаємо зовнішньої практичної мети руху. Воно діє тоді, як чисте звучання. <...> доки раптом не щезне чарівність і не прийде, як удар, практичне пояснення і не відкриє загадковості і причини події. Простий, зовні немотивований рух приховує невичерпний, повний можливостей скарб» [Кандінский 1992, с. 93].

Нейтралізувати «гегемонію мовлення» у перформансі дозволяє й ігровий компонент. Він «звільняє мистецькі твори від претензій на виключність, від амбіцій пророцтва і учительства. Гра зводиться до лаконічних й елементарних форм, з перестановкою акцентів із змісту на механіку гри, будується на абсурді та парадоксах, що звільняють художника від скутості нормативами відомого» [Шнырева 2000]. Інколи митець свідомо використовує ігрову природу перформансу для створення певного дискомфорту глядачів і навіть шокування публіки. Дії, що відбуваються під час перформансу, можуть виходити за рамки загальноприйнятих етичних норм: неочікуваність, провокативність, епатаж є елементами естетики даної мистецької форми.

Отже, перформанс налічує чотири обов'язкові компоненти: він виконується у певному *місці* впродовж певного *часу*, основним матеріалом є *тіло* митця, а метою — *комунікація* із глядачем.

Об'єднуючи усі вищенаведені моменти, цікаве визначення перформансу пропонує М. Каткова: «Перформанс — це вид візуальної культури, що втілює у дію концептуальні ідеї автора, котрий прагне подолати стереотипи сприйняття мистецького твору і зруйнувати інтелектуальні бар'єри між свідомістю автора і глядачем. Процес формування цих ідей, виникаючі у зв'язку з ними тексти, сама дія, реакція публіки, що виникає чи не виникає під час дії, подальша документальна фіксація, рефлексія критики — весь цей комплекс подій є перформанс» [Каткова 2000].

Культурним корінням, стильовими джерелами перформансу являються архаїчний релігійний ритуал, стародавні і середньовічні видовища, езотеричні практики, творчість футуристів, дадаїстів та сюрреалістів, методології постмодерного театру.

Становлення перформативних практик відбувалося у 1960–1970-і. У своїх експериментах художники вдавалися до нечуваних досі прийомів, свідомо шокуючи глядача безглуздістю, жорстокістю та садомазохізмом своїх дій, які піднімали теми самоідентифікації, життя та смерті, сексуальності, здоров'я та хвороби, насилля та дискримінації:

– Кріс Бьорден (США) годинами лежав на підлозі або сходах галереї; повз на асфальті по склу; переживав реальний постріл у руку;

– Ів Кляйн (Франція) малював по полотну тілами оголених натурниць;

– Йозеф Бойс (Німеччина) розмовляв з мертвим зайцем; прожив в галереї три дні разом з койотом, провокуючи його на дії проти себе;

– Герман Нітч (Австрія) показово вбивав тварин;

– Гілберт і Джордж (Англія) уявляли з себе живі співаючі скульптури;

– Віто Аккончі (США) кусав себе; боксував із власним відображенням у дзеркалі; лежав під пандусом галереї, мастурбуючи і озвучуючи у гучномовець свої фантазії про глядачів, які знаходилися у цей момент в галереї, — ті художника не бачили, але добре чули з динаміків його слова, дихання, розуміючи, чим саме він зараз зайнятий;

– Каролі Шнеєман (США) проводила публічну лекцію з історії мистецтва, під час якої запрошувала до сцени глядачів, роздягалась разом з ними, змащуючи одне одного фарбою і клаптиками паперу; оголеною читала текст про гендерну дискримінацію, написаний на довгому свитку, витягнутому з піхви;

– Валі Експорт (Австрія) вдягала на оголений торс коробку з отворами на рівні грудей, в яку будь-хто міг просунути руки; вривалася у кінозал, де ходила поміж рядами з людьми у штанях з вирізаним клаптом на рівні геніталій;

– Марина Абрамович (Югославія) лезом вирізала на животі зірку, сікла себе тростиною, лежала на льодяному хресті, жила багато днів на підвішених платформах галереї без їжі.

Отже, навіть побіжний погляд на зміст зазначених перформансів, акцій та хепенінгів засвідчує, що дійсним носієм реальності для митця стає тіло, і саме завдяки йому художник прагне залишити у культурі свій фізичний відбиток, ознаки своєї присутності — у різноманітний спосіб.

Західні художники сприймали перформанс як універсальний засіб зробити мистецтво не ринковим і не музейним, і тому перформанси будувались на основі умілої імітації дії, в основі якої була гра, розрахована на розуміючого глядача. У Радянському Союзі ж не було ані самого поняття арт-ринку, ані глядача, здібного сприйняти мистецтво в іншій іпостасі, аніж образотворчій. І тому російські

(радянські) художники звернулись до перформансу як до крайнього засобу, певної шокуючої панацеї, що дозволить «прорвати» традицію і вийти на новий рівень. Зростання інтересу до перформансу в Росії відмічається з початку 1970-х, коли він став модним захопленням у художніх колах.

Найвідомішими російськими перформерами є О. Кулик, подружжя Герловіних, О. Ковиліна, В. Мізін, А. Монастирський, К. Суботін, Л. Морозова, групи «Гніздо», «Мухомори», «Чемпіони світу», «Сині носи» та ін. У минулі роки перформанс був однією з форм (номінацій, напрямів) на різноманітних фестивалях та бієнале сучасного мистецтва у Росії, але у вересні 2010 р. у Москві відбувся Перший Міжнародний фестиваль перформансу, який тривав десять днів, зібравши перформерів з різних країн. У програмі фестивалю глядачі, серед іншого, могли побачити: хор дівчат, який не співав, а емоційно видавав різноманітні звуки (перформанс американського художника Р. Ньюсома); художника (американця К. Лінзі), який розмовляє зі світом від лиця зразу кількох людей, які сперечаються, конфліктують, відстоюють свою думку; людину-робота, якою (за допомогою комп'ютерної програми) може керувати будь-хто з глядачів, змушуючи її повзати по бетонній підлозі, стрибати, кричати, сміятись, читати вірші і т.п. (перформанс А. Кузькіна, Москва); красивих дівчат-моделей, які пропонують усім бажаючим свої обійми (перформанс москвички Л. Морозової «Подолання гламуру»).

Починаючи з 1990-х, українські митці також представляють свою перформативну творчість, характерним прикладом якої слугують роботи: «Мазепа» В. Цаголова, у якій для передачі всього перформансу було використано звичайний телевізор; «Der Winter karut» П. Старуха, що передбачала абсурдне, експресивне розмальовування автором снігу; «Манна» П. Старуха, М. Олексяка, М. Яремака, де в структуру дійства впліталася демонстрація оголеного тіла авторів [Сидоренко 2008, с. 126], вуличні перформанси та акції художніх груп «Р.Е.П.» та «SOSka» [Сидоренко 2008, с. 139] та ін. Сьогодні перформанси в Україні можна побачити в рамках багатьох фестивалів, днів, акцій сучасного мистецтва, зокрема, на щорічному Гоголь-фесті (Київ) та Тижні актуального мистецтва (Львів).

Викладений матеріал дозволяє дійти певних висновків і виокремити важливі характеристики перформативних практик.

Першою з таких характеристик хочу назвати *тілесну образотворчість* або *образотворчу тілесність*. Дійсно, у перформансі

первинним є саме творчий жест автора-художника, виражений через тілесно-візуальне висловлювання, й однією з найважливіших особливостей арт-практик такого стибу є тілоцентризм. Розвиток ідей тілесності у перформативних практиках дозволяє глядачу пережити особливі ситуації та відчуття, майже не можливі у реальному житті: вони не лише стають джерелом нових досвідів глядачів, а й здійснюють серйозний вплив на чуттєву сферу, яка трансформується внаслідок певних змін у візуальному та тактильному сприйнятті людини, а культурна опозиція «дух / тіло» поступово згладжується.

Другою характеристикою відзначу особливу *креативну комунікативність*. Перформанс може стати моделлю сучасної культури, адже в художньому процесі він є максимально соціальним і відкритим для усіх тем і проблем буття, стверджує нове визначення ролей автора і персонажа, створює нові комунікативні ситуації, руйнує стереотипи сприйняття, формує і виховує нову аудиторію, сприяє появі нових мистецьких форм. Такого роду мистецтво, не обтяжене тягарем класичних авторитетів, здібне розкріпачити глядача і спрямувати його до самостійної творчої діяльності. Співвідносячи роботи сучасних митців зі своїми, реагуючи на незвичні форми репрезентації, глядачі глибоко переживають свої емоції і враження, які можуть бути втілені у власній творчості.

Третім пунктом хочу дати відповідь на запитання, то чи властиві перформативним практиками *театралізація* та *видовищність*? Перформанс сьогодні — це, напевне, найщиріша з мистецьких форм, тому що відбувається тут і зараз, презентуючи особистість митця в теперішньому просторі й теперішньому часі, в цю саму мить. Це головна з відмінностей театру і перформансу: глядач і художник знаходяться у реальному, а не ілюзорному світі. Більше того, сучасний театр та нові форми театральності набувають сьогодні перформативних ознак, що дає право прогнозувати якраз таки не театралізацію перформансу, а перформатизацію театру. Щодо видовищності, то тут стверджую однозначно: так, вона властива перформативним практикам. Перформанс-арт презентує зразок образотворчо-видовищної модифікації: традиційна образотворчість, що передбачає виключно візуальне сприйняття естетичної цінності мистецтва, збагачується динамічно-експресивними засобами виразності, головним серед яких є тілесність, використанням театральних прийомів і ефектних деталей, публічністю, наявною комунікацією із глядачем,

з'єднанням змістовності з розважальністю, завдяки чому і набуває яскравих видовищних рис.

За весь час існування перформансу не згасають суперечки про те, чи можна вважати його «повноцінним мистецтвом». Втім, на мій погляд, до оцінки перформативних (акціоністських) практик не можна підходити з позицій класичної естетики. Якщо у перформансі мистецтво розчиняється у житті, а саме життя стає художнім жестом, — то чи варто намагатися їх відокремлювати?

\*\*\*

Якщо провести порівняння хепенінгу і перформансу, ми побачимо, що при очевидній спільності (стирання граней між творчістю і життям; творчий процес важливіший, ніж «продукт»; неповторність, ситуативність, використання рухів, жестів, звуків, зображень тощо) ці форми багато в чому різняться. Перш за все, різниця відчутна у концепті «художник — глядач»: якщо в хепенінгу немає одноосібного авторства, то в перформансі творчий жест автора-художника первинний; якщо в хепенінгу глядач стає повноправним творцем художньої реальності, то в перформансі він є, переважно, лише стороннім спостерігачем; головним об'єктом дії в хепенінгу є глядач, його реакція, його емоція, а в перформансі — художник, його пластично-візуальне висловлювання; мета хепенінгу — у спілкуванні з глядачем, мета перформансу — творча реалізація художника. Різницю між хепенінгом і перформансом влучно позначив мистецтвознавець В. Турчин, проводячи аналогію з протиставленням англійських слів «*game*» та «*play*»: перше має на увазі гру як дію (хепенінг), а друге — правила гри (перформанс) [Турчин 1993, с. 230]. На мою думку, точнішим у даному випадку буде зіставлення хепенінгу — «гри як дії» (*game* — ігровий процес) та перформансу — «дії як гри» (*play* — гра на сцені, п'єса).

Однак, при всіх принципових відмінностях, найважливішими зближуваними факторами хепенінгу та перформансу виступають такі характеристики, як: злиття образотворчості та видовищності, використання театральних прийомів і ефектних деталей, публічність, комунікація з глядачами, з'єднання смислового змісту з розважальністю.

Зображально-видовищні форми хепенінгу та перформансу презентуються у багатьох країнах світу на фестивалях сучасного мистецтва, персональних виставках, художніх акціях, збираючи в армію своїх шанувальників все більшу кількість цінителів нетривіального мистецтва.

## Флешмоб як мистецько-ігрова акція

Сьогодні вже майже нікого не дивують шалені темпи зростання інформаційних технологій, що змінюють і соціум в цілому, і саму людину. Вчені часто не встигають осмислити та вповні оцінити соціально-психологічні та фізіологічні наслідки масової інформатизації, зокрема, велику стресогенність сучасного життя, синдром «офісного робітника», депресії, придушення емоційної сфери та десоціалізацію особистості, знеособлення та анонімізацію, підміну реального життя віртуальним. Але людина, намагаючись пристосуватись до нових умов, шукає методи компенсації негативних впливів високих технологій, створюючи нові моделі соціальної взаємодії.

Комп'ютерні та інтернет-технології не лише стали потужним засобом вирішення інформаційних, освітніх, бізнесових проблем, але й утворили нові форми комунікативної взаємодії — мережні. Соціальна мережа, за Д. Смірновим, є «результатом соціальної взаємодії і комунікації та являє собою комплекс зв'язків різної щільності та інтенсивності, що розглядаються у якості структурних утворень» [Смирнов 2008, с. 249]. Великі соціальні мережі існували завжди (релігійні організації, політичні партії, спецслужби, терористичні угруповання тощо), але засоби комунікації в цих мережах були недосконалими. І лише бурхливий розвиток комп'ютерних технологій кінця ХХ — початку ХХІ ст. радикально змінив ситуацію, надавши мережним організаціям нових комунікаційних можливостей. З іншого боку, мережне спілкування поступово сформувало віртуальні спільноти, існування яких протікає як у кіберпросторі, так і поза ним.

В. Щербина виділяє такі характерні риси членів віртуальної спільноти: почуття колективної ідентичності, ґрунтоване на використанні особливого жаргону, комунікативних норм, поділу спільних цінностей та ідеалів; власні інтереси, пов'язані з використанням інтернету, та готовність їх захищати; нелокалізованість у просторі та здатність до високодинамічних дій і змін; здатність створювати системи спільної дії як у комунікативній мережі, так і за її межами [Щербина 2005, с. 147].

Уміла координація такої віртуальної спільноти та пропаганда певних ідей можуть утворити «те тривале зусилля, з якого народжується колективна воля певної міри однорідності, тієї міри, яка необхідна, щоб отримати дію, координовану і одночасну у часі та географічному просторі» [Кара-Мурза ЭР]. І якщо С. Кара-Мурза, аналізуючи праці італійського комуніста Антоніо Грамші, під такою дією мав на увазі

революцію, то в наш час подібні спільні практики, організовані через інтернет-мережі, досить часто носять ігровий характер.

Як зазначає І. Чайка, «важливою частиною суспільного життя протягом усієї історії людства було і залишається існування особливих форм діяльності, які, на перший погляд, не виконують певної практично значущої функції, не мають очевидної мети, проте не перестають виконуватися, транслюючись від покоління до покоління, набуваючи нових форм. Ця діяльність <...> може бути визначена як гра» [Чайка 2010, с. 103].

Такою яскраво ігровою практикою у сучасному соціумі є феномен *флешмобу*. З часу його виникнення минуло трохи більше десяти років, але флешмоб вже став однією з найулюбленіших видовищно-ігрових форм.

«Спалах натовпу» або «миттєвий натовп» (з англ. *flash* — спалах, мить; *mob* — натовп) являє собою заздалегідь сплановану через інтернет масову акцію, у якій велика група людей раптово, несподівано для інших з'являється чи збирається у певному громадському місці, виконуючи протягом нетривалого часу певні оговорені дії, після чого дуже швидко «розчиняється». Днем народження флешмобу вважається 17 червня 2003 р., коли у меблевому відділі Нью-Йоркського університету «*Macy's*» понад 100 осіб одночасно зібрались навколо дорогого східного килима і почали запевняти стурбованих продавців, що вони проживають усі разом у заміській комуні і для їхньої общини дуже потрібен «килим кохання» за 10 тис. доларів. Після цього випадку «миттєві натовпи» почали з'являтися у різних країнах майже кожного дня. Лише протягом літа 2003 р. перші флешмоби відбулись у багатьох містах Америки, Європи, Японії, країн СНД.

Являючись новітньою формою акціонізму, флешмоб, по суті, є різновидом *акції*.

Мистецько-видовищно-ігрова форма *акції* виникає ніби «із самого життя», надаючи певним життєвим ситуаціям та процесам художнього контексту. Будучи запланованою (як правило, разовою) дією, акція спрямована на досягнення певної, значимої для митця художньої мети. Акція може мати соціальне або ідеологічне забарвлення, але це не обов'язково. Така дія звершується однією особою або групою, і саме проведення творчого акту є самоціллю і основним змістом художнього висловлювання акціоністів. Учасники не завжди можуть передбачити, як пройде задумана подія, адже акції, що проводяться



у громадських місцях, спрямовані на непідготовлену публіку, і як саме пересічна людина відреагує на побачене — невідомо.

У сучасному культурно-мистецькому середовищі художні акції часто долучають до *арт-тероризму*. Як справедливо зазначає О. Озеров, сучасне мистецтво давно вийшло за межі свого традиційного призначення. Митець сьогодні — феномен скоріше соціальний, ніж естетичний. І для того, щоб вийти з безвісності, окремі художники вдаються до прийомів арт-тероризму. Автор формулює кілька правил «справжнього арт-терориста»: 1) шокувати; 2) проявляти політичну пильність; 3) не мудрити; 4) не переборщити [Озеров ЕР].

Найвідомішим сучасним арт-терористом є неловимий анонім вуличного мистецтва англієць Бенксі (Banksy). Будучи мега-популярним у всьому світі, він залишається однією з найзагадковіших осіб стріт-арт-культури. Навколо його біографії та реального імені ведеться багато суперечок — достовірні ж факти нікому не відомі. Волюючи залишатись загадковим та невпізнаним, художник не дає інтерв'ю і не з'являється відкрито у публічних місцях. Цілком може виявитися, що під цим ім'ям ховається ціла команда творчих людей [Banksy ER].

Бенксі малює графіті (про це йтиметься далі), пише картини та створює скульптури. Як жартівник контркультури, він віддає перевагу своєрідним «живописним реміксам» — перемальовкам відомих картин з додаванням авторської «перчинки». Так, наприклад, Джоконда опиняється у протигазі, ідилічний пейзаж «доповнюється» фігурою повішеного на гілці дерева, а до картини «Міст через ставок водяних лілій» Клода Моне митець «додає» сміття та візки із супермаркету, що плавають у ставку, а власне лілій залишається набагато менше, ніж в оригіналі. Ці та інші роботи художника демонструються у великих галереях всього світу, а на аукціонах їх купують зіркові знаменитості за сотні тисяч доларів.

Бенксі виступає проти ЗМІ, але регулярно потрапляє у випуски новин — і не лише завдяки неординарним трафаретним графіті та черговому продажу його картин. Окрім малювання, Бенксі організовує ризиковані суспільно-художні акції, за які, на думку влади, він повинен відповісти перед законом. Міжнародну славнозвісність художник отримав після того, як непомітно розмістив на стінах відомих музеїв Великобританії і США свої власні роботи. Так, серед іншого, у Бруклінському музеї опинилась картина «Солдат з балончиком фарби» (балончик з фарбою — атрибут графіті-художника), а у Британському музеї — «Бенксіус Максимус» — стилізований під первісне мистецтво фрагмент «доісторичного наскального малюнку», що

зображає людину Кам'яного віку, яка тримає в руках візок із супермаркету. Працівникам музею знадобилось 8 днів, щоб помітити і зрозуміти, що даний експонат не є справжнім.

Ще один свій знаменитий трюк Бенксі провернув у 48 магазинах Брістоля, Брайтона, Бірмінгема, Ньюкасла, Глазго та Лондону, замінивши близько 500 копій компакт-дису співачки Періс Хілтон на диски з власними реміксами та малюнками, зберігаючи оригінальний штрих-код, аби покупці зразу не помітили підступу. Пізніше ЗМІ повідомили: жоден покупець, що помилково придбав диск Бенксі замість диску Періс Хілтон, не повернув його [Парадоксы ЕР]. Більше того, деякі з проданих дисків були перепродані на інтернет-аукціонах за значно більшу вартість.

Розважався Бенксі і в зоопарках, розмішуючи надписи у вольєрах від імені тварин. Так, у лондонському зоопарку з'явилось послання від пінгвінів, написане двометровими літерами: «Нам набридла ця риба!». А у брістольському «поскаржився» слон: «Хочу вийти звідси. Від сторожа смердить. Нудьга, нудьга, нудьга».

У каліфорнійському Диснейленді Бенксі відважився підвісити на одному з атракціонів надувну ляльку-копію ув'язненого в оранжевому костюмі і наручниках. «Повішений» залишався на місці півтори години, перш ніж відреагувала охорона парку. Бенксі заявив, що ця акція мала на меті привернути увагу до становища ув'язнених у таборі на американській базі Гуантанамо.

Проте, у влади до Бенксі були і більш серйозні претензії. Так, у 2004 р. художник виготовив і розкидав у натовпі фальшиві фунти, на яких портрет королеви був замінений зображенням принцеси Діани, а надпис «Bank of England» — на «Banksy of England». Деякі неухажні покупці намагались потім розплатитись цими фунтами у магазинах.

У тому ж 2004 р. митець-анонім встановив 6-метрову бронзову статую богині правосуддя Феміди вагою понад три тонни і вартістю у 40 тис. доларів перед будівлею суду у Лондоні. Статуя, пофарбована у золотий і чорний кольори, в цілому, копіює статую Феміди, яка стоїть на даху лондонського Центрального карного суду: у неї така ж пов'язка на очах, а у витягнутих руках вона тримає меч та ваги. Проте є і відмінності: поділ мантії у Феміди задрано так, що видно фривольні латексні чоботи-ботфорти, панчохи та підв'язки, за які засунуті доларові банкноти. На постаменті було накреслено: «Нікому не вір».

Пожартував Бенксі і з поліцією: залишив манекен самого себе, прикований наручниками, і супроводив його надписом, адресованим

констеблям: «Ми упіймали Бенксі!». Але парадокс в тому, що паралельно із прагненням знайти і арештувати знаменитого арт-терориста, представники владних структур пропонують розробити закон, згідно з яким можна було б здійснювати реставрацію та охорону вуличного мистецтва, повідомляє BBC [Апресян ЭР]. Нещодавно у Брістолі одна з ранніх робіт Бенксі «Горила у рожевій масці» була помилково зафарбована. Ця новина швидко облетіла соціальні мережі, користувачі яких висловлюють надію на те, що сам Бенксі відновить це графіті. Брістоль, за однією з біографічних версій, є батьківщиною Бенксі, і його мистецтво вже стало невід'ємною частиною життя міста, тому має бути збереженим.

14 лютого 2010 р. Бенксі інкогніто пройшов червоною доріжкою Берлінського кінофестивалю, на якому представив свій дебют у якості кінорежисера — фільм «Вихід через сувенірну лавку». Головним героєм картини є режисер-аматор, який намагається знайти Бенксі, потоваришувати з ним і зняти про нього документальний фільм. Прем'єрний показ «Виходу...» відбувся у кінці січня 2010 р. в рамках міжнародного фестивалю «Санденс» у США, де його змогли побачити лише обрані. На Берлінале фільм Бенксі вперше демонструвався більш широкій аудиторії. На прес-конференцію, присвячену показу фільму, Бенксі не з'явився. У 2011 р. фільм був номінований на премію «Оскар» у номінації «Кращий документальний фільм». У тому ж році у тій же номінації фільм отримав премію «Незалежний дух» (американська кінопремія, орієнтована на сучасне незалежне кіно).

Завдяки неординарному таланту, гостросоціальної тематиці своїх графаретних малюнків та організації ризикованих перформативних акцій арт-терорист Бенксі швидко набув популярності спочатку в Англії, а потім і в усьому світі. У 2007 р. Бенксі — вічний борець з глобалізацією та апологет утопічної ідеї зробити світ чистішим завдяки «забрудненню» стін — був визнаний найвидатнішим сучасним діячем мистецтва Великобританії. Але за нагородою, вже традиційно, він не з'явився.

Великою кількістю неоднозначних акцій відрізняються сучасні російські художні об'єднання, зокрема, арт-група «Війна». Одна з найскандальніших її акцій звершилась влітку 2010 р. у Санкт-Петербурзі, коли на Литейному мосту вночі, перед самим розведенням, за 23 секунди був намальований гігантський фалос розміром 65 на 27 м (тобто на повну ширину і довжину однієї половини мосту), який через кілька хвилин піднявся навпроти будівлі ФСБ.

У 2002 р. Андрієм Устиновим та Наталею Ніколаєвою була проведена акція «Вигнання з раю»: вони зайшли до «Макдональдсу», роздяглися догола, символізуючи біблійну пару, і почали ходити по «райському саду», намагаючись з'їсти «заборонені плоди», віднімаючи гамбургери у відвідувачів. Реального «вигнання» не відбулося, адже акціоністи зреагували швидше охорони і залишили «рай» самі. Втім, акція — як радикальний жест, соціально та естетично цінний сам по собі, — удалась на сто відсотків.

В останні роки в Росії радикальними акціями у Петербурзі та Москві відзначився Петро Павленський: в акції «Шов» (2012) митець зашитим ротом намагався привернути увагу спільноти до проблеми заборони гласності; акцією «Туша» (2013) оголений художник у коконі з колочної проволочки метафорично висловлювався проти законів, спрямованих на придушення громадянської активності; в акціях «Фіксація» (2013) та «Відділення» (2014) акціоніст знову вдався до власного членушкодження: цвяхом прибив мошонку до кремлівської бруківки; відрізав мочку вуха, сидячи на паркані інституту психіатрії; в останній акції «Загроза» (2015) підпалив двері будівлі ФСБ на Лубянці.

Художніх акцій проведено і проводиться надзвичайно багато. І, на мою думку, флешмоб є ні чим іншим, як продовженням ідей акціонізму.

Організація флешмобу відбувається через спеціалізовані сайти, на яких кожен бажаючий може зареєструватись, пропонувати там свої сценарії, а також голосувати за сценарії інших. Коли шляхом голосування сценарій для найближчої акції буде обраний, відбувається віртуальна підготовка до флешмобу. Ідеальним вважається сценарій, який буде абсурдним, загадковим, не дуже помітним і не провокуючим сміх. Моббери не повинні порушувати закони та моральні устої. Усі дії повинні здаватись випадковим глядачам безглуздими, однак виконуватись вони повинні так, ніби в цьому є сенс. У сторонніх виникає відчуття подиву, інтересу, незрозуміння. Чому біля цього пам'ятника кілька десятків людей одночасно почали їсти бутерброди? Чи може так бути, що у громадському місці одночасно у сотні людей розв'язався шнурок? Чи немає чогось дивного, що багато людей запитують у продавця одну й ту саму книгу? На перший погляд, все це може бути у житті — але все одно, «щось тут не те», якимось дуже синхронно у них це виходить... Здивування посилюється, коли через кілька секунд все зупиняється, наче не було. Пам'ять не встигає схопити усі деталі, проаналізувати те, що відбулося. Поки глядач перевіряє

власні відчуття — все вже скінчилось. І знову з'являються сумніви: а чи було це в реальності, може просто примарилось?

Отже, принциповим відкриттям флешмобу є те, що абсолютно нормальна, звичайна, повсякденна дія, яку виконує одна людина, може викликати неабиякий шок, якщо цю саму дію виконає одночасно і синхронно «розумний натовп». Книга саме з такою назвою — «Розумний натовп: нова соціальна революція» [Рейнгольд 2006] — побачила світ у 2002 р. У ній американський соціолог-футуролог Говард Рейнгольд (народ. 1947) здійснив теоретичне осмислення подібної мережної взаємодії. Розглядаючи особливості окремих політичних та економічних подій кінця ХХ ст., автор доходить висновку, що характерною особливістю кожної з них була відсутність безпосереднього контакту між учасниками подій — їх об'єднувала належність до віртуальних мережних структур, а колективні дії впорядковувалися завдяки інструкціям, розміщеним на відповідних сайтах. Для позначення такого феномену Рейнгольд і вводить термін «розумний натовп», прогнозуючи, що у найближчі роки новітні комунікаційні технології (інтернет, мобільний зв'язок) стануть засобом самоорганізації віртуальних спільнот, «розумних натовпів». Його прогноз справдився дуже скоро: як зазначалось вище, перші флешмоби пройшли світом у 2003 р.

На сьогодні немає єдиної думки з приводу того, якою є мета проведення флешмобів. Самі моббери називають різноманітні варіанти, серед яких: розвага, порушення повсякденного ходу життя, бажання справити враження на навколишніх, відчуття причетності до спільної справи, самоствердження та випробування себе («Чи зможу я це зробити на людях?»), прагнення гострих відчуттів. Класичний флешмоб дотримується девізу: «Флешмоб поза релігією, поза політикою, поза економікою». Моббери самі придумують сценарії своїх акцій, і кожний учасник сам відповідає за свої дії без будь-якого керування зверху.

Основними принципами флешмобу є: спонтанність (учасники не збираються на місці події до початку акції, адже повинно скластись враження, що моббери — такі ж випадкові перехожі, як і інші люди); відсутність рекламних чи фінансових цілей (ніхто з учасників не платить і не отримує грошей); заборона висвітлення події у ЗМІ до її проведення; абсурдність сценарію, який не піддається логічному обґрунтуванню (флешмоб має викликати не сміх, а подив).

Останнім положенням пояснюється неприховане здивування випадкових свідків перших флешмоб-акцій, наприклад, таких: 300 людей зайшли до книгарні й попросили неіснуючу книгу (Рим, 2003); кілька

сотень відвідувачів меблевого магазину сказали одну фразу: «Вау, оце так диван!» (Лондон, 2003); сто перехожих на вулиці одночасно зняли по одному черевіку і постукали ним по бруківці (Сан-Паулу, 2003); кілька десятків людей у чорних окулярах плескали в долоні і фотографували «об'єкт пальму» у торговельному центрі (Київ, 2003, перший український флешмоб у «Глобусі»); півсотні людей у чорному зі скорботним видом поклали по дві квітки до ніг клоуна перед «Макдональдсом» (Одеса, 2003); кілька десятків людей на вокзалі зустрічали з табличкою одну людину (Москва, Санкт-Петербург, 2003); 250 жартівників протягом трьох хвилин пили перед американським посольством шампанське, виголошуючи один тост: «За Наташу!» (Берлін, 2003); люди з вигуками «Знову реклама! Дайте нам кіно!» намагались пультами дистанційного керування «перемкнути канали» на вуличному рекламному щиті (Москва, 2003); 1500 човнів з роздязнутими людьми пропливли озером Норман (США, 2004) і т. п.

Моббери склали своєрідний статут того, що категорично заборонено у флешмобі: повторювати чужі і вже звершені акції; брати участь у піднятті рейтингів будь-яких голосувань; порушувати суспільний порядок; створювати незручності іншим людям; залишати після себе сміття; спілкуватись вживу між собою до, впродовж чи після акції; порушувати сценарій акції; відкрито знімати флешмоб; залишати на інтернет-форумі з підготовки акцій свої особисті дані [Флешмоб ЭР-б].

На сьогодні придумано вже багато різновидів флешмобів:

– *Політ-моб* та *Соціо-моб* — акції з соціальним чи політичним відтінком;

– *X-моб* — акція, в якій зроблено акцент на переживанні самих учасників; вона може бути непомітною для навколишніх, адже учасники не мають на меті справити враження на зовнішнього глядача;

– *I-моб* — усі види акцій, що проводяться в інтернеті і не виходять за межі віртуального простору;

– *L-моб* — заздалегідь обговорені дії, які кожний моббер може здійснювати у будь-який зручний для нього час у будь-якому місці;

– *Sms-моб* — акції, організовані засобами sms-повідомлень;

– *Моб-гра* — ігри, організовані через технологію флешмобу: у процесі акції допускаються певні контакти, взаємодія між мобберами, але лише у рамках, оговорених на етапі підготовки;

– *Екстрім-моб* — акції з яскраво вираженою екстремальною спрямованістю (суперечать законам традиційного флешмобу);

– *Date-моб* — акція, спрямована на організацію знайомства мобберів особливим, незвичним шляхом;

– *Фан-моб* — спонтанні, несерйозні акції, масові «приколи»;  
– *Моб-хаус* — акція, розрахована на кілька годин, коли моббери не виконують оговорений сценарій, а живуть за певними правилами, що відрізняють це «життя» від реального;

– *Фаршинг* — публічне дійство, учасники якого повинні забути про свої комплекси та, можливо, морально-етичні норми, здійснивши на публіці щось таке, що у звичайному житті не ризикнули б; фаршери ніби ламають в собі шаблони, досягаючи повного розкріпачення, і кожна нова подія є новою сходинкою на шляху перемоги над своїми страхами;

– *Арт-моб (моб-арт)* — акції, що мають певну художню цінність і достатню складність реалізації; як правило, виконуються з використанням реквізиту, націлені на видовищність, естетику; передбачають репетиції, роботу з режисером; втім, така акція не перестася бути мобом, адже усі інші правила мають силу.

Отже, флешмоб безперечно має карнавальний характер, видовищну природу, театральний компонент та яскраво виражений ігровий контекст. Останній виявляється не лише у наявності правил та виконанні ролей, а й у пріоритеті процесу над результатом. Названі особливості, на думку окремих дослідників (А. Баканурського, О. Мінчик, Н. Мусієнко, С. Попова) дозволяють класифікувати флешмоб як різновид перформансу. Та, на мій погляд, флешмоб все ж таки є новітнім втіленням акції, хоча багато в чому він схожий і на перформанс, і на хепенінг. По-перше, перформанс передбачає театралізоване дійство перед *запрошеною* (тобто, певним чином підготовленою) публікою, а флешмоб, як і акція, відбувається перед випадковим глядачем. По-друге, флешмоби, як і акції, ніколи не повторюються вдруге, а перформанс (найбільш театралізована та ритуалізована з усіх форм акціонізму) може бути повторений перформером на різних майданчиках, у різних країнах, у різні роки. По-третє, учасники акції і флешмобу утворюють певного «колективного героя», будучи особистісно деперсоніфікованими, на відміну від автора-виконавця перформанса, котрий під час виступу презентує конкретну людину, конкретного митця — себе.

Певні риси поєднують флешмоб і з хепенінгом: оскільки останній розвивається як спровоковане, імпровізоване дійство, до якого обов'язково залучаються глядачі, то флешмоби, в яких за сценарієм необхідно вступати в діалог чи інші взаємини зі сторонніми людьми (наприклад, продавцем в магазині), можуть в певній мірі мати риси хепенінгу.

Якщо флешмоб поєднав у собі риси інших акціоністських практик, то чи правомірно говорити про нього як про нову форму мистецтва дії?

С. Попова зауважує, що флешмоб, можливо, ще не зробив відкриттів у сфері художньої мови, але у сфері пошуку художнього простору — ситуація зовсім інша. Якщо перформанс, хепенінг і акція опанували спочатку замкнений простір (театр), потім простір вулиці, здобуваючи собі масового глядача, далі простір соціуму, сферу політики, ідеології, релігії, музики і т. п., то флешмоб опановує простір «колективного тіла». Звідси і тяжіння флешмобу до масштабності, використання нових медійних технологій, оскільки саме завдяки їм можна опанувати якомога більшу частину простору «колективного тіла» [Попова ЭР].

Окремі дослідники (С. Попова, Д. Янг) вважають, що флешмоб є тимчасовим явищем, яке ось-ось зникне. «Його недовговічність вже обумовлена його вихідними задачами. По-перше, — миттєвість, по-друге, — анонімність, по-третє, — масштабність. Усі ці необхідні умови у своїй сукупності надто складно виконувати технічно протягом великого проміжку часу. Більше того, у флешмобі поки що не сформований спектр задач, або він абсолютно не структурований, або до сих пір не усвідомлений. При сучасному ритмі життя доволі швидко флешмоб може себе вичерпати. Неодмінно, у процесі розвитку виникнуть обставини або ідеї, що підуть врозріз з трьома головними умовами, і флешмоб вже не буде флешмобом» [Попова ЭР].

У колі ідеологів та любителів флешмобу сьогодні існує думка, що перспектива розвитку флешмобу полягає саме у напрямку моб-арту, адже посилення і розвиток мистецького компоненту укріпить положення моб-руху у сфері вуличного мистецтва і відкриє безліч шляхів для майбутніх пошуків. Один з ідеологів російського флешмоб-руху Давид Янг вважає перспективним звести «людей, які хочуть більшого (ніж просто флешмоб. — К. С.), з найкращими авторами перформативного мистецтва. Щоб вони виконували осмислені сценарії. <...> Ми створюємо театр, майданчик, який об'єднає нетривіальних мобберів з нетривіальними перформансистами» [Флеш-моб ЭР-а]. Проте, як слушно вказує С. Попова, моб-арт, як явище, що має свою історію та естетику, вже давно знайомий людству. «Це різноманітні культові і сакральні процесії стародавніх цивілізацій, структуровані і продумані до дрібниць придворні і святкові проходження Південної та Південно-Східної Азії, народні забави на Русі, різноманітні демонстрації та паради Новітнього Часу, особливо СРСР та Німеччини, національні свята у США тощо» [Попова ЭР]. Для повноцінного розвитку та функціонування моб-арту, як однієї з форм мистецтва дії, потрібні визначені сформовані складові: концепція, естетика, програма, задачі тощо.

Чи з'явиться все це, покаже час, а поки що підтримаємо думку М. Беспалова про те, що «флешмоб це не глухий кут культури, а новий її виток. <...> Якщо раніше мистецтвом вважалось, коли одиниці творять для мас, у флешмобі маси творять для випадкових одиниць. <...> Флешмоб ламає культурні знаки. Однак, це скоріше не смерть, а народження. Точніше, навіть не народження, а повернення до витоків на більш високому рівні» [Беспалов ЭР].

Починаючи з 2005 р., в одному з великих міст СНД щорічно влітку проводиться Всесвітній фестиваль флешмобу «Мобфест». Перший фестиваль відбувся у Санкт-Петербурзі, а другий, третій, п'ятий, сьомий, восьмий і останній на сьогодні дев'ятий (2013) мобфести були організовані в Україні. (У 2014 та 2015 рр. фестивалі не проводилися із-за напруженого політичного російсько-українського конфлікту.) Спілкування, обмін досвідом між мобберами відбуваються також у процесі флешмоб-туризму.

Отже, флешмоб сьогодні — це візуально-процесуальна, видовишно-ігрова, соціально-мистецька форма сучасної культури, що не лише здатна об'єднати та скоординувати кілька сотень незнайомих людей у визначений час у визначеному місці для здійснення невинної, дещо абсурдної акції на очах у здивованої публіки, але й майже за усіма критеріями відповідає постмодерністській мистецькій формі, яка передбачає: стирання грані між життям і мистецтвом, демократизм, іронічність, самоцінність художнього процесу, комунікативну спрямованість «на глядача», естетизацію середовища.

Мистецька природа флешмобу, що поєднує його як з іншими формами акціонізму, так і з видовишними мистецтвами (театром, кінематографом, телебаченням), виявляється у таких характерних рисах, як: ігрова природа, видовишність, творення нової реальності; наявність сценарію, віртуальна режисура на етапі підготовки, елементи акторської гри при виконанні своєї ролі, визначений текст та рухи, чіткий хронометраж втілення флешмоб-акції; присутність відчуттів «гри на публіку» (спрямованості на глядача) та за необхідністю безпосередній зв'язок з глядачем; сприйняття флешмобу зі сторони може нагадувати зйомки кліпу або розіграшу з прихованою камерою; неможливість абсолютно точного повторення акції, відсутність комерційної складової.

Якщо надалі флешмоб буде розвиватись саме у контексті посилення мистецької складової, він може сформуватись у повноцінне художнє явище сучасної культури — арт-моб (мистецтво натовпу).

## Образотворчо-тілесна видовишність боді-арту

Впродовж тисячоліть людина виражає свої почуття, думки та прагнення, прикрашаючи власне тіло. Як вказує О. Вербицька, «тіло отримує соціокультурне значення, лише коли мовить. Гола, подібна до немовляти людина, як “tabula rasa”, мусить обрости соціальними позначками (від татуювання до жестів), аби набути цінності в суспільстві чи певній соціальній групі. Значимість тіла в тому, що саме воно забезпечує можливість будь-якої комунікації, як вербальної (за допомогою голосу та тексту), так і невербальної (за допомогою поз, жестів, одягу)» [Вербицька 2009, с. 86].

Багато людей заради тілесної привабливості вдаються сьогодні до різних процедур — від косметичних засобів до оперативного втручання. На думку психологів, прикрашання тіла має глибинний психологічний зміст, адже є спробою повернути до себе увагу; дає можливість відчутти себе «своїм» у компанії однодумців; є підтвердженням факту, що людина вповні володіє власним тілом.

У ряді тілесно-видовишних форм постмодерну особливе місце займає боді-арт (з англ. «мистецтво тіла» або «тілесне мистецтво») — «художній напрям, що використовує у якості “сирої реальності” тіло, тілесність, позу, жест — невербальну мову тіла» [Лексикон 2003, с. 88]. На думку соціолога Р. Салецл, боді-арт — це «використання власного тіла згідно з власним вибором, на свій розсуд» [Салецл 1995, с. 155].

Боді-арт презентує багато форм втілення: крім вигадливо-вишуканого парикмахерського мистецтва та візажу, до нього традиційно відносять татуювання (нанесення на шкіру постійного малюнку за допомогою досить болісної голкової технології); пірсинг (проколювання дірочок на різних частинах тіла з подальшим носінням в них сережок, кілець та інших прикрас); скарифікацію (нанесення на шкіру глибоких порізів, що залишають певний малюнок із шрамів); бредінг (утворення рисунків шляхом клеймування розпеченим металевим предметом, що залишає опік) та ін. Однак найбільш наближеним до академічного мистецтва і маючим високохудожні естетичні ознаки є боді-пейнтінг (з англ. *body painting* — малювання на тілі) — художній розпис обличчя і тіла.

Те, що у сучасному мистецтві називається боді-артом, корінням сягає давнини, коли розмальовування тіла визначалось прикладними цілями. Мистецтвознавці-дослідники стверджують, що людина почала прикрашати власне тіло задовго до винайдення одягу — це був найдавніший спосіб виділитись із «сирої маси». Боді-арт бере свій початок

у розписі тіл, практиці татуювання та пірсингу стародавніх племен Африки, Азії, Америки, Австралії. Розмальовка тіл для людей тієї епохи несла смислове навантаження — релігійне значення, ритуальне дійство, охоронну функцію, засіб комунікації. Завдяки боді-арту люди намагались не стільки прикрасити себе, скільки уберегтися від злих духів, прикликати удачу, замаскуватись на полюванні тощо. Крім того, малюнки на тілі слугували символами статусу людини, її соціального рангу та суспільного становища, ознаками заохочень та нагород, демонстрували належність до роду чи племені, були амулетами та талісманами.

Сучасна археологія знайшла докази використання натільних малюнків і татуювань у Стародавньому Єгипті, а також на території Греції, Італії та Японії. На початку 1990-х у Європі (між Італією та Австрією) був знайдений найдавніший зразок боді-арту — заморожені рештки чоловіка віком 5000 років, на тілі якого було виявлено кілька десятків татуювань. У 1948 р. в регіоні між Китаєм та Росією російські археологи знайшли муміфіковані останки кількох тіл віком 2400 років, вкритих татуюваннями. Є відомості, що стародавні греки використовували клеймування та певні татуювання для позначення рабів, а також для передачі повідомлень між шпигунами. Племена майя, інків та ацтеків також широко використовували татуювання в якості знаків соціальної належності: за кольорами та візерунками на обличчі можна було легко зрозуміти, до якого племені належить індієць, який ступінь ієрархії він займає, з ким це плем'я зараз веде війну тощо. У Японії татуювання застосовували з релігійними та іншими церемоніальними цілями. Тисячолітні мумії з проколотими вухами, губами та носами були знайдені в Європі, Азії, на Сході, в Америці.

У багатьох країнах Азії, Сходу та в Індії велике розповсюдження отримав розпис тіла за допомогою хни — менді або мехенді. Стародавнє східне мистецтво розпису тіла візерунками з хни, на відміну від татуювання, є тимчасовим прикрашенням тіла, але тримається довше, ніж інші способи малювання — до трьох тижнів. Менді з'явились близько 5000 років назад у Стародавньому Єгипті, де хну використовували як косметичний засіб для фарбування долонь та стоп фараонів, а також прикрашення тіла та нігтів знатних дам. За іншою версією, вперше розмальовувати тіло хною почали в Індії. Якщо повсякденні малюнки були достатньо простими, то на урочистості та свята жінки вкривали свої тіла чудернацькими квітами та візерунками. Найкрасивіші менді малювали на весіллі: напередодні свята усі жінки збирались на вечірку і розмальовували руки та ноги нареченій та усім присутнім. Вважається,

що чим більш насиченим та складним буде візерунок, тим щасливішим буде життя у молодих. За обрядом залишки невикористаного порошку закопували у землю, аби захистити шлюб та уникнути невірності чоловіка. До речі, за традицією наречена мала право не займатись домашнім господарством, доки малюнок не змиється. Вже одружені жінки прикрашали себе менді для укріплення сімейного щастя.

Менді і сьогодні є не лише прикрасою, а й символом, талісманом, без якого не обходиться жодне свято. Стародавнє мистецтво професіоналізувалось, і у сезон весіль та національних свят салони краси на Сході працюють до пізньої ночі. Цікаво, що вперше до таких салонів для прикрашення зап'ясток та щиколоток дівчатка приходять у 3–4-річному віці.

З кінця ХХ ст. ця технологія стала популярною серед дівчат і на Заході. Розпис тіла хною набирає популярності в Європі та Америці завдяки й тому, що багато відомих актрис та співачок прикрасили себе менді (Мадонна, Наомі Кемпбелл, Демі Мур та ін.). Сотні років мистецтво розпису хною мандрувало по різних країнах та континентах, видозмінюючись залежно від традицій та культур різних народів. І сьогодні менді можна впевнено визначити не лише способом прикрашення тіла, а й мистецтвом, здібним подарувати унікальний духовний досвід.

Перше знайомство західних країн з натільними розписами відбулося у ХVІІІ ст. — їх «завезли» моряки, що побували у дальніх краях. Від полінезійців і тайтян до європейців розповсюдилась мода на татуювання. Слово «татуювання» походить від полінезійського «tatao», що означає «рисунок». Слово було введено до англійської мови капітаном Джеймсом Куком у 1773 р. — він використав його у своєму звіті про подорож навколо світу. Оригінальний спосіб створення татуювання був набагато жорсткішим, ніж це є сьогодні: загострений гребінь занурювали у сажу, після чого наносили малюнок, роблячи надрізи на шкірі.

Одні з перших у ХХ ст. прояви боді-арту відносять до російського футуризму в особі художника М. Ларіонова. У 1913 р. він з одnodумцями влаштував «футуристичну прогулянку» по Москві, розмалювавши свої обличчя та перетворивши себе у художні об'єкти. Поява у центрі міста розфарбованих художників бурхливо обговорювалась у пресі, а Ларіонов разом з письменником І. Зданевичем видав маніфест футуристів «Чому ми розмальовуємось», в якому зазначалось: «Ми пов'язали мистецтво з життям. Після тривалої самоти майстрів ми гучно покликали життя і життя вторгнулося у мистецтво, час вже мистецтву вторгнутися у життя. Розмальовка обличчя — початок вторгнення. Тому так колотяться наші серця. Ми не прагнемо єдиної

естетики. Мистецтво не лише монарх, а й газетяр та декоратор. Ми цінуємо і шрифт, і вісті. Синтез декоративності та ілюстрації — основа нашої розмальовки. Ми прикрашаємо життя і проповідуємо — тому ми розмальовуємось» [Зданевич 1913, с. 115].

Це був свого роду пролог — хоч і епатуючого, але ігрового характеру. Коли ж художники звернулись до боді-арту у 1960–1970-х, тіло стало об'єктом вже не жартівливих, а часом вельми жорстких і небезпечних акцій. Боді-арт починає розвиватись у Європі як протиставлення духовній зашкарублості та соціальним стереотипам. Філософсько-естетична специфіка боді-арту була пов'язана з підвищеним інтересом до пограничних станів: життя — смерть, Ерос — Танатос, свідомість — несвідоме, мистецтво — не-мистецтво. Іншою доміантою творчості виступає соціальна, расова, національна, сексуальна самоідентифікація, фрейдистська символіка, садомазохістські мотиви. Концептуальним аспектом боді-арту стало тіло як первинний об'єкт власності, що дає право розпоряджатись власним життям та смертю.

Сучасний боді-арт виникає у 1964 р. у Відні. Його перші маніфестації — нудистські акції Г. Брюса та експерименти Р. Шварцкоглера, пов'язані з різними можливостями тілесної мови. Їхні американські послідовники вивчають взаємозв'язки поетичної та тілесної мови (В. Аккончі), а також такі ракурси тілесності, як гримаса (Б. Науман), подряпина (Д. Оппенгейм), поріз (Л. Сміт), укус (В. Аккончі). Художники використовували свої тіла як матеріал або об'єкт творчості, прибігаючи до різноманітних, часто болісних маніпуляцій.

В епіцентрі творчих інтересів митців — біль, насилля, ризик, тілесні страждання: художники вкривали свої тіла гіпсом та надрізами, виконували виснажливі вправи, палили на собі волосся; Р. Шварцкоглер (Австрія) по шматочку відрізав власну плоть, фіксує все на фотоплівку; В. Аккончі (США) кусав себе в плече і демонстрував укус глядачам; К. Бьорден (США) у виставковому залі змусив свого друга вистрілити у нього так, щоб злегка задіти руку (в результаті чого був серйозно поранений), а в іншій роботі повільно скачувався по сходинах під стусанами асистента; Д. Пане (Франція) наносила собі порізи одночасно з макіяжем; М. Абрамович (Сербія) вирізала лезом на животі зірку, рвала на собі волосся, лежала на льодяному хресті, танцювала або кричала до знесилення. Таким чином, вказує В. Турчин, «тіло у боді-арті перетворюється у річ для маніпулювання. <...> Художник розглядає своє тіло позаіндивідуально, зовсім його не культивує і перетворює на об'єкт» [Турчин 1993, с. 230].

Композиції боді-арту створюються за принципом «живих» картин або скульптур. Окрім власного тіла (або тіл моделей) об'єктом боді-арту можуть бути тілесні муляжі або фотографії. Також боді-арт використовується як елемент інсталяцій та перформансів. Зазвичай боді-арт або розігрується безпосередньо перед глядачем, або записується для подальшої демонстрації на відео.

Одночасно з *больовим* боді-артом розвивався й інший напрям (умовно назву його *гримувальним*), в якому тіло ставало об'єктом рисованого та костюмованого рядження. Акції такого роду проводили Гілберт і Джордж (Великобританія), Л. Онтані (Італія), Ю. Клауке (Німеччина), Л. Кастеллі (США), В. і Р. Герловіни (Росія — США) та ін. Саме в цьому напрямі боді-арту і став розвиватись художній розпис по тілу — боді-пейнтінг.

Одна з ідей боді-пейнтінгу — зробити тіло моделі невід'ємною частиною загальної концепції дизайну або певного середовища, адже тіло є не лише об'ємним полотном, а й об'єктом, за допомогою рухів і пластики якого досягаються додаткові візуальні враження глядачів, акцентується увага на «мові» тіла, поєднанні кольорових плям та ліній.

Теми розпису сучасного боді-арту практично не обмежені: невіддільні картинки, знаки та символи, елементи уявного одягу, рослинний і тваринний світ, природні стихії, фантастичні мотиви, етнічні орнаменти та ін. Розписом може вкриватись все тіло або якась його частина.

Існує багато способів нанесення малюнку на тіло — все обмежується лише фантазією художника і розташуванням до нього «полотна». Серед засобів розпису виділяються: олівець для розпису/тату (тримається на тілі близько тижня); маркер/фломастер для малювання на шкірі («життя» малюнку — три дні); хна (орнамент зберігається до трьох тижнів); художні фарби гуаш та акварель на меду (їх використовують, як правило, початківці; легко змиваються водою); театральний грим (застосовується для фонового зафарбовування великих фрагментів шкіри; змивається олією); аквагрим (малюнок зберігається до першого вмивання; найчастіше використовується у дитячому середовищі — дитячих театрах, на дитячих святах та карнавалах, адже це делікатні косметичні фарби на водяній основі, що не викликають подразнень та алергій); акрилові фарби (прикрасять шкіру на дві доби; важко змиваються).

Фарба може наноситись на тіло пензлем, спонжем (натуральною губкою), пальцями рук, а також за допомогою пульверизатора (спеціального розпилювача у невеликому флаконі, яким зручно вкривати великі ділянки тіла) або аерографа (пристрою, що розпиляє кольорову

рідину стисненим повітрям). Часто при виконанні художніх розписів використовуються додаткові прикраси (стрази, блискітки, намистинки, пір'їнки тощо), які фіксуються на тілі за допомогою спеціального клею.

Інколи малювання на обличчі виділяють в окремих виді — фейс-арт (з англ. «мистецтво обличчя»); окремою галуззю розвивається і нейл-арт (з англ. «мистецтво нігтів») — декоративний манікюр та розпис нігтів.

Використання боді-пейнтингу сьогодні практично не має меж. Крім вже названих «живих картин», боді-арт-виставок та перформансів, тілесне малювання застосовується в рекламі, промо-акціях, презентаціях продукції, показах мод, друкованих календарях та соціальних плакатах, відеокліпах, шоу-програмах, тематичних вечірках, на фестивалях та дитячих святах, в якості арт-терапії, а також в молодіжних субкультурах.

Одним з найкращих майстрів боді-пейнтингу сучасності вважається американець Крейг Трейсі (*Craig Tracy*) [Tracy ER]. Художник малював на різноманітних поверхнях, але більше всього йому подобається людське тіло. У минулому ілюстратор, Трейсі зайнявся розписом по тілу у 2002 р., відкривши у Новому Орлеані власну галерею. Майже кожний його твір — шедевр.

Твори італійського художника Гвідо Даніеле (*Guido Daniele*) [Daniele ER] можна впевнено назвати «хенд-мейдом» (з англ. *hand made* — зроблений вручну), адже, окрім рук, у їх створенні не бере участі більше нічого: лише руки, фарба та пензлик. Митець з легкістю перетворює власні руки на зебру, папугу, кішку, орла та ін. Також за допомогою розмальованих рук художник розробив дизайн рекламного проекту для AT&T — однієї з найбільших американських телекомунікаційних компаній. Креативні підходи до рекламування мобільного зв'язку у різних країнах вражають.

Ідею використання боді-пейнтингу рук у рекламі використала і американська корпорація паперово-гігієнічної продукції *Kimberly-Clark Professional* [Kimberly ER]: аби нагадати людям, що руки треба мити часто і з милом, була розроблена оригінальна рекламна кампанія — серія плакатів з «портретами» тих мікробів та бактерій, які населяють брудні руки. Після цієї акції про фірму заговорили вже не лише як про великого дистриб'ютора засобів гігієни, але й як про справжніх фахівців, що розуміються на рекламі та способах впливу на цільову аудиторію.

Фонд по боротьбі з раком молочних залоз *Breast Cancer Foundation* (Сінгапур) [Breast ER] розробив соціальну рекламну кампанію, що закликає жінок регулярно обстежуватись у лікаря-маммолога.

На трьох плакатах жіночі груди стали частиною різних композицій боді-пейнтингу. Реклама наголошує на тому, що сучасних жінок, одержимих власною зовнішністю, хвилюють безглузді та несерйозні, порівняно з раком, проблеми: прищ на обличчі, розтріпана зачіска, надто великі сідниці. Рекламний слоган «Чи на тих речах ти зациклюєшся?» акцентує на необхідності профілактики страшною хвороби, яка зовсім не смертельна, якщо виявляється на ранніх стадіях.

Австралійський боді-арт-художник Руді Евертс (*Rudi Everts*) зробив цікаву і красиву серію тілесних розписів, втіливши на дванадцяти жіночих тілах усі знаки зодіаку [Zodiac ER]. Головна особливість його робіт полягає в тому, що автор не просто наносить малюнки на тіла моделей, а дуже точно враховує усі анатомічні нюанси, в результаті чого округлості та вигини жіночого тіла стають невід'ємними частинами зображення. Митець настільки вдало грає з формами, що в деяких композиціях з першого погляду і не зрозумієш, яка частина тіла послужила полотном для малюнку.

У багатьох країнах світу (в тому числі в Україні) регулярно відбуваються фестивалі та чемпіонати з боді-пейнтингу, де художники демонструють своє мистецтво, та змагання майстрів художнього татування. Недовговічність розпису по живому тілу підкреслює первозданність краси природи та створює відчуття неповторності буття в мистецтві та мистецтва у бутті.

Втім, болісні та небезпечні сьогодні, технології боді-арту можуть суттєво змінитись у найближчому майбутньому. Перспективною в цьому плані В. Полікарпов називає клітинну біологію. Так, застосувавши принципи клітинного управління до пігментних клітин, що відповідають за забарвлення шкіри, — меланоцитів, можна зробити зовнішність людини набагато екстравагантнішою. У тату-салонах вже не знадобляться голки: майстер нанесе на шкіру потрібні контури розчином сигнальної речовини, після чого за кілька годин вздовж цих ліній вибудуються меланоцити — і рисунок проступить, як на проявленому фотознімку. Такі малюнки наносяться безболісно, як боді-пейнтинг, але будуть довговічними, як татування. Крім того, їх можна домальовувати та переміщувати по тілу: деякі прийоми допоможуть намальованому павучку непомітно «прогулюватись» від зап'ястка до плеча і назад. Якщо малюнок перестане подобатись — володар зможе просто протерти його новим розчином і меланоцити заховаються серед інших клітин. Змінювати можна буде не лише малюнок, але й фон — і тоді шкіра стане чорною, червоною, золатою, смугастою і т. п. Таку



шкіру можна несподівано поєднувати з незвичним волоссям, адже колір останніх також змінюється, якщо посилювати або послаблювати синтез тих чи інших пігментів у клітинах волоссяних цибулин. Крім поповнення кольорової гами, можна змусити шкіру світитися: вже сьогодні вчені пересаджують ссавцям ген люциферази (ферменту світлячка), котрий можна запрограмувати так, щоб він працював лише в окремих тканинах, — а звідси недалеко і до особливого вечірнього макіяжу, який за денного світла розгледіти неможливо, а в інтимних сутінках губи засяють як неонава вивіска [Поликарпов 2006, с. 104].

Людське тіло — на диво «вдячна» поверхня, яку художник може одухотворити і осмислити, розкрити і замаскувати, прикрасити і розвінчати. Втім, цей процес завжди супроводжує відчуття недовгого розквіту у передчутті вмирання, адже головна риса мистецтва боді-арту — ефемерність, що однаково проявляється як у кількох годинах життя «живого полотна» боді-пейнтінгу, так і у кількох десятиріччях існування тату-малюнку на тілі смертної людини.

Майстер боді-пейнтінгу робить людське тіло основою своєї композиції, закладаючи у малюнок конкретний зміст, внаслідок чого тіло перетворюється на полотно, що розповідає історію автора через художній образ. Тіло-полотно слугує засобом самовираження таланту митця, в арсеналі якого великий обсяг різноманітних технологій розпису тіла — від найдавніших до надсучасних. Рисунок на оголеному тілі завжди втілює протиріччя «тілесного низу» та «естетичного верху», грає на суперництві наготи та оболонки, балансує між природним та культурним, низьким та піднесеним. Естетичний ефект боді-арту при цьому полягає в актуалізації обох полюсів. Такі висновки дають право визначити боді-пейнтінг *мистецькою* формою.

З іншого боку, тіло моделі не є статичним полотном, адже саме пластика, рухи, поза — тобто, усі якості «мови» тіла — стають невід'ємною частиною боді-арт-вистави, візуалізуючи ідею художника. Саме процесуальність, дія, рух акцентують увагу глядача на важливих моментах розпису. Крім того, сама модель переживає «дивну» трансформацію: її тіло, залишаючись фактично оголеним, ніби набуває кольорової шкіри або незвичного одягу, даруючи своїй власниці можливість відчути себе у новій «ролі». Таке перевтілення дозволяє моделі розкріпачитись, розкрити в собі нові грані власної особистості, виразити себе і своє світовідчуття через своєрідне акторське амплуа, що і сприймається глядачем. Ці ознаки і зумовлюють визначення боді-пейнтінгу як форми *видовищної*.

## СУЧАСНИЙ СТРИТ-АРТ У ПРОСТОРІ МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНИХ ФОРМ

### Вуличне мистецтво як транскультурний феномен

Сучасне суспільство живе в умовах прогресуючої урбанізації. У різних регіонах і країнах світу цей процес має свої особливості, але, в цілому, він проявляється вже не стільки в прискореному темпі зростання частки міського населення, скільки в інтенсивному розвитку нових просторових форм — міських агломерацій і мегаполісів. Економічно розвинені країни повною мірою відчувають наслідки стихійної урбанізації й некерованого зростання великих міст: загострення екологічних проблем, поглиблення соціокультурних та расово-етнічних протиріч, серйозні труднощі у сфері використання територіального та житлового фонду, кризи в експлуатації інженерно-промислового обладнання.

Негативні наслідки процесу урбанізації яскраво демонструє і вуличний простір сучасного міста: природні ландшафти перетворюються в антропогенні, природні екосистеми знищуються масовим виробництвом різних відходів, у затишних двориках житлових будинків виростають нові «висотки», а серійні міські забудови «вбивають» парки і сквери. Дійсно, сучасний мегаполіс часто являє собою квадратно-гніздовий бетонний вуличний простір, що складається з нагромаджень типово-депресивної архітектурної еkleктики. І творіння ударних радянських п'ятирічок, і будинки, що активно зводились у рамках національних проектів, найчастіше виглядають однаково сумно. Спроби міської влади хоч якось протистояти одноманітності і безідейності ландшафту шляхом створення незвичайних архітектурних форм або впровадження оригінальних колірних рішень робляться не часто, тому не можуть кардинально вплинути на сприйняття.

Гранично раціональна структурованість сучасного міста, на перший погляд, не заохочує до прояву індивідуальності своїх жителів, але (як будь-яка дія, що має протидію) сприяє пошуку шляхів для самовираження людини і можливостей донести до інших свій меседж. І, насправді, сучасне місто відкрите для видовищно-ігрових, творчих експериментів у публічному просторі: «вулиця і площа, що подарували електронним мас-медіа культуру карнавалу, перетворюються на сцену, на якій розігрується нова драма авторського самовираження.

Назустріч глядачу виходить вуличний художник і поет, агітатор і пропагандист медіакультури» [Голоднікова 2010, с. 303]. Вважаємо, що у таких умовах людина фактично творить «культурний ландшафт» міста — у широкому сенсі слова. Як відомо, у вузькому значенні під цим висловом розуміють природний ландшафт, перетворений людьми у процесі трудової діяльності. А творче, мистецько-ігрове освоєння простору можна вважати культурним ландшафтом у широкому значенні.

Як зазначає В. Каганський, сфера простору залишається своєрідною *terra incognita*, а культура «відображається у дзеркалі простору, не помічаючи його або не “замислюючись” про якість дзеркала. <...> Уявлення про культурний ландшафт дає можливість і основу зрозуміти, “прочитати” простір нашої буденності на певному фоні, помістити його у концептуальну рамку і побачити смисловий контекст. <...> Образи ландшафту, у тому числі образи концептуальні, його самоописи, “автопрезентації”, “образи-й-міфи” — його компонент, особлива частина, не менш важлива і не менш міцна, ніж усе інше. Це аж ніяк не додаток і доважок до тілесності ландшафту, навпаки: більшість людей живе саме і передусім у цій реальності образу, міфу. <...> Власне у ландшафті мало хто живе» [Каганський ЭР].

Одним із способів урізноманітнити, естетично облагородити сумний міський ландшафт стало вуличне (*street art*) або публічне (*public art*) мистецтво. У деяких сучасних дослідженнях ці терміни розглядаються як самостійні визначення стихійного (*street art*) і санкціонованого (*public art*) вуличного мистецтва. Волію названі дефініції вживати синонімічно, розуміючи під цими термінами *напря́м сучасного мистецтва, працюючого з контекстом міської вулиці, метою якого є не лише творче освоєння простору, а й зміна ставлення до нього городян* (незалежно від того, стихійною або санкціонованою буде поява на вулиці результатів такого мистецтва).

До *public art* можна віднести «будь-який витвір мистецтва чи дизайну, що створюється митцем для того, щоб бути встановленим у публічному просторі, найчастіше просто неба, і орієнтований на непередбаченого глядача» [Мусієнко 2010, с. 136]. Як справедливо зазначає Д. Заец, у публічних просторах завжди «з’являються об’єкти, які розпізнаються як твори мистецтва: єгипетські піраміди, триумфальні арки, фонтани на центральних ренесансних площах, народні “богатирі на конях”, що з’явилися у кінці ХІХ ст., або мускулясті гномоподібні представники пролетаріату мистецтва соцреалізму»

[Заец 2009, с. 277–278]. Дійсно, пам’ятники, меморіали та скульптури можна вважати найдавнішими формами санкціонованого вуличного мистецтва. Але сьогодні *street art*, органічно вбудовуючись у міську екосистему, використовує для своїх цілей будь-які об’єкти громадської інфраструктури: будівлі, тротуари, транспортну мережу, дорожні знаки та ліхтарні стовпи, кущі і дерева тощо.

Народившись у місті, *public art* прагне не до присвоєння території, а до комунікації з міським середовищем, підкреслення унікальності конкретного публічного простору, залучення глядача до діалогу через художній образ, що несе смислове навантаження та емоційний заряд. Генеруючи спілкування, дискусію, вуличне мистецтво формує певне, хоч і не тривале, локальне суспільство, втілюючи те, чого в дійсності немає. Публічне мистецтво, безумовно, позитивно трансформує імідж міста, і тому не можна не погодитись з Н. Мусієнко, яка стверджує, що «наявність творів *public art* — це ознака зрілості міста, міського середовища» [Мусієнко 2010, с. 137].

До вуличного/публічного мистецтва відносяться як статичні об’єкти, встановлені, змонтовані, намальовані у громадських місцях просто неба (різноманітні скульптури та пам’ятники, інсталяції, графіті, настінний живопис, мозаїка тощо), так і процесуальні дійства (вуличні театри та фестивалі, естрадно-циркові вуличні шоу, співи та декламації, ярмаркові забави, а також перенесені у контекст міського середовища перформанси, хепенінги, акції, флешмоби). Вуличне мистецтво має велику кількість видів і напрямів, що доводить його самостійність і життєздатність. Можна згадати оживаючі статуї, дерева-світлофори, придумані дорожні знаки, мозаїки з незвичних матеріалів, живі вежі, творчо розмальовані знаки дорожньої розмітки, креативні малюнки на газонах і полях, розписні водостоки і каналізаційні люки, дивовижні вітражі, піщані та квіткові композиції та ін.

Стріт-арт сьогодні — це одна з найактуальніших форм художнього самовираження в усьому світі, невід’ємна частина міської культури і способу життя. Мистецько-видовищні форми сучасного вуличного мистецтва мають свою філософію, правила, техніку та етикет, сформовані традиції побутування — тобто всі риси, властиві будь-якому конструктивному явищу культури. Як мистецький феномен, стріт-арт має художні форми втілення, естетичну цінність, систему виражальних засобів, глибоку образність, знаковий код і символіку, художній контекст і підтекст, володіє розгалуженою системою стилів і напрямів та професійним інструментарієм. Крім того, вуличне мистецтво відзначається

демократизмом, широким полем фантазії, величезною кількістю сюжетів, використанням елементів гумору та сатири. Для стріт-арту характерна яскрава спрямованість на глядача, комунікаційна природа його створення та існування, що, у сукупності з вищевикладеними факторами, надає йому безперечних ознак видовищності.

Мотивації і завдання, що стимулюють вуличних художників до творчості, різні. Одні використовують вулицю як засіб просування своїх політичних переконань, інші — для розміщення рекламних повідомлень, треті — реалізують комерційні замовлення. Але є серед них і ті, завдяки кому вулиці перетворюються на галереї авангардного мистецтва, на потужну платформу для художнього самовираження. Вулична творчість націлена на повернення вулиць у розпорядження всіх людей і скасування приватновласницьких домагань на них з боку державних чи приватних структур. Вуличне мистецтво, що активно вбирає всі тенденції і протиріччя повсякденного життя, не можна заборонити або проконтролювати — воно гнучке, різнобічне і вільне від цензури. Саме тому стріт-арт дає чудові можливості для мистецького самовираження художникам, які бажають заявити про себе — в прямому і переносному сенсі — на вулиці.

Серед усього різноманіття візуальних повідомлень (вербальних та рисованих) на міських стінах дослідники виділяють три основні групи: формальні, неформальні і рекламні. До формальних відносяться обов'язкові вказівники, назви вулиць, інформаційні карти, таблички, меморіальні дошки тощо. До рекламних — великий обсяг різноманітних повідомлень: від несанкціонованих саморобних дрібних оголошень до величезних білбордів. І саме до неформальних повідомлень відносяться рукописні графіті [Васьків 2006, с. 34] — один з найяскравіших жанрів вуличного мистецтва.

В археології поняття «графіті» означає продряпані на будь-якій поверхні малюнки чи букви (від італ. *graffiare* — дряпати). Відомі з давнини, прийоми надряпування текстових послань і малюнків на поверхнях скель еволюціонували у велике розмаїття шкіл, стилів і напрямів розмальовування навколишнього середовища. Факт існування цього явища за різних історичних епох та належності багатьом культурам дає право визначити вуличне малювання транскультурним феноменом, який певним чином віддзеркалює специфіку соціокультурного процесу.

Сьогодні словом «графіті» позначають твори субкультури, що являють собою, в основному, великоформатні зображення на стінах суспільних будівель, споруд, транспорту, виконані за допомогою

різного роду пульверизаторів, балончиків з фарбою — звідси і друга назва графіті «*spray art*» [Бычкова 2003, с. 136]. Це різноманітні надписи та малюнки, написані чи намальовані фарбою, маркерами, крейдою або чорнилом на стінах будинків, у під'їздах та ліфтах, на поверхнях гаражів і брам, на автомобілях та вагонах міського транспорту тощо. А за висловом українського графітіста та дослідника Лодек'а, графіті у найширшому значенні — це будь-яка візуальна інформація, що з'являється у міському просторі стихійно [Лодек ЭР].

На сьогодні ще не склалась єдина думка, як термінологічно правильно слід називати людей, що займаються графіті. У літературі зустрічається багато термінів для позначення представників цієї діяльності: графітчики, графітники, графітісти, графери, графіті-художники, райтери (від англ. *to write* — писати; саме так вони називають себе самі), спрейщики, в україномовних джерелах ще — графітіярі.

Художнє графіті являє собою важливе соціокультурне явище з яскраво вираженими комунікаційними та мистецькими рисами. То ж розглянемо його як естетичний феномен сучасної культури, як візуально-видовищну форму вуличного мистецтва у простеженні історичного процесу формування та становлення цього явища, визначимо естетико-мистецький аспект та художню цінність найкращих графіті-робіт.

### **Графіті: історична динаміка, соціокультурні та мистецькі особливості**

Як зазначалось вище, слово «графіті» з'явилося в археологічній науці. Спочатку так називали одну з технік настінного малярства, яка передбачала видалення верхнього шару пігменту шляхом продряпування поверхні за контурами певного малюнку таким чином, щоб показався нижній кольоровий шар, що знаходиться під ним. Пізніше археологи почали використовувати це слово як загальний термін для позначення усіх видів випадкових написів і малюнків на стінах будинків. Загалом, графіті — надзвичайно давнє явище: стіни античних і середньовічних міст, що збереглися до наших часів, були буквально вкриті написами.

Найбільш ранні графіті з'явилися у 30 тисячолітті до Р. Х. — це були малюнки і піктографії, продряпані на стінах кістками тварин або нанесені за допомогою пігментації. Подібні малюнки часто виконувались у священних місцях всередині печер як частина ритуалу (наприклад, для закликання удачі на полюванні).

Велика кількість графіті збереглась у країнах стародавнього Сходу (зокрема, Єгипті), у давньогрецьких та давньоримських містах. Одна з найвідоміших колекцій античних графіті, знайдена під час розкопок міста Помпеї, містить любовні зізнання, соціальну риторику, літературні цитати, політичні лозунги, магичні заклинання, рекламні пропозиції різних послуг та ін. Один помпейський гострослів навіть написав такий дотепний парадокс: «Тут усі, окрім мене, пишуть на стінах» [Лурье ЭР-б].

Середньовічні графіті були знайдені в Америці, країнах Західної Європи, у Константинополі. Велику і багату історію має і східнослов'янське графіті, зразки якого знайдені у Софійських соборах Києва і Новгороду, а також у багатьох інших староруських храмах. Сьогодні вже не потрібно доводити, що древні графіті Х–ХІІІ ст. київської Софії — це не нікчемне забруднення стін, а пам'ятник історії, складова частина культури, об'єкт дослідження багатьох гуманітарних наук. Ці графіті містять як малюнки, так і (частіше) тексти: молитовні прохання до Бога і святих, народні заклинання і прокляття, жартівливі і побутові написи (наприклад, «Против плащ, коли тут був» [Бажкова ЭР]). Більшість графіті Софійського собору містять точну дату «фіксації» напису чи малюнку, що є вкрай важливим фактом для дослідників.

У наступні століття (епохи Відродження і Нового часу) практика графіті не припинялась: цікаво, що бажання увіковічити себе в такий спосіб спостерігалось не лише з боку простих людей — відомі факти про графіті видатних художників, письменників, полководців. Інколи графіті ставало джерелом творчого поштовху: слово «рок» (у значенні «доля»), начертане грецькою на стіні Собору Паризької Богоматері, надихнуло Віктора Гюго на написання знаменитого роману [История ЭР]. Байрон розважався кресленням автографів у казематах Шильонського замку, російські імператори — нудьгуючи у Зимовому палаці [Новинская ЭР].

Появу сучасного графіті відносять до початку 1920-х, коли малюнками і надписами стали помічати товарні вагони, що курсували по США. Також графіті використовували політичні активісти з метою розповсюдження своїх ідей та кримінальні вуличні угруповання, «мітяти» територію.

Під час Другої світової війни американські солдати відкрили стіни європейських міст надписами «*Kilroy was here*» («Тут був Кілрой»). За легендою, Кілрой дійсно існував, служачи інспектором на судноверфі і маркуючи такою позначкою деталі перевірених ним воєнних

суден. Американські матроси і солдати, котрих переправляли через океан на війну, виявили ці надписи і розповсюдили їх по всьому світу. Легенди стверджують, що Гітлер вважав Кілроя супершпигуном, а Сталін бажав особисто з ним познайомитися. Сьогодні легендарний надпис санкціоновано красується на Національному меморіалі Другої світової війни у Вашингтоні.

Нова стадія розвитку графіті розпочалась у другій половині ХХ ст.: вирішальними факторами стали поява аерозольної фарби (1960-і) та експансія молодіжної культури. У кінці 1960-х у Філадельфії усюди почали з'являтися так звані теги (*tags*) — власні підписи райтерів. За кілька років популярність графіті шалено зростає, розробляються нові стилі написання тегів, а центр графіті-руху переміщується з Філадельфії до Нью-Йорку. Саме тут засоби масової інформації вперше звернули увагу на це нове суспільне явище: у 1971 р. *New-York Times* опублікував статтю під назвою «ТАКІ викликав хвилю послідовників», присвячену графітісту, який, працюючи кур'єром, залишав по всьому Нью-Йорку свій підпис «ТАКІ 183». Під час роботи Такі об'їжджав на метро всі п'ять районів міста, ставлячи свою «мітку» усюди, де лише можна, у тому числі, на зовнішніх і внутрішніх стінах вагонів і на кожній станції метро. Репортер *New-York Times* вистежив райтера, взяв у нього інтерв'ю, після чого і опублікував названу статтю. Реакція читачів була бурхливою: сотні підлітків Нью-Йорка, наслідуючи Такі, почали писати свої імена на потягах метро і стінах громадських будинків, ганяючись за містичною славою ТАКІ 183.

Нью-Йоркська підземка 1970-х, як згадують очевидці, повністю була вкрита графіті: «потяг являвся втомленим пасажиром <...> цілковито вкритий сплетіннями сяючих ліній і кулеподібними буквами. І хоча <...> це були слова, своєрідна каліграфія, прочитати їх було практично неможливо, і серед п'їтми і убогості метро вони ошелешували кричущими фарбами та екстатичними формами. <...> Здавалось, графіті завжди були там, під фарбою та лаком вагонів, і зараз, коли стримувальна сила суспільного порядку ослабла, вони просочились на поверхню» [Бажкова ЭР].

Продуктування графіті стало своєрідною професією і кар'єрою. Графітісти почали конкурувати один з одним, змагаючись не лише у кількості написання тегів, але й у виробленні несхожого на інші, складного, витонченого, оригінального «авторського» стилю. Поступово, крім власних автографів, райтери почали створювати малюнки, в графіті-моду увійшли різноманітні варіанти декорування (візерунки,

горошок, клітинка, штриховки тощо). Суттєво збільшились обсяги використання аерозольної фарби, адже розміри графіті-малюнків неухильно зростали: у 1975 р. очам здивованої публіки предстало єдине полотно розміром у цілий вагон (виник термін *top-to-bottoms*, тобто «зверху донизу»), а рік потому — у цілий потяг. Особливою любов'ю графітістів користувались пласкі вагони старого зразка та білі потяги.

Розвиток графіті як нового художнього явища, його стрімке розповсюдження і всезростаючий рівень майстерності райтерів не могли залишитись без уваги: у 1972 р. американський соціолог Хьюго Мартінес вирішив, що «дослідження субкультури графіті приносять не так багато, як торгівля творами» [Новинская ЭР], і заснував організацію «*United Graffiti Artists*» («Об'єднання графіті-художників»), куди залучив найталановитіших молодих людей — найкращих графітістів того часу. Організація прагнула представляти широкій публіці графіті-твори у рамках арт-галереї і в подальшому виконувати індивідуальні замовлення щодо розписів фасадів будинків, інтер'єрів магазинів тощо. Саме з галереї Мартінеса *Razor* по світу почалась «епідемія» створення подібних підприємств, куди могли б звернутись потенційні замовники.

На середину 1970-х приходиться пік популярності і розповсюдження графіті — частково і тому, що фінансові умови не дозволяли адміністрації Нью-Йорка ефективно боротись з вуличним мистецтвом. Райтери почали включати у свої роботи зображення героїв і сцен з відомих мультфільмів, з'явилися складні для виконання стилі і чудернацькі візерунки; захоплені духом змагання, графітісти поставили собі за мету розмалювати все місто. У кінці 1970-х Управління міського транспорту Нью-Йорку не на жарт вирішило очистити транспорт від графіті, приступивши до масового його винищення. Активна діяльність міських організацій нерідко призводила до того, що багато райтерів кидали займатись графіті, адже постійне знищення їхніх робіт приводило їх у відчай.

У цей же час, на початку 1980-х, графіті-культура починає активно розповсюджуватись у інші країни (передусім, Канаду, Великобританію, Західну та — частково — Східну Європу), опановуючи нові мистецькі сфери: відомі райтери отримують можливість виставити свої роботи в галереях Європи (зокрема, у Римі, Парижі, Лондоні); з'являються пісні та відеокліпи, де глядачам яскраво демонструються елементи графіті; знімаються фільми. Так, у 1982 р. режисер і продюсер Чарлі Ехерн створює невеликий, але максимально неупереджений художній фільм «*Wild Style*» («Дикий стиль»), в якому були об'єднані

«нестандартні» види міської хіп-хоп культури (ді-джеїнг, брейк-данс, графіті) і який був продемонстрований у Німеччині, Японії, Канаді, Америці. У 1983 р. Національне телебачення США знімає документальний фільм «*Style Wars*» («Війни стилів»), який не лише наочно продемонстрував публіці знаменитих райтерів, але й також посилює роль графіті у хіп-хоп культурі, яка зароджувалась у Нью-Йорку. У 1984 р. Голівуд випускає картину «*Beat Street*» («Біт-вулиця»; режисер Стен Летен), герої якої захоплюються графіті і брейк-дансом; «Біт-вулиця» стала культовим хіп-хопівським фільмом.

До цього ж періоду відноситься поява трафаретного графіті, яке дало можливість наносити малюнки спреєм за мінімальний час. Одним з перших художників, що малювали під трафарет, став француз *Blek le Rat* — він прикрасив стіни Парижу у 1981 р., а до 1985-го це мистецтво розповсюдилось по всьому світу.

Боротьба офіційної влади з графітістами тривала: було введено більш жорстокі покарання, обмежені продажі аерозольної фарби, улюблені місця райтерів (особливо метро) цілодобово охоронялись, а знищення графіті стало повсюдним. До кінця 1980-х у графіті-русі залишились лише найстійкіші. Багато райтерів знайшли вихід із ситуації в тому, що почали демонструвати свої роботи у галереях або ж організували власні студії. Саме у цей час почалось активне обговорення питання, чи являється графіті мистецькою формою. Як відомо, у більшості країн світу нанесення графіті на чужу-небудь власність без дозволу вважається вандалізмом і карається за законом, проте інколи графітісти несанкціоновано виконували на фасадах магазинів такі складні і красиві графіті, що власники не бажали їх зафарбовувати.

Після набуття повсюдної популярності і відносної законності, графіті перейшло на новий рівень комерціалізації. У 2001 р. комп'ютерний гігант *IBM* використав у своїй рекламній кампанії райтерів, котрі малювали на тротуарах аерозольною фарбою. У 2005 р. подібну кампанію організувала корпорація *Sony*, для якої в багатьох містах США команда графітістів виконала велику серію графіті (право малювати на стінах було заздалегідь викуплене у власників будівель).

У 2000-х графіті впевнено увійшло і у сферу комп'ютерних ігор. Вийшло кілька серій відеоігор, в яких графіті було використано в емоційно позитивній якості: група підлітків бореться з тоталітарною поліцією, яка намагається обмежити свободу слова графітістів; герой гри малює графіті, які оживають і змагаються зі злим королем; графіті подається як засіб політичної боротьби у корумпованому місті.

Було створено кілька ігор графіті-симуляторів, в яких можна було віртуально розмальовувати поїзди у різних містах по всьому світу, або ж, навпаки, треба було очистити місто від графіті. У багатьох іграх, сюжет яких напряму не пов'язаний з графіті, гравець міг за бажанням малювати графіті у процесі гри. Загалом, у комп'ютерно-ігровій сфері та соціальних мережах поняття «графіті» майже завжди використовується як синонім поняття «малювання».

Кульмінацією таких взаємодій, де графіті змішується з відеоіграми та хіп-хопом, став вихід у 2003 р. телесеріалу «*Kung Faux*» («Кунг-Фу») режисера Міка Ньюмана, в якому поєдналися риси класичних фільмів зі східними єдиноборствами, спецефекти відеоігор з зображеннями графіті, музика хіп-хопу і брейк-дансу. Крім того, впродовж 2000-х вийшло більше десятка документальних та художніх фільмів, присвячених графіті-культурі.

У 2006 р. в одному з найбільших музеїв США — Бруклінському музеї (Нью-Йорк) — була представлена виставка з 22 робіт нью-йоркських графітістів, що змусила глядачів-скептиків переглянути свої переконання щодо виключно хулігансько-кримінальної природи графіті.

Мистецтвознавці Австралії, оцінивши художню цінність робіт місцевих райтерів, надали графіті «статусу» форми образотворчого мистецтва, що відображено у великій антології «Австралійський живопис 1788–2000 років», випущеній видавництвом Оксфордського університету.

Певну еволюцію перетерпіло графіті у Європі: помітною частиною поп-культури стало графіті Великобританії, свого обличчя набуває італійське та французьке графіті, яскравими кольорами зустрічають туристів Польща та Чехія, суворий скандинавський пейзаж Фінляндії і Швеції також прикрашений роботами місцевих райтерів. Багатокілометровий виставковий зал являла собою Берлінська стіна зі сторони Західного Берліну, а після її руйнування збережені залишки стіни тепер розписані з обох сторін.

Європейська графіті-сцена яскраво активізувалась у кінці 1990-х. Найбільш могутніми центрами графіті у Європі стали Берлін, Париж, Лондон, Барселона, Амстердам, Брюссель, Прага. Багатий культурний багаж Старого Світу спрямував еволюцію графіті до удосконалення техніки та максимального розширення виразної мови графіті, що привело до виникнення формату «стріт-арт», тобто вуличного мистецтва, яке, будучи більш динамічним у своїх пошуках, набуло ознак «навмисної естетизації простору» [Изобразительное искусство ЭР].

Втім, «офіційна» Європа до графіті ставиться переважно негативно: у вересні 2006 р. Європейський парламент поставив питання про необхідність створення Єврокомісією нових законів, що стосуються міського середовища. В переліку явищ і факторів, які необхідно обмежити і запобігти, графіті стоїть в одному ряду з брудом, сміттям та екскрементами тварин. Незважаючи на це, навесні 2009 р. було санкціоновано виставку, на якій 150 художників-графітістів представили 300 робіт у культурному центрі Парижу — Великому Палаці.

Одним з головних центрів сучасного вуличного мистецтва по праву вважається бразильський Сан-Паулу, який часто порівнюють з Нью-Йорком 1970-х. Важливим фактором популярності цього мистецтва в Бразилії є її соціальні проблеми, які знаходять своє втілення у творчості місцевих графітістів.

На Близькому Сході графіті-культура виникла досить пізно, але отримала широке розповсюдження: вуличні художники є в Об'єднаних Арабських Еміратах, Ізраїлі, Ірані. У країнах Азії графіті також існує, але зі своїм місцевим колоритом. Так, у Китаї графіті з'явилося одночасно з політичною діяльністю Мао Цзедуна, який у 1920-х використовував нанесення революційних закликів і малюнків в громадських місцях. Саме Мао належить рекорд у створенні найдовшого графіті, в якому він критикує китайське суспільство, — воно містить 4000 знаків. А, наприклад, у Гонконгу протягом кількох десятиліть працював один райтер, який усюди писав китайські каліграфічні знаки, і деякі з його робіт сьогодні офіційно охороняються. Перші команди вуличних художників з'явилися у Непалі, Брунеї, Пакистані. Яскраво і самобутньо (хоча і не без американського і європейського впливу) розвивається графіті-культура у Японії.

У СРСР перші графіті з'явилися на стінах Москви у кінці 1970-х: це були емблеми футбольних клубів «Спартак» і ЦСКА. На початку 1980-х додалися назви рок-груп, а також графіті панків, хіпі, паціфістів та інших угруповань альтернативної культури. З середини 1980-х, одночасно з поширенням моди на брейк-данс, активно почало розвиватись і художнє графіті. Перші графітісти оформлювали декорації брейк-фестивалів у Прибалтиці, Калінінграді, Горькому (зараз Нижній Новгород), Донецьку. І хоча художній рівень цих декорацій був ще незрілим, вони все одно вражали уявлення публіки не менше, ніж трюки і піруети брейкерів [История ЭР]. Побачити у той час справжнє настінне графіті можна було лише у Ризі та Калінінграді — і не з причини близькості до Заходу, а із-за прозаїчного виробництва

(єдиного на той час у Союзі) аерозольної фарби саме «Латвпобутхім'ом». Відносно легко придбати продукцію цього підприємства можна було лише у Прибалтиці, до того ж місцева влада до новомодного захоплення поставилась досить лояльно [Новинская ЭР].

На зламі 1980–1990-х у пресі гаряче обговорювались питання молодіжних субкультур панків, рокерів, брейкерів, металістів, фанів, чії графіті на той час поширились майже по всьому СРСР. На думку дослідника російських графіті, професора Північно-Західного університету (США) Д. Бушнелла, молодіжні угруповання, які «випали» з суспільства внаслідок неможливості «втриматись» у рамках офіційних інститутів, природно створюють власну систему знаків та символів, заявляючи про себе суспільству. Та оскільки графіті передають інтереси контркультури, вони є глибоко значущими для субкультурної молоді, але не зрозумілими для всіх інших [Бажкова ЭР]. Протягом 2000-х у різних містах Росії пройшов фестиваль *Snickers URBANuЯ*, в якому змогли показати себе молоді райтери.

Проте, перефразовуючи відому приказку, «фестивалі приходять і відходять, а малювати хочеться завжди». Тому проблема «графіті й влади» і на сьогодні залишається однією з найболючіших у більшості країн, де процвітає графіті. Один з варіантів вирішення цієї проблеми запропонував основоположник російського графіті калінінградець Макс-Навігатор. Свого часу він зробив «хід конем», прийшовши у калінінградську мерію зі стопкою фотокарток: на одних були його власні роботи, на інших — стіни будинків рідного міста з написаними на них загальновідомими брудними висловами. У мерії «схопились за голову» і відвели Навігатору у місті кілька місць, щоб він терміново облагородив своїми малюнками візуальне середовище [История ЭР].

В Україні ще в радянські часи школярі писали на стінах свої прізвиська та назви улюблених рок-груп, солдати виводили абрєвіатуру «ДМБ», футбольні фанати малювали буквою «Д» логотип «Динамо-Київ». У 1980-і хвиля хіп-хопу досягла Східної Європи, і на рубежі 1980–1990-х поступово почала проявлятися в Україні — у тому числі, розвитком графіті. У середині 1990-х різноманітні графіті вже можна було побачити в багатьох українських містах. У 1999 р. у Харкові відбувся перший (надалі — щорічний) всеукраїнський (з 2002 р. — міжнародний) фестиваль графіті «X sprays». І з того часу в Україні триває дуже активне спілкування графітістів у рамках фестивального руху: у деякі роки впродовж останнього десятиліття налічувалось більше десятка графіті-фестивалів, географія яких охоплює усю країну

(Львів, Київ, Харків, Ужгород, Херсон, Тернопіль, Одеса, Житомир, Маріуполь, Миколаїв, Луцьк, Запоріжжя, Луганськ, Біла Церква та інші міста). Сьогодні в Україні існують десятки відомих у своїх колах графіті-команд та самостійних райтерів, які мають можливість показати свої роботи та поділитись досвідом із зарубіжними художниками як на разових акціях, приурочених до певних подій, так і на регулярних щорічних фестивальних заходах.

На думку М. Лур'є, говорячи про сучасні міські графіті, ми змішуємо три різні явища, що мають спільне феноменологічне ядро, проте різняться і формально, і функціонально, а саме: 1) загальну традицію писання і, рідше, малювання на стінах, відому у міській культурі здавна; 2) практику спілкування шляхом графіті; 3) основну діяльність молодіжної субкультури графітістів, в основі якої є виробництво графіті.

Так, загальні графіті — це найдавніша і найстійкіша традиція, в рамках якої зберігаються майже всі форми, властиві графіті: графіті-автографи, графіті-лозунги, графіті-латриналії (надписи у громадських туалетах), учнівські графіті та ін. Такі графіті тягнуть до формульності, і основний корпус текстів у певний період є достатньо стійким. Виконавці графіті частіше є не авторами, а лише трансляторами, носіями певного поведінкового стереотипу (соціального, професійного, вікового, територіального, субкультурного тощо).

У другому прикладі графіті виступає як мова комунікації молодіжних спільнот. У комплекс розповсюджених у середовищі тинейджерів комунікативних практик (наряду з груповими акціями та тусовками, спілкуванням в інтернет-чатах, подорожами автостопом тощо) входить також писання і малювання на стінах. Особливу роль у формуванні комунікативного коду графіті грає використання типових малюнків-емблем, кожний з яких виступає як самостійна смислова одиниця, семантичний дубль певного слова. Такі малюнки також грають роль свого роду «фірмового знаку», «підпису», який ідентифікує авторів висловлювань як членів певної субкультурної групи.

До третьої групи дослідник відносить так звані «професійні графіті» — написи і малюнки, виконані у стилі художніх графіті. Окрім майстерності роботи і здібності охопити максимальний міський простір, тут оцінюється ще одна якість — екстремальність задуму та зухвалість його виконання (у несанкціонованих місцях). Втім, у сфері «професійних графіті» існує й інший бік субкультурної ідеології та практики — графіті у спеціально відведених для цього, офіційно дозволених місцях, виконання рекламних та оформлювальних замовлень.

На противагу нелегальному графіті, легальна діяльність вимагає більшої художньої майстерності, тривалого часу праці, виконується у спокійній обстановці, на великих за площею поверхнях, з необмеженими технічними можливостями. Легальним графіті часто займаються графітисти більш старшого віку, котрі мають художню освіту та пройшли крізь не один конкурс графіті — цей шлях може розцінюватися як повноцінна кар'єра. Філософія «легалів» зводиться до двох ідей: прикрашення («оживлення») навколишнього середовища та творче самовираження. «Легали» і «нелегали» являють собою два полюси субкультури: «легали» реалізують ідею професіоналізму та установку на естетичну цінність результатів діяльності, що виділяє графіті серед інших сучасних молодіжних субкультур; «нелегали» підтримують статус графіті як руху забороненого, переслідуваного владою і суспільством. Підтримка саме цієї контркультурної складової в ідеології та життєдіяльності співтовариства забезпечує його живучість та конкурентоздатність наряду з іншими молодіжними неофіційними інституціями [Лурье ЭР-а].

Класифікацій графіті існує дуже багато: за гендерним принципом (чоловічі, жіночі), за ознакою відкритості (публічні та *latrinalia*), за належністю до тієї чи іншої субкультури (фанські, рок-н-рольні, реперські, брейкерські тощо), за соціально-віковим принципом (дитячі, школярські, студентські, тюремні тощо), за тематикою (політичні, еротичні, релігійні, музичні, гумористичні тощо), за жанровими ознаками (слогани, загадки, афоризми, діалоги, «дописки» до реклами, «поправки» деталей інтер'єру тощо).

Існують і інші підходи до класифікування графіті. Так, наприклад, І. Башкатов поділяє графіті на конструктивні та деструктивні. Конструктивні графіті прикрашають дозволені місця (спеціалізовані стіни, плакати, транспаранти, оформлювальні малюнки тощо) і виконують позитивні соціальні функції: заклики до збереження навколишнього середовища, позитивні лозунги, заборона паління тощо. Таким чином, конструктивне графіті претендує на звання офіційного стильового напрямку у мистецтві. До графіті, що містять деструктивні елементи, автор відносить написи і малюнки, які порушують уявлення про прекрасне, естетику навколишнього середовища, руйнують речі, предмети, будівлі [Башкатов 2006, с. 145].

В. Ямалдінов поділяє сучасні графіті на три умовні групи: трафаретні (малюнки виконуються за заздалегідь приготовленим шаблоном з вирізами у формі потрібних букв чи рисунків); художні (малюнки чи

слова, виконані у якому-небудь стилі); малохудожні (написи чи окремі слова, нецензурні чи не властиві літературній мові) [Ямалдінов ЭР].

За змістом (смысловим контекстом) С. Кисельов згрупує графіті-повідомлення, відповідно до загальної тематичної ознаки, у п'ять груп: 1) любовно-еротичні переживання; 2) непристойності та вульгаризми; 3) імена та інші фетишні атрибути об'єктів ідейно-естетичних уподобань; 4) побутові, націоналістичні та інші конфронтації з об'єктами неприязні; 5) ірраціональні експресивно-мовні звороти та знакові фіксації абстрактного змісту [Киселев 2005, с. 114].

За даними дослідження Т. Стрелкової, міські графіті за змістом розподіляються наступним чином: графіті молодіжних субкультур (музичні надписи і малюнки, графіті спортивних фанатів, контркультурні графіті) — 32%; любовні написи і малюнки — 15%; агресивні — 8%; написи і малюнки сексуальної спрямованості — 11%; політичні графіті — 8%; графіті, присвячені шкідливим звичкам, — 4%; націоналістичні графіті — 3%; графіті без теми — 13% [Стрелкова 2007, с. 12].

Український графітист Lodek вважає слово «графіті» своєрідним терміном-парасолею (*umbrella term*) для різних пов'язаних і переплечених між собою явищ, з яких можна виділити: найвже графіті (низькожанрові написи і зображення, авторами яких може бути будь-хто); рейтинг (від англ. *to write* — писати; графіті-субкультура, де каліграфія і написання свого імені зведені у таємний культ); муралізм (настінний живопис, який теж може мати стихійний характер або ж експлуатувати графіку рейтингу); графіті-пропаганду; стріт-арт (вуличне мистецтво; графіті, що орієнтоване на широку вуличну аудиторію і виконується переважно з наміром естетизувати простір, донести повідомлення). На думку Lodek'а, графіті можна трактувати як незалежний комунікативний канал публічного простору, звалище витіснених офіційною системою повідомлень, своєрідну «підсвідомість» міста [Парфан 2009].

Різні підходи до класифікації графіті обумовлюють і формування різноманітних систем якісних характеристик, специфічних рис графіті. Так, Л. Бичкова основними особливостями графіті вважає спонтанність, швидкість, неможливість виправлень, певну кольорову гаму — всі ці якості детерміновані специфічною стилістикою та технікою виконання [Бичкова 2003, с. 137].

За І. Башкатовим, графіті є цільовим, свідомо-вольовим, мотивованим, соціально-детермінованим, інформаційним, технологічно різноманітним засобом соціальної активності молоді, що розкриває її адаптивні нахили, можливості та прагнення [Башкатов 2006, с. 144].



Серед важливих характеристик графіті І. Головаха виділяє традиційність, протизаконність, неофіційність [Головаха 2004, с. 70] та окремо акцентує на специфічному характері анонімності цього роду мистецтва [Головаха 2004, с. 72].

Н. Стреньова основними ознаками графіті називає: принципову орієнтованість на письмовий спосіб передачі і збереження інформації; принципову відкритість, загальнодоступність тексту; принципове порушення загальноприйнятих норм комунікативного, поведінкового характеру; добровільність, довільність створення тексту; репрезентацію особистісних переживань, станів; невеликий розмір і відносно просту структуру [Стрєнева 2006, с. 153].

Виходячи з аналізу причин і умов виникнення та функціонування графіті, Т. Стрелкова визначає такі їх особливості:

1) наявність мети; за дослідженнями автора, 20% графітістів своїми малюнками і написами заявляють про своє існування, 19% говорять про свої почуття, своїм повідомленням намагаються викликати схвалення (16%) або відразу (11%), намагаються залякати (14%), принизити (8%) або насмішити (4%), 5% виражають свій протест проти когось чи чогось;

2) детермінованість нанесення графіті; графіті завжди соціально обумовлені, адресати реагують на графіті — вступають з графітістами у переписку, знищують графіті або роблять вид, що не помічають їх;

3) інформаційність графіті; графіті — це джерело інформації про особистість автора, соціальні явища і процеси, зміни у макроті мікросередовищі;

4) технологічне різноманіття нанесення графіті (фарба, крейда, продряпування гострими предметами тощо) [Стрелкова 2007, с. 11–12].

У сучасних містах можна виділити такі основні зони розповсюдження графіті: вулиця (фасади і стіни будівель, підземні переходи, гаражі, таксофонні кабінки, асфальтове покриття у дворах, території вокзалів, бетонні бар'єри автострад та залізничних колій); транспорт (метро, громадський наземний транспорт, приватні автомобілі, вантажівки); внутрішній простір жилих будинків (стіни і стелі під'їздів, сходи, двері під'їздів і квартир, ліфти, поштові скриньки); інтер'єри публічних (частіше навчальних) установ. Крім того, у великих містах існують так звані «стіни» — свого роду галереї графіті, місця скупчення малюнків та надписів.

Втім, слід відрізнити художників від вандалів. Сьогодні переважає негативне ставлення суспільства до цього напрямку молодіжної культури,

адже на вулицях наших міст ми бачимо величезну кількість непристойних малюнків та нецензурних написів, серед яких шедеври часто залишаються непоміченими. Ще більшу неприязнь суспільства графітісти викликають із-за прямих асоціацій своєї творчості з відвертим вандалізмом — нівеченням пам'ятників архітектури, руйнуванням національних та культурних цінностей. Однак насправді вандали не мають прямого відношення до мистецтва графіті. Як стверджує В. Ямалдінов, існує неписаний кодекс честі, який намагаються виконувати усі поважаючи себе графітісти: 1) ніколи не малювати на будинках, які являють собою певну культурну цінність, школах, дитячих садках, лікарнях; 2) ніколи не малювати на пам'ятниках, меморіальних плитах, надгробках; 3) ніколи не малювати на роботах інших райтерів — це ганебно і безчесно; 4) малювати для того, щоб зробити сірий і похмурий міський світ яскравіше і красивіше [Ямалдинов ЭР]. І основними причинами, що спонукають графітістів до малювання, є зовсім не бажання нанести будівлі матеріальну шкоду, а утвердження особистісної та групової ідентичності, протест проти соціальних та культурних норм, творчі, сексуальні та розважальні мотиви [Номєг ЭР].

Загалом, спільнота графітістів чітко усвідомлює свою корпоративну єдність, структуровану за командним типом. У склад кожної команди (*crew*) входить зазвичай від двох до семи чоловік. Потрапити в уже сформовану команду «з вулиці», за одним лише бажанням, практично неможливо, адже команди зацікавлені не у кількості, а у професіоналізмі своїх членів. Тому початківці віддають перевагу самостійній діяльності, поступово підвищуючи свій професійний рівень і статус у спільноті, або відразу створюють власну команду і починають її «просувати» [Лурье 2005, с. 253].

Майстри графіті володіють власною мовою — так званим майстерінг-сленгом, який не буде зрозумілий простому обивателю. Так само і мова графіті — це своєрідне послання світові, спроба розповісти місту про те, що в ньому відбувається. І розуміти малюнки слід на рівні символів, які вони несуть. «Високе», досконале графіті — це, насамперед, закодований текст, символіка якого відбиває визначні події культурного, політичного або громадського життя соціуму, членами якого є його виконавці. Саме контекст розкриває основний зміст того, про що говориться у конкретному графіті, тому для його розуміння і тлумачення необхідно знати соціальне тло, що ховається за конкретним написом або малюнком. Крім того, графіті, як знакова система, містить семіотичний ряд, у якому закодовано інформацію не лише про

історію самого візерунка або напису, але й про історію і традиції соціумів, у яких ці графіті існують нині або існували колись. При цьому запозичені з інших культур знаки і символи втрачають у новому контексті комплекс первинних значень і набувають нових.

На думку І. Головахи, графіті, незалежно від форми втілення (напис чи малюнок) є формою колективної і, у певному сенсі, анонімної творчості. Оскільки виникнення графіті обумовлене бажанням почати діалог, графіті майже ніколи не існує поодиноці. Діалоги можуть втілюватись у вигляді звернень, запитань, у віршованій та прозаїчній формах, нерідко діалогічність виявляється у комплексі малюнків. Навіть автографічні написи породжують реакцію читача і сприяють виникненню діалогів. Отже, графіті, як висловлювання, зафіксоване у просторі у певний момент, являється комунікативним актом, незалежно від наявності адресата, до якого воно звернене, адже адресат так чи інакше передбачається, навіть у випадку, коли висловлювання виявляється звичайним самовираженням, сплеском емоцій [Головаха 2004, с. 71].

Сучасні графіті, на думку М. Лур'є, максимально розширюють сферу впливу у комунікативній системі сучасного міста: кожне накреслене слово чи зображення інтерпретується як провокуюча відповідь-репліка, а сукупність міських поверхонь перетворюється у суцільний епістолярний простір. Розглядаючи графіті як специфічну комунікативну систему, дослідник виділяє два різні види цієї комунікації: інтраграфітійний — такий, що передбачає діалог між носіями графітійної культури, та екстраграфітійний — такий, що передбачає діалог мовою графіті із «зовнішнім» світом, який не користується графітійним кодом спілкування. Загалом, можна стверджувати, що мова графіті намагається стати універсальним кодом міської комунікації [Лур'є ЭР-а].

Дійсно, зазначає І. Головаха, графіті сприяють кращому розумінню і тих процесів, що відбуваються у суспільстві, і реакцій на них спільноти. Повідомлення і зображення на стінах не обходять своєю увагою жодну подію, що відбувається у місті, країні і світі, і говорять голосами тих, чия думка в іншому випадку не можна було б почути. Політика, любов, секс, наркотики, екологія, музика, спорт — все це прямо чи закодовано є предметом звернень авторів графіті. Проблема полягає в тому, що нерідко ми не можемо прочитати закодований текст графіті, розтлумачити його символіку: ми не розуміємо графіті настільки, наскільки незрозумілою є для нас сама субкультура в цілому [Головаха 2004, с. 70]. Але беззаперечним є той факт, що графіті «фактично стали елементом стихійного художнього оформлення

міського середовища, жестом самодіяльної творчої стихії субкультури» [Бычкова 2003, с. 137].

Останнім часом спостерігається тенденція до зменшення активності в обговоренні проблеми графіті у публічних місцях, це явище вже майже не осуджується у суспільстві і не вважається чимось ганебним, що маркує поведінку людини як антисоціальну. Графіті поступово починає набувати статусу масового культурного явища і невід'ємного елементу міського екстер'єру. Втім, такого позитивного забарвлення набуваються саме художні (рисовані) графіті або ж текстові, але виконані в естетично досконалії манері (і у жодному разі — нецензурні написи). Як справедливо зазначає Н. Стренцова, сьогодні під терміном «графіті» змішують два поняття, які не зовсім тотожні: вербальні зображення (написи) та рисункові (живописні, піктографічні). Перший вид графіті, вербальний, оцінюється суспільством як прояв хуліганства, антикультури. Другий, естетично оформлений, як правило, не викликає у суспільства негативних відчуттів, адже має відношення до живописної народної культури. Втім, не завжди вдається провести чіткі межі між цими поняттями: іноді рисункові графіті можуть включати вербальні знаки, а вербальні послання часто супроводжуються рисунками. Основною відмінністю цих двох видів графіті є переважання у перших спонтанності, непрофесійності та наявність естетичного аспекту, ознак професійності у других [Стренцова 2006, с. 152–153].

У культурі сучасного міста графіті-тексти також зберігаються, але естетично позитивні враження глядачі отримують саме від художніх графіті-зображень. Вони бувають сюжетні, плакатні, карикатурні, наївні, соціально загострені і побутові — графітисти черпають натхнення буквально в усьому: від біблійних сюжетів і літературної класики до телесеріалів, коміксів та анекдотів.

У багатьох країнах сьогодні є відомі графіті-художники, що створюють на вулицях міст справжні шедеври. За типом виконання художні графіті можна розділити на дві великі групи: *трафаретні* та *рисовані*.

Першим художником, що використав трафарет у вуличному мистецтві, став француз *Blek le Rat* (народ. 1952). За його словами, ідея використовувати трафарет для створення графіті з'явилася через небажання імітувати американське графіті, яке митець бачив, подорожуючи Нью-Йорком. На його першому трафаретному графіті на вулицях Парижа у 1981 р. були зображені маленькі пацюки — дикі тварини, що живуть у містах, і єдині, на думку автора, які виживуть, коли людство зникне з лиця землі. У 1983 р. художник вперше виконав трафарет людської

фігури у повний зріст, яким надалі і віддавав перевагу. Його роботи сьогодні можна побачити в багатьох містах Європи та Америки [Rat ER].

Серед шанувальників трафарету необхідно також назвати *Miss.Tic* (народ. 1956) — французьку художницю і письменницю, малюнки якої є своєрідним відображенням або навіть ліричним щоденником самої жінки. Особливістю її робіт є те, що, крім трафаретного малюнку, в графіті завжди присутній текст, побудований на грі слів [Miss.Tic ER]. Та й сам псевдонім художниці на слух може сприйматися двоєю: і як «міс Тік», і як «mystic» (з англ. «містика», «містичний»).

Одним з найвідоміших майстрів трафарету є французький художник *Jef Aerosol* (народ. 1957), якого зараз вже називають легендою стріт-арту. Будучи оформлювачем конвертів вінілових платівок і постерів рок-гуртів, з цією «фішкою» Джеф і з'явився на вулицях: Йоко Оно, Джон Леннон, Мік Джаггер та інші «ікони» рок-культури дивилися на жителів французького Тура після однієї ночі стріт-арту. Миттєво ставши знаменитим, *Jef Aerosol* подався «прикрашати» Європу. Його трафарети сьогодні можна побачити у Парижі, Лісабоні, Лондоні, Венеції, Амстердамі, Брюсселі, Пекіні, Нью-Йорку, Чикаго, Сантьяго та ін. [Aerosol ER]. Серед його робіт, поряд із знаменитостями, — прості люди, тонко і точно зафіксовані у моменти найрізноманітніших емоційних станів.

Але найвідомішим і скандально знаменитим майстром трафарету сьогодні є «невловимий анонім» вуличного мистецтва англієць *Banksy* [Banksy ER]. Будучи мега-популярним у всьому світі, він залишається однією з найзагадковіших осіб графіті-культури. Навколо його біографії та реального імені ведеться багато суперечок — достовірні ж факти нікому не відомі. Воліючи залишатись загадковим та невпізнаним, художник не дає інтерв'ю і не з'являється відкрито у публічних місцях. Його малюнки відповідають певним обставинам, являючи собою соціальну оцінку подій, політичний підтекст або антивоєнний заклик. Бенксі — жартівник контркультури, але його роботи демонструються у великих галереях всього світу; їх купують зірки Голівуду за сотні тисяч доларів, але більшість з його малюнків безкоштовно демонструються на міських будівлях; він виступає проти ЗМІ, але регулярно потрапляє у випуски новин.

Звісно, всі малюнки є незаконними — і це одна з причин, чому Бенксі приховує свою особистість. Втім, єдиний зафіксований випадок легалізації графіті, намальованого без дозволу влади, — це якраз робота Бенксі на стіні Клініки сексуального здоров'я у Брістолі.

Міська влада провела опитування, в ході якого було з'ясовано, що 97% опитаних городян вважають смішний малюнок дуже доречним, тому він має право на життя: на картинці зображено оголеного коханця, котрий теліпається за вікном, з якого виглядає збентежена дружина та чоловік, що «невчасно» повернувся додому [Новинская ЭР].

У 2005 р. Бенксі розмалював зведений Ізраїлем захисний бар'єр на кордоні з Палестинською автономією. Велике смислове навантаження несуть зображення, на яких ізраїльський солдат перевіряє документи у віслюка або Пацюк (улюблений персонаж Бенксі) стоїть в обороні з рогаткою. На одному з графіті з палестинської сторони зображено «пролом» у стіні, в який заглядають діти, а там відкривається фрагмент райського пейзажу. Весь час роботи Бенксі був на мушці у солдат ізраїльської армії.

За схожістю технології виготовлення до трафарету примикає так зване *реверсивне* графіті — максимально екологічний вид, що завдає мінімального впливу на навколишнє середовище. Реверсивне графіті являє собою малюнок, створений шляхом вичищення брудної або запиленої площини через трафарет — це може бути стіна будинку, тунель, асфальт, бордюр тощо. Технологія досить проста: підготовлений трафарет майбутнього малюнка накладається на поверхню, бруд з якою зчищається чи змивається вручну яким-небудь інструментом, очищувачем або сильним струменем води. Завдяки контрасту з більш брудною поверхнею виходить досить помітний малюнок.

Одним з піонерів реверсивного графіті є англійський художник *Moose*. Він одним із перших помітив, що на брудних стінах можна малювати гарні малюнки, не використовуючи жодної фарби. В якості свого першого великого полотна він використав стіни тунелю в Сан-Франциско, який, будучи найважливішою транспортною артерією міста, знаходиться у самому центрі мегаполісу, щодня пропускаючи через себе понад 20 тис. автомобілів, вантажівок і мотоциклів. Не дивно, що при такому потоці транспорту стіни тунелю були вкриті товстим шаром бруду і сажі від вихлопних газів. Одного разу вночі *Moose* озброївся задалегідь підготовленими трафаретами, мочалками, миючими засобами і взявся за справу. На ранок жителі міста замість звичного бруду з подивом розглядали на стінах тунелю зображення квітів і дерев. З часом кількість робіт художника зростала, про «зворотного графітіста» почали писати ЗМІ, і у *Moose* з'явилися комерційні пропозиції. Найбільше реверсивне графіті було створено художником на 150 метрах стіни.

Ідею реверсивного графіті незвичайним чином втілив у життя американець *Scott Wade* (народ. 1960), ставши художником по запиленому автомобільному склу [Wade ER]. Вважаючи дорожній пил унікальним полотном для картин, Скотт озброївся пензликами, щіточками і почав прикрашати машини портретами, пейзажами, натюрмортами або ж просто кумедними картинками. На жаль, мистецтво це недовговічне — до першого дощу.

Практично у всіх великих містах різних країн можна зустріти чудові *рисовані* графіті — реалістичні та анімаційні, пейзажні й абстрактні, казкові та фантазмагоричні. Серед безлічі імен хочу виділити іспанського художника *Belin'a* (народ. 1979), який працює у сфері графіті вже понад 10 років. Спочатку він малював традиційні для графіті букви і персонажів, але з часом художня манера митця зазнала суттєвих змін. Його картини, що поєднують надзвичайну реалістичність і сюрреалізм, нікого не можуть залишити байдужим [Belin ER]. Коли бачиш його персонажів, розумієш, що ці графіті мають бути збережені — просто для того, щоб люди могли насолодитися справжнім мистецтвом вулиць. Перша публічна поява *Belin'a* на фестивалі Європейської культури відбулася у 2007 р. — і з того моменту він є бажаним *вір-гостем* на найбільших фестивалях сучасного мистецтва як знавець і «зірка» сучасного графіті, а його роботи прикрашають вулиці багатьох європейських міст. Крім того, ім'я Мігеля Анхеля Белінчона (справжнє ім'я *Belin'a*) занесене до книги рекордів Гіннеса за самостійно створене протягом 24 годин графіті завдовжки в 600 м.

Свою індивідуальну нішу зайняв у графіті-культурі і бельгійський вуличний художник *Roa* [Roa ER]. Він нагадує людям, що у тих місцях, де зараз стоять будинки і заводи, колись були степи і ліси, в яких панувало царство тварин і птахів. Залишаючи на індустриальних полотнах багатьох міст по всьому світу свої масштабні чорно-білі зображення диких мешканців нашої планети (як живих, так і мертвих, а інколи — з моторошними анатомічними подробицями), художник ніби зіставляє природне з механічним, нагадуючи про те, яким був світ до того, як його вкрили цементом і бетоном. Перші графіті *Roa* залишив у кам'яних джунглях рідної Бельгії, пізніше його роботи почали з'являтися у Варшаві, Нью-Йорку, Лондоні, Кельні, Берліні, Парижі, Барселоні. Як і більшість художників стріт-арту, *Roa* неохоче дає інтерв'ю, не розкриває свого справжнього імені і не фотографується.

Набагато менше у графіті-культурі дівчат, проте вони є. Одним з найвідоміших імен жіночого графіті є *Fafi* (народ. 1976) — французька

художниця, малюнки якої були засвідчені на стінах її рідної Тулузи ще у 1994 р. Фафі відома тим, що малює симпатичних дівчаток — так званих фафінеток, а також фантастичних персонажів, наприклад, рожеву хмарку з ніжками, жовту тваринку з шістьма ріжками, кольорових однооких привидоподібних істот і т. п. [Fafinette ER]. Фафі — персона досить відома, її графіті можна зустріти не лише на стінах домів і у переходах метро, але й у паризьких галереях та магазинах *Colette*, де була проведена її виставка. Уся багатогранна робота Фафі була висвітлена у її книгах «*Girls Rock*» (2003) та «*Love and Fafiness*» (2006). У 2007 р. Фафі стала мамою і переїхала до Парижу. В останні роки художниця наполегливо розвиває тему створення власного придуманого світу, населеного вигаданими істотами і рослинами й існуючого за своїми законами. Такий романтичний погляд на власну творчість не заважає художниці мати комерційний успіх і брати участь у різноманітних акціях.

Одна з найвідоміших художниць Нью-Йоркського стріт-арту останніх років, що називає галереї крематоріями мистецтва, носить ім'я *Swoon* (народ. 1978). Вона покриває стіни міста намальованими і вирізаними з паперу силуетами людей — і реалістичними, і досить незвичайними, роблячи їх частиною візуального образу міських кварталів. Цікаво, що *Swoon* приваблюють не найвидніші частини вулиці, а непомітні кути і забуті місця — занедбані будівлі та зламані стіни; для неї ці простори мають більше відношення до мистецтва і процесу його створення. Найвідоміші її роботи — це портрети друзів і членів сім'ї, а також звичайні вуличні персонажі, вирізані з тонкого паперу, наклеєні на стіни будинків і залишені там жити і вмирати. Картини перебувають у постійному діалозі з вуличними графіті, намальованими до або після *Swoon*, і живуть у прямому щоденному контакті з поверхнею стіни, рекламою, погодою, перехожими.

У жовтні 2005 р. шість художників з Москви, Мінська та Берліна відправились на два дні у Прип'ять, вражену радіацією зону, на будинках якої залишили багато своїх графіті-творів. Талановито, точно і глибоко художники зобразили спотворені болем і відчаєм обличчя, мовчазні крики, образи-тіні, занепад навколишнього середовища. Графіті переважно чорно-білі, але кілька кольорових малюнків на стінах покинутого міста ще більше відтіняють масштаб трагедії. Ці роботи були зняті фотографом, який теж був у складі експедиції, і розміщені в інтернеті для вільного доступу, аби всі ми ще раз пригадали страшну подію і змогли оцінити художні графіті порожнього міста.

Традиція графіті у сучасній дійсності знайшла своє яскраве втілення у рекламній індустрії: всі ми спостерігаємо розмальовані рекламною інформацією потяги метро; живу, рухливу рекламу являють собою і вантажівки, які розвозять по магазинах продукти харчування тієї чи іншої фірми-виробника; все частіше можна зустріти приватні легкові автомобілі, які своїм зовнішнім кольоровим дизайном нагадують графіті.

Графіті стало стартовим майданчиком для багатьох художників і дизайнерів у всьому світі. Багато графітістів зробили кар'єру в дизайні спортивного одягу та взуття, спортивного спорядження, у розробці логотипів та ілюстрацій для відомих світових компаній, у сфері комп'ютерного дизайну, відеоіграх, рекламі. Деякі райтери стали художниками-галеристами, зберігши однак свій стиль та індивідуальність. Можна стверджувати, що історія графіті як *мистецької* форми почалась у той момент, коли райтери усвідомили просту річ: написати своє ім'я, в принципі, може кожний — тут не потрібно якихось особливих якостей. Набагато цікавішим є вироблення свого художнього стилю, створення чогось нового, відшліфування власної майстерності, завдяки чому можна заявити про свою індивідуальність, знайти своє місце у цій діяльності, цій творчій сфері.

### Інші форми вуличного малювання

Близьким до графіті, але самостійним жанром вуличного мистецтва є муралізм (від ісп. *muro* — стіна) — настінний розпис. Для цього напряму, що сформувався на початку ХХ ст. у мексиканському мистецтві, характерні монументальні фрески на громадських будівлях. Основоположниками муралізму були Дієго Рівера, Хосе Давид Альфаро Сікейрос, Хосе Клементе Ороско. Їхні монументальні розписи, тематично пов'язані з народною творчістю і соціальною боротьбою, слугували своєрідним образотворчим маніфестом, несучи чіткий і зрозумілий простому народу образ. Деякі сучасні графітісти, захоплені настінним живописом, свідомо чи несвідомо продовжили традицію муралістів.

Яскравим зразком сучасного муралізму сьогодні є замок Кельбурнського історичного заповідника у Шотландії, якому близько 800 років. В останні роки замок суттєво постарів і терміново потребував реставрації, коштів на яку не вистачало. Для того, щоб привернути до замку увагу, господарі вирішили його розфарбувати незвичним чином. І у 2007 р. цю роботу за замовленням виконали чотири найвідоміші бразильські

графітісти — *Nina, Nunca* та брати-близнюки *Os Gemeos* [Gêmeos ER]. І хоча замок є історичним пам'ятником Шотландії, і дехто вважає зроблене блонзірством, замок вийшов дивовижно милим.

Один з найяскравіших прикладів фантастично-сюрреалістичного муралізму демонструє український графіті-дует «Інтересні Казки» [IK ER]. Працюючи у сфері графіті вже понад десять років, Олексій Бордусов (*Aec*) і Володимир Манжос (*WaOne*) на початку свого шляху займалися класичним графіті, а згодом у них виробився власний неповторний стиль, який дозволяє легко виділити роботи «Казок» серед інших настінних творінь. За останні роки «Інтересні Казки» подарували Києву кілька десятків муралів, а ще півсотні розкидані по всіх великих містах країни. Завдяки інтернету унікальні, несхожі на інші, роботи киян відомі в усьому світі і, як наслідок, «Казок» запрошують на різноманітні міжнародні фестивалі. Зокрема, у 2009 р. хлопці були на фестивалі мурал-арту в Іспанії, де художники з усієї Європи малювали на фасадах корпусів Політехнічного університету Валенсії. Спогади митців про фестиваль були дуже позитивними, а поїздка загалом — продуктивною та пізнавальною. Хлопці були приємно вражені, що у названому університеті є кафедра муралізму, де студенти практикують малювання на стінах міста [Або ЭР]. У 2010 р. відбулася кількामісячна виставка «Інтересних Казок» у французькому Ліоні, яка теж набула неабиякого розголосу. В 2011 р. художники презентували свої твори на виставках у Мілані та Лос-Анджелесі, у 2014 р. — знову в Італії, у Гротталіє.

У рідному Києві дует працює і на замовлення, і безоплатно (але з офіційного дозволу влади), але, буває, що і несанкціоновано — у добрих традиціях графіті. Не бажаючи «кримінальних захоплень» будівель, муралісти розробили і подали до міської влади список правил, який би спростив процедури для легалізації графіті і дав можливість внести до дизайну міського середовища якісний художній елемент — справжнє вуличне мистецтво [Гралин ER].

Цікаво, що впродовж лише 2015 р. у Києві силами багатьох вуличних художників з'явилося кілька десятків нових муралів [Стрит-арт ЭР-а; Стрит-арт ЭР-б].

На відміну від вертикального графіті, *madonnari* (іт.) або *street-painting* (англ.) являє собою горизонтальне малювання на пласкій поверхні тротуару. Подібний вид вуличного малювання виник у ХVІ ст., коли мандрівні художники у дні релігійних свят малювали на передхрамових площах картини за біблійними сюжетами, в тому

числі часто зображували Мадонну (Богородицю) — звідси й назва (дослівно *madonnari* означає «художник, що малює Мадонну»).

Сьогодні по всьому світу набуває популярності «тривимірне» *madonnari*, яке утворює оптично-ілюзорний ефект об'ємності. Він досягається завдяки особливій анаморфічній (з грецьк. — викривлений, неправильний, змінений) техніці виконання картин крейдою або фарбами. Анаморфічна техніка дає можливість створити ілюзію об'єму і реалістичності зображених об'єктів, якщо дивитись на них з певної точки огляду. Родоначальником таких 3D-ілюзій став британець *Julian Beever*, створивши у 1988 р. свій перший об'ємний пейзаж. Його роботи прикрашали тротуари багатьох міст Європи, Америки, Австралії, Росії [Beever ER]. Використовуючи проекцію анаморфування, митець шматочками кольорової крейди створює ілюзію реалістичного тривимірного зображення. Якщо дивитись з правильної точки зору, оптичний обман виявляється таким переконливим, що люди перестрибують намальовані калюжі або обходять вибоїни чи гори піску.

Статус однієї з кращих вуличних художниць заслужено отримала *Tracy Lee Stum* [Stum ER]. Об'їхавши весь світ і беручи участь у численних фестивалях, Трейсі віддає перевагу відтворенню на асфальті міфологічних та біблійних сюжетів. Їм'я художниці внесене до Книги рекордів Гіннеса як автора наймасштабнішої індивідуальної вуличної картини, намальованої у 2006 р.: до виходу фільму «Код да Вінчі» Трейсі створила за допомогою крейди і пастелі унікальне вуличне полотно — 3D-копію «Таємної вечері» Леонардо да Вінчі розміром 34 на 17,6 м.

Неперевершеним майстром цієї ж сфери стріт-арту є і американець *Kurt Wenner* [Wenner ER] — шанувальник міфології й античності, що оформлює її в мінорних тонах. Асоціюючи земну твердь з пеклом, він часто на тротуарі і відтворює його як похмуру прірву, наповнену страждаючими людськими тілами або жахливими монстрами.

Помилуватись 3D-малюнками на асфальті можна на фестивалях мадоннарі, зокрема, у невеликому італійському містечку *Grazie di Curtatone*. Фестиваль проходить на території древнього святилища Санта Марія деле Грація з 1972 р. На площі перед церквою прямо під відкритим небом учасники, які пройшли суворий відбір, отримують у своє розпорядження невеликі майданчики, на яких за добу повинні створити об'ємні малюнки. До вечора другого дня суворе журі підводить підсумки і визначає переможців у трьох номінаціях: серед майстрів-професіоналів, аматорів і початківців [Италия ЭР].

Визнання вуличного малювання мистецтвом відбулося без участі мистецтвознавців у той момент, коли найкращі райтери почали отримувати комерційні замовлення на художній дизайн магазинів, вітрин, клубів, арт-салонів, фестивалів або запрошення до роботи у сфері реклами чи виробництві відеокліпів. І хоча сам факт виконання графіті чи муралізму за гроші до сих пір викликає неоднозначне ставлення у самій субкультурі, це є підтвердженням мистецького таланту графіті-художників, високого рівня їхніх умінь і навичок, життєздатності даного художнього напрямку і, врешті, сучасної модної тенденції і масової популярності стріт-арту. Прихильники безоплатного, але абсолютно санкціонованого вияву своєї творчості сьогодні мають можливість взяти участь у великій кількості графіті-фестивалів та графіті-акцій, на яких можна побачити справжні шедеври талановитих митців. Ще одним фактом не лише прийняття вуличного малювання, а його стратегічного розвитку у суспільстві є відкриття у багатьох країнах світу, у тому числі в Україні, шкіл графіті.

### Організація міського довкілля: вуличні інсталяції

Важливе місце у різножанровій системі сучасного *public art* займають вуличні інсталяції. Як вже згадувалось вище, інсталяцією називають просторову композицію, елементи якої втрачають свою утилітарну функцію і набувають нових, нетривіальних, символічних значень. Такі традиційні статичні об'єкти публічного мистецтва, як пам'ятники та статуї, більш чи менш вдало вписуючись у вже існуюче середовище, вносять певний комунікаційний конфлікт: навколишній простір, до цього повністю доступний людині для освоєння, набуває визначеної обмеженості, адже скульптурні композиції найчастіше існують «на відстані» від глядача, зберігаючи свою «недоторканість». До того ж, пам'ятники, призначені для увічнення людей, подій чи об'єктів, жодної іншої функції, крім інформаційно-меморіальної, як правило, не несуть. На відміну від них, естетичною метою вуличних інсталяцій є створення особливого художньо-смыслового контексту, до якого перехожий втягується не лише як глядач, а й як учасник, співтворець видовишно-ігрового комунікаційного поля.

Цікаву сферу вуличного мистецтва демонструє так зване *світлове графіті*, яке не потребує нанесення фарб на будівлю, а користується прожекторами і ліхтарями. Зрозуміло, що назва «графіті» для такого

виду творчості дещо умовна, але поява світлових картин саме на стінах будинків створює очевидні паралелі з традиційним графіті.

Відомі вже у всій Європі угорські художники *Dora Berkes* [Berkes ER] і *Peter Kozma* [Kozma ER], об'єднавшись у творчий колектив «*Dorkandkozma*», придумали й успішно реалізують унікальну арт-технологію *raypainting* (з англ. — малювання променем), при використанні якої навіть нудний, сірий міський антураж перетворюється на яскраву часточку казки або карнавалу. Вся ця пишнота фарб створюється спочатку на склі, після чого різнокольорові картинки за допомогою потужних проєкторів наносяться світлом на навколишню дійсність, включаючи будинки, тротуари, автомобілі і людей. Освітлювальна апаратура, залежно від ідеї майбутнього проєкту, може бути від зовсім простої до дуже складної. Починаючи з 1996 р., парочка «малювальників променями» прикрашала міське середовище Будапешту, Лондону, Брюсселю, Парижу, Берліну, Цюріху та інших міст Європи.

У цьому ж жанрі, але за дещо іншою технологією працює датський майстер стріт-арту *Armsrock* (народ. 1984). У рамках проєкту «*Markeringer*» (2010) митець створив дивовижні картини на стінах нічного Копенгагена [Armsrock ER]. Для свого світлового графіті художник використовує проєктор, слайди та гравірувальну голку: за її допомогою автор робить отвори у слайдах, наносячи таким чином контури зображень. Люди, ангели, мотоцикли, птахи — яке б зображення не обрав *Armsrock*, величезна картинка з тонких ліній світла у нічному місті неодмінно справляє загадково-містичний ефект.

Одним з найновіших видів вуличної інсталяції, який вносить у стріт-арт нотку домашнього тепла і затишку, є так зване «в'язане графіті» або, за оригінальною назвою, *yarnbombing* (з англ. «бомбардування пряжею»). Таке ім'я нове явище отримало від традиційного графіті, адже саме графітістів називають «бомберами» — вони «бомбардують» стіни фарбою із балончиків. У в'язаному ж графіті «бомбардують» нитками, пряжею.

Родоначальницею нового виду вуличного мистецтва стала 35-річна жителька американського штату Техас *Magda Sayeg*, яка у 2005 р. придумала незвичайну прикрасу для магазину одягу, господинею якого була, — сплела чохол для дверної ручки. На її подив, ця невеличка деталь привернула увагу покупців, які буквально засипали господиню питаннями про те, що це таке. Оцінивши, яку бурю емоцій, цікавості і позитивних відгуків викликала у відвідувачів ця новинка, Магда подумала, що було б непогано прикрашати подібним чином і міські вулиці.

Рукодільниця зацікавила цією ідеєю своїх подруг, які створили клуб під назвою «*Knitta Please*» і за кілька років нарядили у в'язані «костюмки» сотні лавок, ліхтарів, дерев, пам'ятників і дорожніх знаків — причому, не лише у своїх містах, а й у сусідніх штатах. З того часу цей вид стріт-арту поширився по всьому світу завдяки десяткам груп з різних країн, що наслідували приклад засновниць руху.

Влітку 2009 р. лондонські шанувальники руху разом із Магдою об'єдналися у команду під назвою «*Knit the city*» («Обв'яжи місто») і обв'язали телефонну будку недалеко від Біг Бену, від чого городяни були у захваті, а консервативна міська влада — у гніві. Незважаючи на те, що в'язане графіті, на відміну від традиційного, не може нанести непоправної шкоди місту і архітектурі, воно не є законним, тому ярнбомбери були оштрафовані.

З часом до в'язаного «одягу» для дерев виконавці стали прикріпляти дзвіночки, а в кишенки вкладати сімейні фотографії, віршики, добрі побажання. Подивитися останні роботи і почитати про нові проєкти «*Knitta Please*» можна на офіційному сайті об'єднання [Sayeg ER].

В останні роки *yarnbombing* активно опановує і країни пострадянського простору, втім, тут в'язане графіті найчастіше носить характер запланованої, санкціонованої художньої акції (організованої, як правило, із спонсором-виробником чи то пряжі, чи то засобів для прання вовняних виробів тощо). Так, у червні 2011 р. у Таллінні веселим в'язаним покривом були вкриті сім колон автобусного терміналу, а також сидіння одного автобусу, який і зовні відрізняється від інших — він обклеєний кольоровою плівкою, малюнок якої імітує в'язаний виріб [Вязане граффіті ЭР]. У грудні 2011 р. у Москві була розпочата в'язана акція у парку ім. Горького, де були представлені альтанка, лавки, сміттєві урни та дерева, декоровані нитками [Парк ЭР]. Україна теж долучилася до в'язаного руху: у лютому 2013 р. у Києві демонструвалася грандіозна інсталяція ярнбомбінгу під назвою «Теплий Київ». На Хрещатику обв'язали столики кафе, автомобілі, ліхтарі, дерева, а також встановили велику 6-метрову в'язану шапку [Теплий Київ ER].

Вагомою відмінністю в'язаного графіті від більшості інших видів стріт-арту є фактична відсутність політично-соціальної експресивності. Основним поштовхом до творчості у ярнбомберов є бажання показати, що міський простір можна зробити яскравішим і дружелюбнішим за допомогою простих засобів спільними зусиллями. Головною особливістю в'язаного графіті є використання яскравих кольорів пряжі — завдяки цьому холодні і сірі квартали, похмурі предмети

міської інфраструктури перетворюються на унікальні деталі, що привертають увагу кожного перехожого. Таке мистецтво, вважають його прихильники, зменшує кількість депресій, піднімає настрій у людей і робить навколишнє середовище більш приємним і затишним.

Дуже незвично, чарівно і зворушливо виглядають вуличні інсталяції, де в якості смислового центру використовується лялька. Як відомо, історія ляльки нараховує багато тисячоліть — подібні фігурки були знайдені при розкопках давньоєгипетських гробниць, а також на території Стародавньої Греції та Риму. З тих пір і до наших днів ляльки, виготовлені з різноманітних матеріалів (дерево, метал, тканина, глина, гіпс, порцеляна, скло, пластик та ін.), служили і служать людині для культових і обрядових цілей, прикраси житла, в якості театральних персонажів, дитячих іграшок, авторських творів мистецтва. У сучасному *street art* можна часто зустріти ляльку в якості елемента вуличної інсталяції.

Так, широко відомим майстром у цьому жанрі є американський художник *Mark Jenkins* (народ. 1970) [Jenkins ER]. В одній із серій своїх інсталяцій Марк використовував ляльок, що дотепно зображають людей. Художник розміщував на вулицях неймовірно правдоподібних бродяг у різноманітних позах: сплячих у калюжі або на проїжджій частині, сидячих під стовпами і дорожніми знаками, лежачих на дахах і білбордах. Окрему групу становлять постаті людей, які «застрягли» у стіні, вікні, сміттевому пакеті, стирчать догори ногами з фонтану тощо.

В іншій серії Дженкінс «впровадив» у міський простір лялькові фігурки діток і тварин, майстерно зроблені з білої поліетиленової плівки. Така прозора, чиста, відкрита, світла фактура ляльок викликає недвозначні асоціації з ангельською природою. Не може залишити байдужим перехожого великий жираф, який намагається зняти з дерева пакет, кинутий кимось зверху. Три собачки на сміттєзвалищі ніби запитують: «Що це? Навіщо це тут?». Дві качечки у калюжі на проїжджій частині виглядають дуже контрастно до урбаністичного ландшафту. У корзині велосипеда серед порожнього посуду з фаст-фуду раптом з'являється поліетиленовий «пупс», а інші його «брати» качаються на гілках дерев, бавляться на дорожніх знаках і навіть «доповнюють» офіційно встановлені пам'ятники: наприклад, один такий пупс закриває собою дуло солдатської гвинтівки.

Наповнюючи вулиці практично всіх континентів своїми провокаційними, абсурдними, дотепними ляльками, художник намагається

не лише приголомшити нас, але й змушує замислитися про важливі явища і проблеми сучасності.

Своєрідне «заселення» своїми ляльками простору багатьох європейських міст зробила і французька художниця *Niki De Saint Phalle* (1930–2002) [Tarot ER]. Спочатку Нікі створювала яскравих ляльок із пап'є-маше й обвішувала їх дивними предметами (ножицями, ножами, цвяхами). Згодом, під враженням від вагітності подруги, художниця почала втілювати у своїх творах фемінний архетип, аналізуючи роль жінки в соціумі. Так виникають її пишнотілі і життєрадісні ляльки-скульптури нани (з франц. *nana* — жінка).

У 1966 р. художниця разом з чоловіком Жаном Тінглі створила для Музею сучасного мистецтва у Стокгольмі гігантську жіночу скульптуру, яка принесла їй колосальний успіх. Ця лежача лялька-велетка довжиною 28 м і шириною 9 м, що включала в себе дискотеку і бар, служила входом до музею, рекорд відвідуваності якого був поставлений уже за перший тиждень [Сен-Фалль ЭР].

Нікі де Сен-Фалль створювала своїх нан у найрізноманітніших варіаціях протягом усього життя. Оптимістичних, світлих і яскравих ляльок можна побачити на вулицях Німеччини, Австрії, Швейцарії, Франції, Швеції, Італії, Люксембурга та інших країн. Розмальовані у всі кольори веселки позитивні товстушки яскраво контрастують із сірим фоном навколишнього середовища, змушуючи городян широко посміхнутися при погляді на них.

З великими формами працює і голландський художник *Florentijn Hofman* (народ. 1977) [Hofman ER]. Можливо, його інсталяції і не претендують на статус мистецького шедевра, але, без сумніву, гігантські ляльки Флорентина Хофмана викликають усмішку й подив, роблячи навколишнє середовище веселішим.

Одна з найвідоміших його робіт — 26-метрове жовте гумове каченя, створене у рамках виставки сучасного мистецтва у Франції (2007). Величезна ондатра (2004) символізує величину проблеми, яку створюють ці тварини для жителів Нідерландів, руйнуючи дамби. Вулиці різних країн прикрашені кількома мега-кроликами, птахами, собакою, ведмедем, жабою та іншими тваринами. Одна з останніх робіт митця — велика мавпа, що розляглася у парку бразильського Сан-Паулу (2010). Хофман створив свою інсталяцію у рамках конференції під назвою *Pixelshow*. Мавпа вражає не лише своїми розмірами, а й матеріалом, з якого вона створена: на виготовлення ляльки пішло 10 тис. гумових пантофель-в'єтнамок різних кольорів і розмірів. Саме



вони символізують і наочно демонструють, як тисячі маленьких пікселів можуть перетворитися в один великий твір мистецтва.

Втім, велике враження на перехожих може справити як одна велика істота, так і безліч маленьких. Влітку 2011 р. в Атланті можна було спостерігати дивовижну іграшкову інсталяцію, що, на перший погляд, зображала вторгнення тисяч качок на вулиці міста. Насправді ця інсталяція була присвячена виставці «Водна мрія: мистецтво дизайну ванної кімнати», що проходила у ті дні у Музеї дизайну Атланти [WaterDream ER]. Саме на вхід до приміщення музею і вказували качечки — вони ніби вишикувалися у чергу на виставку, аби першими побачити, якою повинна бути ванна кімната їхньої мрії.

Ляльки санкт-петербурзької художниці Оксани Миронової (народ. 1977) дивно схожі на людей [Mironova ER]. Юна дівчинка на тлі міського пейзажу («Весняна») так ніжно пригортає букетик тюльпанів і так мрійливо дивиться вдалину, що мимоволі боїшся зруйнувати необережним рухом чи словом цей солодкий світ дівочих мрій. Спекотна брюнетка, що сидить під деревом («Рахіль»), виглядає дуже поетично і спокійно, а сумна клоунеса в парку («Жанна») начебто переосмислює все своє життя — театральне та реальне. Дівчина у плащику і береті («Маргарита») сидить на лавочці у скверику і чогось чи когось терпляче чекає... так і хочеться підійти! Кожна лялька О. Миронової — зі своїм характером, настроєм та історією — дивовижним чином заповнює собою простір, невпізнанно змінюючи зміст навколишньої дійсності.

Іспанська художниця *Rosa M. Grueso* (народ. 1981) не просто розташовує своїх ляльок у природному середовищі — вона створює фантастичний світ, повертаючи нас у дитинство. Потрапляючи у ліс Рози, ти опиняєшся у казці: ось під листочком прилягла відпочити ніжна фея з мереживними крильцями, на моховій купині присів хлопчик-фавн, по замшілому стовбуру просувається дівчина-равлик, на великій каменюці присіла чарівна принцеса-жаба. Русалки, феї, ельфи й інші магичні персонажі зроблені з великою любов'ю і фантазією. Цей своєрідний ленд-арт (від англ. *land art* — ландшафтне мистецтво) втілює бажання творчого та гармонійного співіснування людини з природою. Художниця не використовує природу — вона з нею співпрацює, підкреслюючи природні форми, контури, лінії, рельєфи. Природно-лялькові інсталяції Рози М. Груесо, делікатно торкаючись до живого, дозволяють по-новому поглянути на навколишній світ [Grueso ER].

Талановита бразильська художниця *Nele Azevedo* (народ. 1950) створила красиву, тендітну і дуже зворушливу інсталяцію з понад 1200 малесеньких фігурок людей, вирізаних з льоду: льодяні чоловічки сидять на сходинках під яскравими сонячними променями, повільно танучи. Інсталяція, що триває доти, доки не згасне «життя» останньої фігурки, метафорично говорить про наріжне питання сучасності — танення льодовиків. Інсталяція *Nele Azevedo* була продемонстрована у багатьох містах різних країн з метою привернення уваги до проблеми глобального потепління [Azevedo ER].

Ще одне відоме ім'я у сфері вуличного мистецтва — британець *Filthy Luker*, незвичайні інсталяції якого також містять беззаперечне екологічне послання. Дивуючи глядачів своїми кумедними роботами, сам автор вважає за краще залишатися в тіні. Єдина інформація, яку розмістив про себе художник на своєму сайті, така: «Filthy Luker — художник, буквально атакуючий своїм мистецтвом глядачів. Хто б міг подумати, що з вікон будівлі раптом почнуть виповзати зелені щупальця восьминога, прямо у центрі дороги невимушено розляглася гігантська бананова шкірка, а у дерев з'являться очі! Художник трансформує урбаністичне середовище, змушуючи замучених міських жителів раптом з подивом завмерти перед водонапірною трубою, що весело підморгує, сумним телевізором, який викинули господарі, або перед зубастим смітником. Це мистецтво іскриться гумором, відчайдушністю, воно шокує і змушує по-новому подивитись на навколишній світ» [Luker ER].

Однією з найзнаменитіших його робіт став величезний надувний восьминіг, що з'явився в одному з французьких міст кілька років тому: зелені щупальця, що стирчать з вікон і балконів будівлі, створюють враження, ніби їхній власник якимось чином вийшов з морських глибин і чи то обрав багатопверховий будинок своїм новим місцем проживання, чи то просто у ньому застряг. Цю інсталяцію з незмінним успіхом художник демонстрував потім і в інших країнах. У проєкті «*Trees are people too*» («Дерева теж люди») кущі та дерева обзаводяться чарівними очками, закликаючи перехожих до діалогу.

Вагомий екологічний підтекст спостерігається і у голландській інсталяції «Блакитна дорога», автором якої є *Henk Hofstra* (народ. 1952) [Hofstra ER]. Одну з вулиць у місті Драхтені художник пофарбував у блакитний колір, перетворивши її на своєрідну урбаністичну асфальтовану річку. Втім, саме такого ефекту автор і прагнув, адже його інсталяція — це нагадування про реальну ріку, яка колись була на місці нинішньої дороги. Для більшої переконливості Хофстра розмістив

вздвож дороги «потопаючи» автомобілі, острівці, рибалок. На самій «річці» восьмиметровими літерами виведено надпис: «Вода — це життя».

Вуличними інсталяціями та незвичними скульптурами багатий і Київ. Великого розголосу свого часу спричинила інсталяція «Деперсоналізація» (2009) Народного художника України, віце-президента Національної академії мистецтв України Віктора Сидоренка (народ. 1953) [Сидоренко EP]. Інсталяція являла собою дванадцять різнокольорових скульптур чоловіків, що застигли в однакових позах з однаковими жестами. Ці чоловічі «клони» вторгалися у життєвий простір, мандрували у натовпі, спостерігали за перехожими на вулицях та у скверах [Деперсоналізація EP]. У своїй роботі автор звертається до однієї з найактуальніших проблем сьогоденного світу — проблеми ідентифікації, почуття невідповідності з іншими, можливості гармонійного співіснування при всій багатоманітності поглядів та думок. Інсталяція підштовхує глядача до пізнання чуттєвого боку сучасного світу, пошуків джерел внутрішньої свободи і становлення самоідентифікації як гуманітарної основи соціуму.

Однією з найяскравіших постатей у цьому напрямі стріт-арту є молодий український художник Костянтин Скрытуцький (народ. 1982). Серед іншого, він багато працює з деревиною, даруючи старим, всохлим деревам друге життя у вигляді скульптур та інсталяцій. На розі вулиць Золоторівської та Рейтарської на пеньку сидить його «Їжачок у тумані» (втілення знаменитого мультиплікаційного персонажа), створений з дерева, кераміки та залізної сітки. Замість колючок майстер використав 5 тис. шурупів, а у клунку Їжачка лежать кілька копійок. Гості міста залишають своєму улюбленцю подарунки та загадують бажання, потираючи його клуночок (на жаль, з цієї причини клуночок відвалювався, і його довелося вже тричі замінювати), а під час зимових холодів надягають на їжачка шапочку та шарфик.

Однією з найулюбленіших інсталяцій городян є «Літаюча корова», що сидить на всохлій вербі (вул. О. Гончара, 47). Півтораметрова фігура, зроблена з дерева, глини, дроту та мотузок важить 80 кг. При найменшому пориві вітру дзвіночок, що теліпається на шиї, починає дзенькати, а корова — махати крилами, зробленими з 400 пластикових ложечок. Внизу на газоні, під деревом з коровою, у траві виліплений з кераміки коров'ячий «млинець», на якому намальовані позначки долара і євро. У народі є повір'я: якщо вступиш у купку коров'ячого лайна, то матимеш гроші. Охочі вірять — і з задоволенням вступають!

Сам автор серед своїх робіт найбільше любить дерев'яну балерину (на розі вулиць Стрітенської і Стрілецької). Спочатку на зрізаному пеньку художник поставив зображення звичайного сірника. А наступного дня, підійшовши до свого творіння, з подивом знайшов там записку з проханням: «Зробіть тут балерину. У цьому дворі живе легенда балету — їй буде приємно. Дякую». Таке прохання дуже зворушило художника, і він не зміг відмовити. Балерина, зроблена з липи та кераміки, з нитковим волоссям та спідничкою з будівельної сітки, вийшла дуже беззахисною та тендітною.

Крім названих робіт, у доробку К. Скрытуцького також «Буратіно», «Віслючок», «Тигробджоли», «Гуртожиток білих ворон», коти з дерева та пластикових виделок та інші інсталяції. Але, крім вуличних скульптур, розкиданих по двориках та провулках центру міста, художник створив цілий дитячий сквер на Пейзажній алеї, відкритий у 2009 р. і визнаний Національною спілкою художників України твором мистецтва. У сквері розташовані дивовижні фонтани та лавки, дитячі забавки та мозаїки, фантастичні звірі та милі ангели — вуличне середовище перетворилось на справжню казку у стилі «Аліси у країні чудес», яка радо запрошує кожного відвідувача до своїх таємничих пригод. Усього на роботи було витрачено близько мільйона гривень, причому 15% зібрали самі мешканці навколишніх будинків, решту дали спонсори.

У сфері вуличної скульптури та інсталяції в останні роки стало відомим й ім'я Володимира Білоконого (народ. 1975). «Дерево зі стільцями», «Стільчик на велосипеді», «Кавомолка», «Сірник» з зеленими листочками, «Лавка» з двома відпочиваючими стільчиками — ось неповний перелік робіт автора, що з'явилися на вулицях Києва в останні роки [Белоконь EP]. Але найвідомішою інсталяцією художника стали, безперечно, «Закохані ліхтарі» на Майдані Незалежності, відкриті у 2009 р. до Дня св. Валентина. Сьогодні це улюблене місце киян і гостей столиці, а також закоханих будь-якого віку.

Навесні 2011 р. у Києві стартував культурно-соціальний проект «*Kiev Fashion Park*» [Kiev EP], ідея якого полягає в тому, щоб зробити Київ цікавішим, красивішим і привабливішим. У рамках проекту у парках і скверах столиці встановлюються унікальні авторські арт-об'єкти — скульптури, інсталяції, лавки та інші невеликі архітектурні форми, створені за ескізами як відомих майстрів, так і молодих авторів-початківців. Проект меценатський: кожний арт-об'єкт може бути куплений меценатом (людиною чи організацією) і подарований місту,

після чого об'єкт встановлюється і супроводжується відповідною табличкою про автора і мецената. Це підкреслює соціальну спрямованість задуму, адже місто не витрачає жодних коштів з бюджету, але отримує справжні артефакти, що надають Києву унікальності, стилю, своєрідності європейського міста. Першим місцем реалізації проекту стала вже згадувана Пейзажна алея, де у травні 2011 р. було встановлено 17 нових арт-об'єктів, а другим — Парк імені Т. Г. Шевченка, де у серпні цього ж року з'явилась чудова іронічна скульптура «Бабця класична» Ганни Кисельової. Незважаючи на те, що «Бабця» встановлена недавно, вона вже встигла стати своєрідним талісманом і обрости легендами: кажуть, що студенти, прикладаючи залікову книжку до її сумочки, успішно складають іспити, а якщо зранку присісти біля бабці на лавку, весь день буде успішним.

2012–2013 роки виявилися насиченими і багатими для Лівобережного Києва: чимало нових скульптур та інсталяцій було встановлено на Русанівській і Дніпровській набережних. Серед інших, відзначу наступну «бабку» Ганни Кисельової — «Бабку з кравчучкою» та романтичну «Ромашку» з останньою пелюсткою, на якій зазначено «любить» (автор Дмитро Ів).

У травні 2013 р., напередодні святкування Дня Києва, *Kiev Fashion Park* встановив першу в місті скульптуру на воді — «Рідкісного птаха» (саме того, що «долетить до середини Дніпра»). Робота Олексія Владімірова із зварених прутів чорного металу розміщена посередині Дніпра біля моста Патона на опорі колись зруйнованого Наводницького мосту. Птах у висоту досягає 3,5 м, а розмах крил перевищує 5 м. Завдяки художньому рішенню автора скульптура вагою в 500 кг зберегла легкість і динаміку образу, а графічні чіткі лінії виділяють твір на грайливій поверхні ріки.

У 2013 р. у Хрещатому парку біля Містка закоханих *Kiev Fashion Park* відкрив парну скульптуру під назвою «Історія кохання» (автори Олександр Моргацький і Григорій Костюков). Робота присвячена любові і вірності Луїджі і Мокрини, італійця й українки, яких познайомила і розвела війна, але вони пронесли любов через все життя, а за 60 років знову зустріли один одного завдяки телепрограмі «Чекай мене».

Серед останніх робіт *Kiev Fashion Park* презентував поп-арт об'єкт «Світ крізь рожеві окуляри», що був встановлений в Печерському ландшафтному парку в жовтні 2014 р. (автори Володимир Падун і Людмила Роздобудько-Падун). І в подальшому *Kiev Fashion*

*Park* продовжує облагороджувати сучасним мистецтвом парки, сквери та набережні міста.

Окремий вид вуличних інсталяцій складають інсталяції світлові, де саме гра світла за допомогою спеціальних технологій створює задуманий образ, додаючи художнім об'єктам яскравості і видовищності. Як приклад такої інсталяції (до того ж, інтерактивної — тобто розрахованої на взаємодію із глядачем), згадаємо проект «*Light Drift*» (з англ. «дрейфуюче світло») американського колективу «*Howeler + Yoon architecture*» [Howeler ER], створеної на березі і безпосередньо у воді річки Шайлкілл міста Філадельфії (США).

Інсталяція складається з багатьох пластикових куль, що знаходяться на суші і у воді, а їхній зовнішній вигляд залежить від взаємодії із глядачами. Коли кулі знаходяться у стані спокою, їхній колір — світло-зелений. Коли людина наближається до кулі на березі, вона починає пульсувати кольоровим світлом між яскраво-зеленим і синім. Якщо ж глядач вирішить сісти на кулю, то пульсування припиниться і куля стане синьою. Але взаємодія продовжується і далі: кулі на землі пов'язані з певними кулями у воді, і як лише на землі відбуваються якісь зміни, то це відразу позначається і на водній половині інсталяції. Таким чином, щоб створити оригінальний малюнок на воді, люди на березі повинні взаємодіяти не лише з кулями, а й між собою. У вечірній і нічний час ці «ліхтарики» створюють воістину чарівну і святкову атмосферу.

В останні роки все більш популярними стають світлові інсталяції на різноманітних архітектурних об'єктах: то тут, то там по всьому світу проходять дивовижні світлові шоу, приурочені до знаменних подій. Тривимірні проєкції створюються під визначений об'єкт, після чого йде робота над відеорядом, що буде на нього проєктуватись. В результаті глядач бачить те, чого насправді не існує: і це не лише образи, що з'являються на поверхні приміщення, а й сама будівля, на яку спрямована проєкція, може танцювати, міняти форму, руйнуватись та збиратись знову тощо. В останні роки подібні світлові інсталяції відбулися у багатьох країнах Європи, США, ОАЕ. Ця видовищна форма вже активно застосовується і в Україні. Зокрема, фантастичне шоу такого роду відбулося 23 серпня 2010 р. на свято Дня міста у Харкові. Приміщення міської адміністрації ніби перенеслося у паралельний світ, де не діють закони фізики: на очах тисяч глядачів падали колони, з'являлись статуї, скочувались величезні кулі, літали птахи і літаки, плавали риби і стрибає дельфіни, квадратні вікна

«оживали» і рухались, росли оплітали фасад будівлі, яка сама трансформувалась, вигинаючись і змінюючи форму.

У контексті світлових вуличних інсталяцій не можна не згадати світломузичні фонтани — популярну в багатьох країнах видовищну форму вуличного мистецтва. У 2011 р. фонтан світового рівня з'явився і в Україні — це плаваючий фонтан, розміщений на річці Південний Буг у Вінниці. Його унікальність полягає у так званій «зимуючій технології», яка дозволяє опускати конструкцію на зимовий період під лід. Висота фонтану перевищує 60 м, фронтальний розліт — 140 м. Струмені фонтану б'ють у супроводі прекрасної музики і незвичайних візуальних ефектів: на фонтан демонструється відео у форматі 3D. Вінницький фонтан увійшов до десятки найвидовищніших фонтанів нашого часу.

Отже, вулична інсталяція сьогодні — це одна з найактуальніших форм художнього самовираження у всьому світі, що надає талановитим художникам прекрасну можливість творчої реалізації, залишаючи глядачеві свободу трактування образів та смислів. А якщо головним елементом інсталяції є лялька (у широкому сенсі слова — образ людини, тварини, будь-якого персонажу), що передає за волею митця різноманіття характерів та доль, — тоді художня видовищність форми збагачується ще більш глибокою символікою, естетичною цінністю, філософським контекстом та підтекстом. Як стверджує Олена Нікольська, «лялька — істота магічна, тобто потенційно жива. Так склалося історично. Тому бажано, щоб вона вступала з нами у взаємодію» [Никольская ЭР]. Якнайкраще ця функція реалізується саме у мистецтві вуличної інсталяції.

Художні інсталяції та оригінальні скульптури не несуть якогось особливого ідеологічного навантаження, не покликані нагадувати людям про трагічні чи героїчні сторінки минулого, не увіковічують видатних персон, як це властиве традиційній міській скульптурі. Вони просто вивільняють приємні емоції, створюють добрий настрій, викликають усмішку, милують око, повертаючи нам, перехожим, здатність споглядати, розмірковувати, дивуватись та радіти, абстрагуючись від щоденної заклопотаності хоча б на мить.

Вплив *public art* на громаду є безцінним: «він наповнює енергетикою громадські простори, пробуджує мислення; трансформує місце, де ми живемо, працюємо і проводимо дозвілля, в сповнене привабливості та гостинності середовище. *Public art* є рухом суспільства і мистецтва назустріч один одному, де місце зустрічі — громадський простір» [Мусієнко 2010, с. 137].

### Театралізація як фактор видовищності академічної музичної сцени: інструментальний та хоровий театр

Характерною рисою художньої культури останньої чверті ХХ — початку ХХІ ст. стали багатосторонні зв'язки численних мистецьких явищ. Тісна взаємодія різних видів мистецтва створила сприятливе підґрунтя для появи нових мішаних жанрів, у виразній системі яких представлені (у різній пропорції або на рівних правах) драма, поезія, хореографія, спів, інструментальна музика. Такий мистецький синтез частково знаходить відбиття у подвійності позначень новостворених жанрів: балет-симфонія, ораторія-балет, сценічна ораторія, сценічна кантата, поеторія, музично-поетична вистава, хореографічна кантата, пісенна вистава, хореографічна драма, естрадна вистава, поетична пантоміма, вистава-концерт, інструментальний театр тощо. Поява таких мішаних жанрів та форм на музично-театральній сцені обумовлена демократичною спрямованістю сучасної естетики, пошуками нових співвідношень між словом, музикою, драмою і пластикою та впровадженням нових форм спілкування артиста з глядачем.

Як вказує Г. Чорна, на формування такої мішаної драматургії особливий вплив здійснили дві тенденції. Перша була обумовлена підвищеною увагою композиторів до сценічних структур далекого минулого (стародавніх ритуальних обрядів, античної трагедії, релігійних і світських масових свят середньовіччя, Відродження і бароко, народних видовищ), прагненням відродити стародавні типи драматургії, котрі давали велику свободу для змішування театральних прийомів і виконавських засобів. Друга полягала у стиранні меж між «високими» жанрами (драмою, оперою, балетом) та розважальним мистецтвом [Черная 1977, с. 5–7]. Значну роль у цьому процесі зіграла взаємодія музично-театральних жанрів (опери, балету, оперети) з жанрами концертними (кантатою, ораторією, піснею, симфонією) та естрадно-цирковими (художнім словом, пантомімою, ревію, клоунадою, ексцентрикою).

В умовах сучасної соціокультурної парадигми «візуального повороту» мистецькі традиції продовжують оновлюватись. Відповідаючи на запити часу, й академічне виконавство сьогодні активно розвивається як музично-комунікативна діяльність, в якій все більшого значення набувають форми візуалізації, театралізації, видовищності.

У чому ж полягає сутність театралізації музичних жанрів взагалі? Як відомо, сенс життя твору полягає саме у публічному виконанні. Музикування *для себе*, переміщене в обставини виконавства *на публіку*, з *гри на інструменті* розширюється до поняття *гри взагалі*. На думку Г. Ганзбурга, у музикуванні завжди присутній елемент гри, але не завжди гри театральної. Театр проникає у твір будь-якого виду мистецтва лише тоді, коли *Я-автор/артист* змінюється на *Я-інший*. Театру, щоб бути театром, не потрібні декорації, костюми, грим — потрібне «роздвоєння»: актор, якого ми бачимо на сцені (реальний план), і персонаж, котрого він втілює (ідеальний план). Перехід від нетеатральної гри до гри театральної відбувається у момент прийняття цієї умовності. Саме це і визначає театралізацію музичних жанрів. Якщо диференціальна ознака театру — це лицедійство, то поєднання лицедійства з музикуванням і буде театралізацією музичних жанрів [Ганзбург ЭР].

Існують дві форми прояву театральності в музиці — внутрішня і зовнішня. Внутрішня спирається лише на музичний текст у чистому вигляді, відображаючи дію ілюзорно, через асоціативність, коли композитор для втілення ідеї твору підпорядковує музичні засоби сценічним закономірностям, демонструє драматичне зіткнення музичних тем-образів, створює звуковим арсеналом образи візуальні тощо. Таким чином, народжується композиція, де слухачі стають учасниками подій у розумовій формі (глядацькій уяві).

Зовнішня форма обумовлюється законами театрального дійства та спирається на зримий ряд, використовуючи позамузичні засоби виразності. Театральність забезпечує музиці, по-перше, видовищність (дійство в лицах перед аудиторією); по-друге, дійовість (сполученість з часовим розгортанням подій); по-третє, умовність (ігрову стихію сценічного дійства). Усі названі якості виявляються у реальних діях музикантів-виконавців: видовищність — в оволодінні простором сцени через нетрадиційне розташування музикантів та сценографію (світло, декорації, костюмованість); дійовість — у пластиці, жестикуляції, рухах, переміщеннях, міміці, тобто через поведінковий момент; умовність — у новому статусі музиканта-актора, який руйнує звичне сприймання музики, стаючи «надто помітним».

#### **Інструментальний театр.**

У сфері академічної музики в останній чверті ХХ — на початку ХХІ ст. яскравій театралізації набуває інструментальне виконавство, виникає поняття *інструментального театру*. Слід зазначити, що поняття «інструментальний театр» у музикознавстві використовується

у кількох значеннях. По-перше, так визначають принцип переломлення в інструментальній культурі театральних ідей і форм, зближення театральних та музичних образів, наявність театральних ігрових асоціативних зв'язків, що безпосередньо втілюється у сюжетності, композиції та драматургії інструментального твору, розвитку тематизму, персоніфікації музичних інтонацій, тем та інструментів (певною мірою сюди можна віднести і систему лейтмотивів та лейттембрів). У такому значенні весь «театр» фактично розкривається у змісті музичного твору і може бути сприйнятий слухачем навіть у записі.

В іншому розумінні «інструментальний театр» означає наявність значимого візуального коду — яскравої театральності самого виконавського процесу, коли поведінка музикантів на сцені є невід'ємною частиною повноцінного сприйняття музичного твору — і для цього, відповідно, необхідно бути одночасно і слухачем, і глядачем (можливо, навіть спочатку — глядачем). Саме таким значенням і будемо оперувати.

Родоначалником або, точніше, прабатьком інструментального театру прийнято вважати австрійського композитора, представника Віденської класичної школи Йозефа Гайдна (1732–1809), котрий застосував у фіналі «Прощальної» симфонії (№ 45; 1772) видовищний прийом: впродовж звучання музики оркестранти поступово, один за одним, гасили свічки на своїх пюпітрах і йшли зі сцени, доки не залишалося двоє виконавців, які і завершували твір. Існує кілька легенд-байок з приводу того, який програмний зміст вклав композитор у такий незвичний фінал: натяк князю Естергазі (господарю музикантів) про затримку платні; нагадування йому ж про давно не виконану обіцянку дати музикантам відпустку; відповідь князеві на його погрозу звільнити усіх оркестрантів, окрім двох. Втім, зовсім не важливо, якою була побутова причина (якщо вона дійсно мала місце), що спонукала Гайдна мовою мистецтва висловлювати життєві потреби. У мистецькому сенсі важливим є те, що композитор долучив до виконання симфонічного твору певний театральний ефект: момент почергового виходу зі сцени музикантів був значимим, вагомим драматургічним моментом виконавського процесу, коли кожен виконавець отримував своєрідну «особистісну ідентифікацію» із загальної маси музикантів оркестру, адже уся увага глядачів-слухачів була звернена в цей момент на нього. Таким чином, у «Прощальній симфонії» Гайдн наділив музикантів хоча й елементарним, але акторським амплуа: у виконанні твору були нерозривно пов'язані гра виконавця-музиканта (на інструменті) та гра виконавця-актора.

До театралізації симфонічної музики тяжів і Гектор Берліоз (1803–1869) — французький композитор, основоположник програмної романтичної симфонії. Яскравим прикладом інструментального театру в його творчості є, зокрема, «Траурно-тріумфальна симфонія» (1840). Твір був написаний у десяту річницю Липневої революції 1830 року і присвячувався пам'яті жертв тих подій. Перше виконання симфонії було приурочено до урочистої церемонії перенесення праху жертв революції і супроводжувало його просто неба. За задумом автора, 3-частинну симфонію виконував величезний духовий оркестр (в якому, зокрема, було 28 кларнетів, 24 валторни, 19 тромбонів, 12 великих барабанів, 10 пар тарілок), а в третій частині приєднувалося понад 150 струнних інструментів та хор. Величезний марш-парад на чолі з Берліозом, котрий диригував шаблею, рухався по Парижу у напрямку площі Бастилії, виконуючи першу частину симфонії («Траурний марш»). На самій площі, де була встановлена меморіальна колона пам'яті жертв революції, були виконані друга («Надгробне слово» — соло тромбона у супроводі оркестру) та третя («Апофеоз») частини симфонії. Неабияка масштабність цього заходу була спрямована, передусім, на створення величного, пафосного театралізованого дійства, яке просто приголомшувало глядачів своєю пишністю, декоративністю і розмахом.

Серед представників музичного романтизму у контексті театралізації виконавства слід згадати й угорського піаніста і композитора Ференца Ліста (1811–1886). У силу свого бурхливого характеру, холеричного темпераменту й абсолютної (і небезпідставної) впевненості у відсутності суперників, Ліст, прагнучи зайвий раз довести свою фантастичну віртуозність, перетворював кожний свій концерт на справжнє видовище. Руйнуючи традиції, піаніст розгорнув на сцені рояль таким чином, щоб глядачі могли краще роздивитись його профіль, руки і перебільшену театральну жестикуляцію. Інколи він ставив на сцену кілька роялів і «подорожував» між ними, не припиняючи блискучої гри — всі ці трюки, безумовно, були розраховані на зорове сприйняття. Емоційний напір, сила ударів по клавішах були такими, що під час гастрольних турне Ліст залишав після себе по всій Європі обірвані струни і зламані молоточки — але все це також було невід'ємною частиною «вистав». Ліст є винахідником особливого патетичного концертного стилю, що зробив віртуозність самодостатньою і захоплюючою формою, а отже, провідним у сприйнятті інструментального виконавства став візуальний компонент — це доводить беззаперечно наявність у творчості Ліста-піаніста ознак інструментального театру.

*Інструментальній театру у творчості зарубіжних композиторів.*

На думку Т. Чередниченко, в інструментальному театрі музикант не перевтілюється у якогось позамузичного персонажа, а грає самого себе. Ролі виконавців в інструментальному театрі відштовхуються від того, на яких інструментах, як і що вони грають. Дослідниця вважає, що прообраз сучасного інструментального театру можна виявити у творі американського композитора Джона Кейджа (1912–1992) «4'33''» (1952), який за жанром відносять до хепенінгу. (*Цей твір вже згадувався у підрозділі, присвяченому хепенінгу.*) Музичний хепенінг та інструментальний театр є самостійними, проте багато в чому спорідненими мистецькими формами. Мовчазний рояль «зіграв» слухачів, які «прозвучали» за рояль [Чередниченко ЭР]. Музикознавець М. Переверзева назвала цей твір «звучанням відсутності звучання» [Переверзева ЭР].

У хепенінгу та в інструментальному театрі у твір включаються різноманітні звуки і шуми, незвичні для концертної сцени предмети та рухи музикантів. В іншому творі Кейджа — «Театральний п'єсі № 3» (1963) — після короткого епізоду «нормального» музикування йдуть абсурдистські трюки виконавців, зокрема, контрабасист, закриваючи обличчя покривалом, грає на тріскачках, закріплених на ногах, а виконавець-ударник несподівано починає роздавати публіці цукерки. При цьому шумове і сценічне начала навмисно конфліктують з музичним [Чередниченко ЭР].

Тривалість хепенінгів Кейджа була різною — від кількох секунд до кількох годин. Так, твір «Звукодень» (1978) для скрипки, фортепіано, голосу і дев'яти музикантів тривав 10 годин, протягом яких виконавці видобували звуки за допомогою «рослинних матеріалів» та наповнених водою морських мушель, а також озвучували записані на плівку навколишні шуми [Переверзева ЭР].

Італійський композитор Лучано Беріо (1925–2003), шанувальник інтелектуалізму та технічної винахідливості у мистецтві, проводив творчі дослідження взаємодії вербальної й музичної мов та можливостей їх перевтілення одна в одну; прагнув до злиття музики не лише зі словом, а й жестом, мімікою, пантомімою. Так, у циклі «Кола» (1960) для жіночого голосу, арфи і ударних ідея «повернення на круги своя» втілена не лише на рівні композиції (три вірша виконуються за принципом дзеркальної симетрії), але й у самому виконанні: за задумом композитора, співачка на початку кожного номеру міняє місцеположення відносно сидячих напівколом музикантів — таким чином, кругова композиція стає і чутою, і зримою.

Ще більша театралізація властива одному з найвідоміших творів Беріо — Секвенції III для жіночого голосу (1966), написаній в розрахунок на унікальне вокальне і артистичне обдарування співачки і дружини композитора Кеті Берберян. У Секвенції — драматичному портреті жінки — є епатаж і лірика, біль і іронія. У палітрі вокальних засобів твору, окрім власне співу, представлені: мугикання про себе (з яким артистка з'являється на сцені, ніби і не збираючись виступати), говір, шепіт, сміх, кашель, глісандо та інші різноманітні звуки й штрихи, які можна відтворити голосом. Ще в більшій мірі портретом Берберян є «Концерт для Кеті» (1971) — концерт для мецо-сопрано з оркестром із 17 інструментів. Твір вирішено як скетч, хепенінг, музично-драматичний колаж. Побудована на чергуванні уривків з популярних класичних арій, композиція демонструє низку знаменитих жіночих образів (Дідону, Розіну, Кармен, Лакме та ін.). Співачка приміряє на себе їхні характери, перемежовуючи поезію і прозу, класичне бельканто і розмовні репліки. Це ефектне попури є і своєрідною анатомією творчого процесу: співачка «пробує» голос, шукає образне вирішення, розмовляє з акомпаніатором, «відпочиває» від класики на шлягері чи народній пісні. Пристрасна туга героїні за красивими і сильними почуттями, можливими нині лише на оперній сцені, приводить примадонну до нервового зриву — крику, істерики, ридань, однак завершується «Концерт» романтичним катарсисом [Кириллина ЭР].

Театральне начало є досить сильним і в інструментальній музиці Беріо. Композитор розуміє інструментальне письмо як втілення артистичного, навіть ексцентричного начала, досить доречного на сценічних підмостках. Його музика потребує публічності, живої атмосфери небайдужого залу. Особливої популярності набули Секвенції Беріо — віртуозні п'єси для різних інструментів (флейти, арфи, фортепіано, тромбона, альту, гобоя, віолончелі, кларнета). Композитор прагнув дослідити можливості інструмента та виконавця, розсуваючи межі звичних уявлень: так, у Секвенції для тромбона виконавець, окрім вигадливих способів звуковидобування, інколи повинен одночасно грати і співати — виникає образ «людиноінструмента», повний гротеску і жалю.

Принципи інструментального театру і просторової музики активно втілював у своїй творчості німецький композитор Карлхайнц Штокхаузен (1928–2007). Для його творчої філософії характерна, за його власним висловом, концепція «медитативного слухання — перебування у музиці, яке не вимагає попереднього і подальшого» [Савенко ЭР]. Творчі пошуки Штокхаузена торкались так званої інтуїтивної

музики — коли звукова реалізація п'єс спирається на словесну, зокрема віршовану, партитуру. Одним із принципових досягнень подібного циклу «Із семи днів» (1968) композитор вважав нову практику ансамблевого музикування в умовах відсутності нотного запису. Це не була імпровізація у традиційному розумінні. За висловом автора, для виконання такого твору передбачається особлива, нова взаємодія між музикантами — «узгодженість», взаємне «орієнтування», яке має виключно інтуїтивну природу [Савенко ЭР].

Просторові експерименти композитора були стимульовані розвитком електронної музики, при відтворенні якої різна кількість динаміків могла бути розташована в будь-який спосіб: навколо, над і під слухачем — для досягання особливих стереофонічних ефектів. Сам Штокхаузен говорив, що мрією всього його життя є «музика, яка умеє літати» [Stockhausen VR]. У творі «Групи» (1957) для трьох оркестрів музичний простір було організовано таким чином, що звук йшов з усіх напрямків і обертався навколо слухачів: три оркестри розміщувались зліва, справа і перед публікою. У п'єсі «Carre» (1960), написаній для чотирьох оркестрів і чотирьох хорів, чотири диригенти стоять спинами до кожної з чотирьох стін, а публіка сидить по колу, обличчям до центру. Твір «Контакти» (1960), написаний для фортепіано, ударних та магнітофонної плівки, передбачає знаходження піаніста та ударника на сцені, у той час як електронна музика звучить із гучномовців, розташованих в аудиторії по колу.

Є ще цілий ряд творів, де композитор проводив експерименти з просторовими звучаннями, проте своєї кульмінації ці пошуки досягли у «Гелікоптер-струнному квартеті» (1993). Штокхаузен згадував: «У мені зростає бажання за допомогою трансляції зображення і звука використовувати простір не лише якогось окремого місця, міста чи країни, але й цілої планети <...> Музика здібна надходити звідусіль, де можуть знаходитись музиканти, а технологія дозволяє нам робити цей простір частиною свого власного» [Stockhausen VR]. За задумом автора, чотири музиканти (класичний струнний квартет) повинні виконувати твір, знаходячись у чотирьох гелікоптерах під час польоту, з'єднані звуковою технікою. Усім чотирьом через навушники дається відлік часу до початку гри, постійно рахує метроном, синхронізуючись за яким, виконавці грають протягом 18'36". Звук з усіх гелікоптерів разом зі звуками самих машин передається на пульт звукорежисеру, а відео з чотирьох відеокамер, розташованих всередині гелікоптерів, — на великі монітори. Ідею Штокхаузена втілив у життя амстердамський

*Holland Festival* у 1995 р. Кожний з чотирьох гелікоптерів, в якому знаходились пілот і один з музикантів, літали за визначеними автором траєкторіями — за партитурою, піднімаючись і опускаючись відповідно до підйомів і спадів у музиці. Звук передавався на пульт концертного залу, за яким працював сам композитор. Публіка сприймала зображення на численних моніторах та звук, відкоригований автором-звукорежисером згідно із задуманим балансом звучання інструментів та моторів гелікоптерів. Взаємодія координуючої та передавальної техніки доносить до слухачів не результат студійної роботи, а живе виконання — «проекцію переживань людини, залишеної один на один зі стихією і технікою, небезпекою та спокусами відкритого, хаотичного простору» [Чапльгина ЭР]. Після приземлення музиканти і пілоти одразу вийшли на сцену і відбулась прес-конференція усіх учасників, які ділились враженнями від польоту і сумісного музикування. Інструментальний театр у даному випадку набув нових форм.

Зразок техніки зрілого інструментального театру, на думку музикознавця Т.Чердиченко, знаходимо в оперній гепталогії «Світло» (2003) Штокхаузена. Кожна з головних партій «Світла» виконується співаком, інструменталістом та мімом-танцюристом, які виходять на сцену по троє. В одній зі сцен Міхаель-співак досягає найголоснішого звучання, коли гучніше вже неможливо, потім беззвучно відкриває рот, ніби продовжує співати. Міхаель-тромбоніст на сцені продовжує грати, але невдовзі теж «впадає» у беззвуччя, рухаючи кулісу у тиші. У той же час Міхаель-танцюрист продовжує вести свою пластичну лінію, і створюється враження, що і голос співака, і звук тромбона продовжували нарощувати гучність, перемістившись ніби в інший вимір. Пластична кульмінація продовжує і посилює звукову, і при цьому різниця між тим, що бачать очі і чують вуха, знімається, а три іпостасі героя зливаються воедино, залишаючись самостійно окремими [Чердиченко ЭР].

Багатомірність концепцій Штокхаузена не залишає слухачеві можливості однозначних суджень: будь-який твір несе характер версії і за нової реалізації отримує нову трактовку. «Театр Штокхаузена — земний чи повітряний — носить характер містерії, особливого роду ігрища, за яким стоїть ідея трансформації духу і яскраво виражена жанровість футуристичної утопії» [Чапльгина ЭР].

Появу самого терміну «інструментальний театр» більшість музикознавців пов'язують з ім'ям аргентинського композитора, драматурга і кінорежисера Маурісіо Кагеля (1931–2008). Так, наприклад,



його п'єса «Матч» (1964) для двох віолончелей та ударних, на думку дослідниці І. Чернової, є взірцем іронічно-гротескової композиції у жанрі інструментального театру. Віолончелісти, змагаючись у віртуозності, виконують передбачені серійним каноном ходи, а ударник виконує функцію рефері. Врешті-решт, музиканти просто засинають на сцені, але прокидаються від звуку будильника, потискають один одному руки і розходяться [Чернова 2008, с. 66]. Інша п'єса — «Звук» (1968) для п'яти виконавців — починається в душі звичайного концертного музикування. Однак невдовзі виконавці вже не стільки грають на інструментах, скільки жестикулюють, використовуючи їх, від чого виникають випадкові шуми, а інструменти ніби перетворюються у нові предмети — напівмузичні-напівпобутові, до яких пізніше приєднуються «гримавки» (порожні форми, заповнені цвяхами, камінням і т. п.) [Чередниченко ЭР].

Для американського композитора Джорджа Крама (народ. 1929) характерна «ритуальність і театральність самої манери виконання його творів, прописаної автором» [Адаменко ЭР]. У багатьох інструментальних композиціях Крама використовуються елементи театралізації виконавського процесу: декламації (особливо часто — тексти Ф. Г. Лорки), костюми і маски, різноманітні пантомімічні і хореографічні рухи, особливе оформлення сцени. У творі «Одинадцять відлунь осені» (1966) флейтист разом із кларнетистом повертаються у бік відкритої кришки фортепіано і грають у напрямку струн інструмента, які відзиваються на звуки дерев'яних духових слабким відлунням [Радвилович 2007, с. 13]. У струнному квартеті «Чорні ангели» (1970) струнні інструменти посилені електронікою, а виконавці грають смичками на різнонаповнених бокалах, імітуючи звучання скляної гармоніки.

Польський композитор і педагог Вітольд Шальонек (1927–2001), відомий як першовідкривач мультифоніків на дерев'яних духових інструментах (виконання на одному інструменті одночасно кількох звуків), теж експериментував у сфері інструментального театру. За спогадами українського композитора і піаніста Андрія Бондаренка, виконуючи твір Шальонєка «*Sonoristiques*» (для кларнета, тромбона, віолончелі та фортепіано), він мусив вставати біля відкритого рояля і кидати на його струни різні металеві та дерев'яні предмети, що створювало синтез доволі смішного візуального та акустичного ефекту. «Я заготовлював предмети, — згадує А. Бондаренко, — що довгенько могли рикошетувати від струн рояля, а потім милувався тим, як вони стрибали по струнах. Народ у залі реготав! Щоправда, найбільше

оплесків діставалось тромбоністу — він мусив, за задумом автора, говорити у тромбон довільний текст, а на гастролях, як правило, музикант читав дифірамби місту, в якому ми виступали, — і лаврові вінки були йому забезпечені!» (з приватної бесіди. — К. С.).

Серед зарубіжних композиторів у жанрі інструментального театру також працювали і експериментують сьогодні Влодзимеж Котонський (народ. 1925), Франко Донатоні (1927–2000), Дітер Шнебель (народ. 1930), Сільвано Бусотті (народ. 1931), Луї Андріссен (народ. 1939), Жорж Апергіз (народ. 1945) та ін.

*Інструментальний театр у творчості композиторів радянського та пострадянського простору.*

Подібні експерименти у той же час проводили і композитори радянського й пострадянського простору, використовуючи прийоми інструментального театру у творах, призначених для виконання на академічній сцені.

Першим з російських композиторів свій внесок у концепцію інструментального театру зробив Олександр Миколайович Скрябін (1872–1915) — і хоча більше на рівні ідей, а не реального втілення, проте естетичні задуми і мрії композитора виявились прогностично-футурологічними. Так, композитора цікавили експерименти з переміщенням звукових потоків у просторі, що в подальшому набуло визначення «просторова музика» і було реалізовано у творчості багатьох композиторів ХХ ст. (явища «просторової музики» та «інструментального театру» дуже близько співіснують одне з одним у творчості одних і тих самих авторів). Скрябін прагнув розширити рамки традиційних виражальних засобів — зокрема, збільшити палітру звукових тембрів, що було пізніше реалізовано в електронній музиці. Мріяв він і про «рухливу, плинну архітектуру», «прозорі світлові колони» [Ванечкина ЭР], що втілилось у сучасній світловій архітектурі, світломузичних фонтанах, де архітектура дійсно прозора, текуча і осяйна. Загалом, ідея світломузики, втілена композитором у симфонічній поемі «Прометей» (1910), спочатку задумувалась ним як елементарна кольорова візуалізація тональностей і акордів, проте у процесі роботи над твором сформувався поліфонічна взаємодія музики зі світлом, а сама світлова партитура ускладнилася за рахунок «просторової організації кольору у стилізовано-абстрактні образи і фігури символічного змісту («блискавки», «хмарки», «хвилі»)» [Галеев ЭР-а].

Що стосується безпосередньо елементів інструментального театру, то Скрябін прагнув подолати статичність музикантів, змусити

оркестрантів рухатись — у тому ж «Прометей» він пропонував ввести елементи театралізації музичного виконання: «Можливо, і оркестр також візьме участь у рухах, у ході <...> Він повинен жити у русі, як і хор. Це майже танець» [Галеев ЭР-б]. Рух звука і виконавців у просторі поєднувався у Скрябіна з «руйнуванням» рампи: він вважав, що між виконавцями і слухачами не повинно бути меж [Ванечкина ЭР].

Як відомо, весь свій творчий шлях композитор йшов до так званої «Містерії» — певного мистецького акту, в реалізації якого Скрябін вбачав сенс свого життя. «Містерія» мала би втілювати не просто ідею синтезу багатьох мистецтв (як традиційних, так і нових), вона задумувалась як грандіозна художня подія, що об'єднає людей всього світу на єдиному святі мистецтва, а фінальним результатом стане незворотний духовний переворот людства. Отже, такі ідеї композитора, як злиття мистецтва з життям, стирання меж між виконавцем і слухачем, театралізація музичного виконавства, вихід мистецького акту з академічної сцени на відкритий простір, знайшли своє подальше втілення у творчості російських композиторів наступних поколінь.

Так, Альфред Шнітке (1934–1998) використав прийоми інструментального театру у Першій симфонії (1972), яку назвав «антисимфонією». Митець поєднує у масштабному полістилістичному творі «високе» й «низьке» (симфонічний оркестр і джазових музикантів з вільними імпровізаціями), стилізує і цитує музику різних часів і народів: фінал П'ятої симфонії Бетховена, масові пісні-марші, гавайську гітару, модні танці (твіст, фокстрот), естрадні пісеньки, *concerto-grosso* у стилі Вівальді чи Баха, Похоронний марш Шопена, «Смерть Озе» Гріга, «Казки Віденського лісу» Штрауса, Перший концерт Чайковського, чотирнадцять григоріанських мелодій, середньовічну секвенцію «*Dies irae*», «Прощальну симфонію» Гайдна. І весь цей незвичний музичний текст розгортається на тлі видовищної театральної гри: «на початку музиканти натовпом вибігають на естраду, на ходу розігруючись, у кінці другої частини за куліси йдуть усі духовики, котрі повертаються перед фіналом, трагікомічно граючи суміш похоронної музики, у фіналі весь оркестр залишає естраду (як у “Прощальній симфонії” Гайдна), з тим щоби знову вбігти на неї і замкнути твір початковим ефектом» [Холопова 2003, с. 105].

У сфері театралізації академічного виконавства експериментує і Едісон Денисов (1929–1996). Так, у 10-частинному циклі «Блакитний зошит» (1984) для сопрано, читця, скрипки, віолончелі, двох фортепіано та трьох груп дзвонів, написаному на вірші Олександра Введенського

та Даниїла Хармса, багатозначність психологічного підґрунтя абсурдизму обумовлює багатоплановість музичного змісту твору та зовнішнє обігрування безглуздості слів, дій та ситуацій. Композитор залишає детальні вказівки (по цифрах і навіть тактах партитури) щодо освітлення та організації рухів на сцені. За задумом автора, твір починається у повній темряві, світяться лише лампочки на пультах, та слабким пучком білого світла висвітлена клавіатура першого фортепіано. У подальшому світлова партитура вирішується відповідно до драматургії твору, утворюючи різнокольорові світлові акценти, плями та рухи. Поєднуючись зі сценічним існуванням виконавців, особливостями музичної стилістики композитора (сонорні «уколи», «розсипи», «струмки» та «дзижчання», фонові «ковзання» по струнах рояля та ін.), використанням підготовлених музичних інструментів та немусичного «реквізиту», виразна система твору набуває значної експресивності. Так, наприклад, у п'ятій частині «світло лише біле. Висвітлюються вузькими пучками сопрано (на стільці), читець (у кріслі) та виконавець на другому фортепіано; він встає з початком номеру і бере дерев'яний молоток (яким грають на дзвонах). Вузьким “пістолетом” висвітлюється велике поліно, що стоїть поряд із сопрано (краще березове), на якому лежить велика сокира. Сопрано надягає пенсне, встає і бере сокиру у руки <...> Одночасно з початком частини в глибині сцени виникає проекція слайда — кінь з циганом у зубах. Сопрано ударяє беззвучно сокирою по поліну, а звук виникає лише у другого фортепіано (рухи виконавців повинні бути синхронними)». У сьомій частині «сопрано сидить на стільці у застиглій позі. У т. 12, одночасно зі вступом першого фортепіано, сопрано починає повільні механічні обертальні рухи правою рукою, зупиняючи їх у т. 17 (одночасно з другим фортепіано). У тт. 65–69 читець підходить до сопрано, вставляючи їй до рота цигарку, піднімає її ліву руку і дає їй гриб. У т. 70 біле світло починає мінятися на зелене, яке стає більш інтенсивним. Сопрано (тт. 72–73) закриває одне око, інше широко відкриває і сидить абсолютно нерухомо. Світло поступово концентрується на ній». У десятій частині на залитій м'яким блакитним світлом сцені «сопрано і перше фортепіано висвітлюються білим пучком. У тт. 79–82 висвітлюються три групи дзвонів світловими пучками різного кольору (червоний, жовтий, зелений) <...> Скрипка і віолончель грають з лампочками, увімкненими на пультах. У тт. 93–94 кольорові пучки із дзвонів поступово знімаються. Залишається лише блакитне світло і трохи м'якого білого світла на клавіатурі першого фортепіано». Слід відзначити, що

дві з трьох груп дзвонів зроблені з довільно підвішених випадкових предметів (бокалів, частин від люстр, пляшок, іржавих металічних труб і т. п.), спеціально не настроюються і наближаються за звучанням до підготовленого фортепіано. Отже, яскраво-абсурдний світ «Блакитного зошита» є справжнім інструментальним театром, що поєднує в собі сон та реальність, лірику та іронію, філософію та анекдот, чорний гумор та гротеск [Холопов 1993, с. 139–141, 189–190].

Цікаве переломлення елементів інструментального театру в манері радянських масових дійств 1920-х (з розряду «гумору в музиці») демонструє Денисов у п'єсі для шумового оркестру «Пароход пливе мимо пристани» (1986). Твір являє собою музично-театральне дійство, у виконанні якого беруть участь шість ударників (вдягнених у різнокольорові сорочки із закачаними рукавами та розстебнутим коміром), баяніст (який час від часу з'являється на сцені у кумачевій сорочці) та дванадцять святково вдягнених піонерів, граючих на барабанах та виконуючих певні рухи (марширують, вибудовуються вздовж сцени, формують піраміди). П'єса написана на матеріалі радянських пісень 1920–1930-х, виникаючих на тлі шумового акомпанементу і у супроводі певних рухів виконавців [Холопов 1993, с. 141–142]. Шумовий оркестр, окрім традиційних ударних, включає в себе старе розстроєне піаніно, ковадло, пральні дошки та створений спеціально для цього виконання «сковородофон» — набір сковорідок, на якому граються всі дванадцять звуків хроматичної гами [Шульгин 1998, с. 345].

Традиція інструментального театру знайшла яскраве втілення в індивідуальному стилі азербайджанського композитора Фараджа Караєва (народ. 1943). За висловом музикознавця М. Висоцької, інструментальний театр у контексті творчості Ф. Караєва є тією сферою, яка акумулювала «основоположні властивості художнього мислення композитора — адетермінованість, парадоксальність, метафоричність» [Высоцкая 2009, с. 24].

Караєвим створено значний ряд опусів, в яких втілено принципи театралізації інструментальної музики, серед них: симфонія *Tristessa I* (1982) для камерного оркестру; «... a crumb of Music for George Crumb» (1985) для інструментального ансамблю; «В очікуванні...» (1986) для чотирьох солістів і камерного ансамблю/оркестру; «Terminus» (1987) для віолончелі соло; «Der Stand der Dinge» (1991) для інструментального ансамблю і магнітофонної стрічки; «Ist es genug?..» (1993) для інструментального ансамблю, магнітофонної стрічки і віолончелі соло; «(K)ein kleines Schauspiel» (1998) для двох гітар і басової флейти;

«Сторонній» (2002) для інструментального ансамблю, соліста, хору і магнітофонної стрічки; «Stafette» (2003) для ансамблю ударних; «Пан Бі Лайн-ексцентрик або Ви й досі живі, пане Міністре????!!!» (2005) для флейти, бас-кларнета та фортепіано, та ін.

Показовими є й авторські жанрові визначення окремих інструментальних творів, як то: «театральна-симфонічна ретроспекція», «музика для виконання на театральній сцені», «маленька вистава», «маленька (не)вистава». Дійсно, видовищний компонент караєвських композицій досить яскравий: музиканти вимовляють абсурдистські та символічні тексти; довільно переміщуються по сцені, оркестровій ямі та залу, сідають, лягають; беззвучно імітують гру на інструментах, грають на не своїх інструментах або по кілька виконавців одночасно на одному, здійснюють різноманітні маніпуляції з музичними інструментами та іншими предметами на сцені тощо. Втім, в інструментальному театрі Фараджа Караєва, на думку дослідниці творчості М. Висоцької, побачене і почуте утворюють не синтез, а *симбіоз* органічно пов'язаних і разом з тим незалежних елементів, які розвиваються паралельно, аж до взаємовиключення. Такою є смислова амбівалентність Епілогу твору «Ist es genug?..», що балансує на грані трагедії і фарсу: через зал до виходу повільно тягнеться траурна процесія — музиканти «ховають» контрабас, оформлюючи ритуал відпівною атрибутикою у вигляді «труни», скорботних осіб навколо, тембрів оркестрової міді та ритмічного «поховального» остинато великого барабану. Разом з тим, музика є настільки страшною і похмурою, що іронія і супутні їй емоції стороннього спостерігача зникають, — смерть реальна [Высоцкая 2009].

Музикознавець Т. Чередниченко зазначає, що якщо у класичній традиції завдання виконавця полягає у самоототожненні з виконуваним твором, то у сучасній музиці відбувається зворотний процес: виконуваний твір ототожнюється з виконавцем. У поєднанні з іншою традицією — відмовою від усвідомлення автора як головної інстанції музичної історії — виникає ідея «симбіотичної музики» (автором терміну є К. Штокхаузен) — музики, яка не існує поза виконавським актом. Саме інструментальний театр став вочиную симбіотичної музики [Чередниченко ЭР].

Окрім власне композиторських експериментів у сфері інструментального театру, Фарадж Караєв, будучи професором Московської і кількох інших консерваторій, проводить наукові дослідження у цій галузі. За його твердженнями, інструментальний театр адептів жанру

(М. Кагеля, Ф. Донатоні, С. Бусотті) розвинувся як протест проти більшості європейських теорій «ідеального музичного життєустрою», протест проти «уміння правильно мислити», який привів до переосмислення та перетлумачення музичного знаку, що стає осередком авторської підсвідомості. «...інструментальний театр є також видом чисто елітарного театрального жанру, в якому основна роль відводиться конструюванню певного музичного “генотипу”, завдяки якому і сам авторський задум, і саме музично-театральное-інструментальне дійство розглядається як один з проявів значно абстрактнішої структури, по відношенню до якої твір є лише однією з можливих її реалізацій» [Караев ЭР].

Сучасний російський композитор Віктор Єкимовський (народ. 1947) у багатьох своїх творах використовує прийоми інструментального театру. Так, у «Вічному поверненні» (1980) для бас-кларнета виконавець під час гри повинен неодноразово йти зі сцени і знову повертатись. Твір «У сузір'ї Гончих Псів» (1986) для трьох флейт і магнітофонної плівки виконується музикантами у повній темряві, світло є лише на столі, навколо якого і стоять музиканти, а виконання супроводжується фонограмою, що створює ілюзію шуму ефіру; до того ж, тривалість твору залежить виключно від інтуїції виконавців.

Жанр твору «3 каталогу Ешера» (1994) сам композитор визначає як «інструментальний театр для 7 музикантів та діапозитивів». Натхненним поштовхом до написання твору послугували п'ять картин нідерландського художника-графіка Мауріца Корнеліса Ешера (1898–1972): «Малюючі руки», «Піднімаючись і опускаючись», «Стрічка Мьобіуса II», «Пучина», «Вавилонська вежа», які і демонструються під час виконання на великому екрані (своєрідне переломлення традиції «Картинок з виставки» М. Мусоргського). У творі, що складається зі вступу, п'яти картин та трьох інтермедій між ними, немає жодної ноти, а є лише текст та опис того, що потрібно робити виконавцям. Так, наприклад, коли демонструється картина «Малюючі руки», на сцені дві скрипачки, стоячи навпроти одна одної, грають лівими руками на своїх скрипках, а смичком — на скрипці партнерки. На «Стрічці Мьобіуса» музиканти повзають по сцені по уявній мьобіусівській вісімці, награвши при цьому різноманітні звуки (фрулато, тремоло, глісандо, флажолети, чвертьтони та ін.) та утворюючи будь-які шуми (свист, шипіння, скрипіння тощо). На демонстрації «Пучини» п'ять музикантів починають рухатись від заднику сцени вперед і назад, кожний у своєму темпі і зі своєю нотою: наприклад, один йде і грає

у темпі *allegro* ноту «ре, ре, ре...», інший — у темпі *andante* «мі, мі, мі...» тощо. На останній, кульмінаційній, картині «Вавилонська вежа» музиканти довільно рухаються сценою, виконуючи соло на своїх інструментах — таке собі вавилонське змішання мов. У певний момент гобоїст лягає на підлогу, а на нього починають навалюватись у різних позах інші — виникає певна подібність вежі, але невдовзі вона розсипається, і музиканти знову починають ходити й грати свої мелодії. Потім в іншому місці сцени виконавці знову починають «будувати башту», вже вище і більше, але і вона розвалюється. І, нарешті, втретє музиканти притягують стільці і за допомогою них будують найвищу вежу, на вершині якої грає трубоч [Шульгин 2003, с. 130–132].

Активно розвиває традицію інструментального театру Олександр Бакші (народ. 1952). В одному з перших його творів — «Драмі» для скрипки, віолончелі та рояля (1977) — музично-сценічний сюжет побудовано на передбачуваному у фортепіанному тріо конфлікті тембрів: співучого (струнні) та сухо-ударного (рояль). На початку п'єси на сцені перебуває лише віолончеліст, якому із-за куліс відповідає скрипка. Скрипаль з'являється на сцені і, завдяки тембровій спорідненості, струнні «зливаються» — співають разом. Пізніше на сцену вибігає піаніст і своєю грою руйнує дует струнних — спочатку лише музично, а потім і театралью: наприкінці твору піаніст і скрипаль йдуть зі сцени разом, залишаючи віолончель наодинці. Твір демонструє не лише типову симетрію експозиції і репризи (самотність віолончелі на початку і в кінці), але й типову смисловою нерівність початку і фіналу (різниця між самотністю віолончелі до дуету зі скрипкою і після нього). Відбулось це саме завдяки приходам-уходам виконавців, які реалізують семантику інструментальних тембрів — тобто, віолончеліст, скрипаль і піаніст зіграли віолончель, скрипку і рояль [Чередниченко ЭР]. В іншому творі композитора «Зима у Москві. Ожеледь...» (1994) для скрипки, віолончелі і струнного оркестру виконавці грають, пересуваючись по сцені і шаркаючи по ній підшвами, імітуючи цим шарканням обмежене ходіння по намерзлій кризі. У концерті для двох скрипок зі струнним оркестром «Помираючий Гамлет» (1998) «подвійний» Гамлет (скрипаль у чорному та скрипаль у білому) є зримим символом внутрішнього розладу героя, який втілюється і у звуковому образі; крім того, у драматургічно важливих моментах «грають» саме інструменти: контрабас, який виносять зі сцени подібно до труни чи нерухомого тіла (Гамлет-тіло); великий барабан, який сольо імітує останнє биття серця, що ось-ось зупиниться (Гамлет-серце) [Чередниченко ЭР].

Художній керівник міжнародного проекту «Ігри без слів: Музичний інструментальний театр» [Игры 2007], російський композитор Юрій Каспаров (народ. 1955) серед різноманіття жанрів своєї творчості працює і у сфері інструментального театру. Однією з прем'єр 2000-х став твір «Con moto morto» (2000) для чотирьох відер, струнних, органу та заводної іграшкової мавпочки. Композитор згадує перше виконання твору: «Я пам'ятаю дивне враження від реакції публіки: коли ударники вийшли з відрами, у залі почався гул, і він не лише не затих, коли почалася музика, а наростав, і кінець п'єси я вже не чув» [Тимашева ЭР]. Чотири ударники з барабанными паличками розташовувались зліва від диригента, відра стояли на стільцях уверх дном. Сухий і жорсткий звук «відерних інструментів» поєднувався з широким і сильним звучанням струнних. У кінці, під фінальні зітхання органу, прозвучало соло мавпочки, яка дзенькала у свої малесенькі блискучі тарілочки; після останнього «дзинь» мавпочку накрили відром.

Подібні музичні та навколомузичні ідеї та принципи плюралізму, колажу, паралельної дії, мистецького контрапункту, а також активне залучення до музичного твору немистецьких засобів обумовили використання у музикознавстві терміну «мультимедіа». Дослідниця сучасної музики О. Єгорова зазначає, що цей термін, порівняно з традиційним «синтезом мистецтв», володіє рядом особливостей, що краще відповідають музичній естетиці рубежу ХХ–ХХІ ст., а саме: перенесення акценту з об'єднаності цілого (синтез) на його множинність (мульти); ширше охоплення кола ймовірних компонентів, не обмежуваних сферою мистецтва; лаконічність і лексична мобільність; можливість співставлення музичних явищ з аналогічними явленнями в інших галузях культури; потенційне введення музикознавства у ширший науковий контекст [Егорова ЭР].

Аналізуючи творчість білоруського композитора В'ячеслава Кузнецова (народ. 1955), дослідниця називає мультимедійність однією з визначальних рис його композиторського стилю. Вся творчість митця, по-перше, буквально пронизана літературою — від конкретних текстів до літературних асоціацій; по-друге, кожному твору композитор прагне надати особливого графічного вигляду для створення індивідуального графічного образу; по-третє, у більшості композицій використовуються математичні принципи організації та символіка; нарешті, в ряді творів використовується сценічна дія та елементи інструментального театру. Так, яскравим прикладом мультимедіа-проекту є твір В. Кузнецова «Два тексти Даниїла Хармса для чотирьох виконавців»

(2003). Літературною основою послужили два твори Хармса, які, для посилення парадоксальності, поєднуються в один за принципом чергування фраз. Зоровий ряд вирішено у двох аспектах: театральносценічному і графічному. Графічний аспект втілено у партитурній графіці та художній ілюстрації-епіграфі на титульному аркуші твору. Сценічна дія полягає у тому, що впродовж усього твору музиканти знаходяться у постійному русі: ходять по колу або у різні сторони, присідають, сідають на підлогу, лягають, але при кожному ударі фрусти (ударного дерев'яного інструменту) здригаються і завмирають до чергового вступу; наприкінці ж твору всі учасники проходять у глядацький зал, йдуть між рядами і повертаються на сцену, а після заключного удару фрусти завмирають і залишаються в образі протягом 10–15 секунд. Фонічний матеріал презентує різні манери виконання співака-декламатора та багату темброву палітру семи екзотичних ударних інструментів [Егорова ЭР].

В українській музиці ідея інструментального театру теж знайшла своє яскраве втілення. Відомий композитор, баяніст та педагог Віктор Власов (народ. 1936) створив особливий театр у сюїті для баяна «П'ять поглядів на країну ГУЛАГ» — трагічних сценах за мотивами творів О. Солженицина та В. Шаламова. У п'єсі для баяна «Телефонна розмова» композиторська режисура вимагає від виконавця перевтілення у двох співрозмовників: завдяки тембровому рішенню утворюється враження, що батько дорікає п'яному синові, який, врешті-решт, кладе слухавку і не реагує на наступний дзвінок. Розвиток дії йде за принципом драматичного наростання, а виконавець передає зміст розмови не лише засобами баяна, а й пантомімою [Розенберг ЭР].

Вдалі спроби у сфері інструментального театру належать і видатному українському композитору Валентину Сильвестрову (народ. 1937). Зокрема, у творі «Драма» (1970) для скрипки, віолончелі та фортепіано об'єднано три сонати (для скрипки і фортепіано, для віолончелі і фортепіано, тріо) як «три акти життєвої драми — з катастрофами, ліричними осяяннями, душевними бурями та їх розв'язанням» [Зинькевич ЭР]. У музичну дію включаються додаткові предмети: алюмінієві тарілки, коробок сірників, керамічні стакани (котрі, будучи кинутими на струни, утворюють своєрідні акустичні ефекти). В авторських ремарках детально розписано візуальний ряд твору: вихід виконавців та «існування» впродовж звучання музики, поведінка артистів на сцені («нахилитись», «випростатись», «стрімко», «плавно» і т. п.), раптовість їхніх рухів.

Видовищність та театральність інструментальної музики властива і творчості українського композитора Кармелли Цепколенко (народ. 1955). У її творах яскраво відображений принцип персоніфікації тембрів, задіяні незвичні склади інструментів, присутнє ігрове начало у виконавстві; театральність мислення відбивається і у «сценічних» назвах творів («Концерт-драма», «Театральна соната» та ін.). П'єса «Нічний преферанс» для кларнета, фортепіано, віолончелі та ударних являє собою театральну сценку, де кожен з виконавців має свою роль, і по ходу дії вони сваряться, миряться, обмінюються репліками. В «Аумквінтеті» для голосу, саксофона-тенора, скрипки, віолончелі і фортепіано відчувається певне ритуальне дійство, відродження пра-театру, передане засобами сучасної музики [Розенберг ЭР].

Активно працює у жанрі інструментального театру український композитор і диригент Володимир Рунчак (народ. 1960). Певна переорієнтація класичних музичних жанрів закладена вже у назвах творів, наприклад: «Щось на зразок струнного квартету», «Неконцерт для скрипки та струнних», «Прощальна несимфонія для п'яти виконавців», «Антисонати» для фортепіано і кларнета та ін. Цікава сценічна драматургія запропонована автором у творі «Дуелі» (авторське визначення жанру звучить як «квадромузика номер три для духових інструментів та інших музикантів оркестру»). «Групи виконавців у різних частинах залу і сцени замикають акустичний простір всього приміщення в умовний квадрат, у якому, за задумом автора, відбуваються своєрідні “дуелі”: поміж музикантами (у залі і на сцені), музикантами і публікою <...> між автором і <...> музикантами, диригентом, слухачами» [Чернова 2008, с. 67]. Крім цього, «Дуелі» — це свого роду виховний твір: у візуальному вирішенні В. Рунчак втілює ідею не лише прилучити слухача до хорошої сучасної музики, але й показати, як не треба поводити себе на концерті. Таку поведінку демонструє частина музикантів на сцені, натхненно імпровізуючи образи «горе-слухачів» на концертах сучасної музики. Композитор і диригент додає: «Вони (*музиканти*) ніби показують публіці, як вона реагує на сучасну музику, як вона її не любить, як вона листає газети, як вона запізнюється» [Силаева ЭР]. Реальній публіці у залі запропоновано ніби подивитись на себе у дзеркало.

У творі «Homo ludens VI» для тромбона (жанр позначено як «пара анекдотів на всім відому тему») тромбоніст по ходу гри розбирає інструмент і скидає на підлогу ноти; у композиції «(ria)NO TROMB ONE, не один тромбон, а на двох з фортепіано» тромбоніст

грає під кришкою рояля, на що струни (з натиснутою фортепіанною педаллю) відповідають гучним резонансом [Бентя ЭР].

«В “Антисонатах” для фортепіано і кларнета, — згадував піаніст Андрій Бондаренко, учасник колективу “Нова музика в Україні” (організатором якого є В. Рунчак), — мені доводилось не лише з усіх боків грукати по інструменту, але й пританцьовувати і приспівувати, клацати пальцями разом з кларнетистом і грати йому марш, під який він виходив на сцену» (з приватної бесіди. — К. С.). Серед своїх улюблених творів Рунчака А. Бондаренко називає композицію для двох саксофонів «Дайте дві Шевченківські премії всім, хто хоче мати одну». Саксофоністи і є персонажами, що палко рвуться до нагороди. Впродовж твору вони повертаються у різні боки: іноді до публіки, наче благаючи її видати премію, іноді один до одного обличчям або спинами, з агресивними і лайливими інтонаціями або шипінням. У кінці один із них повертається до іншого сідницею і робить «слеп», який звучить майже як «пук». В іншому цікавому творі — «Музичка для маршрутки Пекін — Київ (конса)» для саксофону та плівки — саксофоніст починає ходити по залу і збирати гроші під китайську фонограму, і кожного разу, коли йому щось дають, імпровізує у китайському дусі.

Досить багато суперечливих, «театрально-екстремальних» творів належать перу Сергія Зажитька (народ. 1962). Яскравий інструментальний театр представлений, зокрема, у його творі «Ах ты, степь широкая!» (1995), жанр якого визначено як «психоделічна серенада для баритона, чоловічого квазі-вокального квартету, тромбона, скрипки, балалайки, перкусії, танцюристок». Очевидиця концертного виконання твору згадує: «Квазі-квартет спочатку інтонаційно відтворював ауру ночі — легкі посвистування, гикання, викрики “гей!”, “ш-ш-ш...”, імітував солов'їний спів. Це тло прикривало монолог баритона, котрий неквапливо викликав на побачення свою симпатію. Серенада ставала дедалі комічнішою. Зал щохвилини вибухав від сміху <...> Нетипова ситуація для класичного концертного залу. Всі чекали, якого ж ще коника викинуть виконавці? “Акомпаніатори” почали лупцювати себе по руках і ногах (певне, ось чому серенаду названо психоделічною, тобто тією, що порушує традиційне уявлення про цей жанр) <...> Постукування по відру переросло у відверте гупання, аж поки “інструмент” не полетів геть. Терпець горе-залицьяників увірвався, і з гуркотом натовп залишив сцену» [Кондратюк ЕР].

За словами Олександра Бакші, «шуміти можна на скрипці, а грати на відрі», адже для логічної артикуляції певної музичної думки

відро може виявитись більш функціональним, ніж скрипка [Чередниченко ЭР]. Віктор Скімовський вважає, що будь-яка ідея, пов'язана з музикою, навіть якщо вона втілена не звичними музичними засобами, — це все одно музика. А метою таких творів є спроба «вилізти» з чисто музичного жанру і пов'язати музику з якимись іншими ідеями [Шульгин 2003, с. 132].

Отже, проаналізувавши особливості втілення елементів інструментального театру у творчості найяскравіших представників цього напрямку у сучасній музиці, спробую скласти класифікацію прийомів театралізації інструментального виконавства. Так, усі прийоми можна розділити на чотири групи:

1) *нетипова поведінка виконавців* (незвичне розташування музикантів у процесі виконання, ходіння по сцені та залу, біг, стрибки, марширування, хореографічні рухи, тупотіння, плескання, наявність костюмів і масок на виконавцях, присутність на сцені артистів, які не беруть участі у музичному виконанні);

2) *використання голосу інструментальних виконавців* (спів між грою, підспівування під час гри, виголошення текстів, вербальне спілкування один з одним та з диригентом, крик, шипіння, свистіння, імітація різноманітних звуків і шумів);

3) *нетипове використання музичних інструментів* (гра на чужому інструменті, гра на кількох інструментах, гра на «підготовлених» інструментах, гра на частинах інструменту, використання нетипових прийомів звуковидобування, використання музичних інструментів не з метою звуковідтворення);

4) *використання немuzичного «реквізиту»* (залучення до виконавського процесу різноманітних предметів матеріального світу, далеких від практики концертного музикування).

Лучано Беріо вважав, що музика — це «все, що слухається з наміром чути музику» [Кириллина ЭР], а два великі новатори ХХ ст., Кейдж і Штокхаузен, проголосили, що «все є музика» [Холопов 2004, с. 79]. І тому, мабуть, буде правильним сприймати усі видовищні нововведення інструментального театру як розширення виразної системи самої музики — нової музики, яка досягла найвищої експресії і внаслідок цього набула зовнішнього, візуального ефекту.

Втім, Фарадж Караєв у своїй лекції про інструментальний театр згадує слова французького письменника ХХ ст. Франсуа Моріака, який сказав наступне: «Дивлячись на картини Пікассо, я завжди маю подвійні почуття. Мені здається, що він і геній, і брехун. Мене не залишає

відчуття, що я є присутнім при замаху хитрого чаклуна, провокатора на людське обличчя, причому спонукає його ненависть до того, що він зображає, і не лише до зовнішньої сторони предметів, але й до внутрішньої, до самої душі». По аналогії, інструментальний театр, — додає Ф. Караєв, — і є тим феноменом, котрий «тісно пов'язаний з цілющою потребою у провокації, яка витає у нашому світі і в якій, здається, все стає анекдотом — або культурним, або промисловим, або політичним» [Караєв ЭР].

### *Хоровий театр.*

Наразді з вже досить розвиненим явищем інструментального театру, елементи театральності активно застосовуються і у хоровому мистецтві — найдавнішій формі музикування, що володіє величезним потенціалом виразності та потужною силою впливу на слухача.

Втілюючи означені вище тенденції мистецької взаємодії, період кінця ХХ ст. характеризується, з одного боку, спадкоємністю хорових традицій, а з іншого — яскравим новаторством у музично-образній, жанрово-стильовій, композиційно-драматургічній, виконавській сферах, — зазначає Н. Гречуха. Демонструючи філософське осмислення історичних реалій та інтерес до духовності людини, одне з чільних місць у хоровій творчості займає тема духовної сакральності, що знаходить музичне втілення у нових жанрово-синтетичних моделях, таких як: культова драма, фольк-опера, кіноопера, опера-балет, хорова опера. У композиторській творчості цього періоду спостерігається інтерес до семантично значущих міфологічних символів, архетипів, ритуально-магічних комплексів, обрядових дій, первісного синкретизму, що виступають концептуально-стильовою основою хорових творів [Гречуха 2007, с. 9].

Як засіб втілення такої образної палітри і виникає тенденція до театралізації — специфічної особливості сучасного хорового мистецтва, нової форми побутування музики професійної традиції. Театралізовані форми позатеатральних жанрів хорового мистецтва отримують все більшого розповсюдження у концертній практиці. Це явище визначають як *хоровий театр*. Отже, хоровий театр — це сучасний напрям академічного хорового мистецтва, в основі якого лежить синтез хорового співу та театральності-сценічного дійства, де кожний учасник одночасно є співаком, пластичним артистом, драматичним актором.

Хорове виконавство, як вид колективної творчості, володіє рядом особливостей, серед яких найсуттєвішою є те, що, з одного боку, кожний учасник хору є індивідуальністю (за здібностями, досвідом,

освітою, віком тощо), а з іншого — частиною ансамблю. При цьому індивідуальна робота кожного з подолання вокально-технічних складнощів музичного твору координується у єдине звучання ансамблевою роботою, яку проводить диригент. І саме у публічному виконанні остаточно формується весь комплекс складових музично-виконавського мистецтва, втілюючись у комунікації «композитор — виконавець (хоровий колектив та диригент) — слухач».

Візуальний компонент публічного виконання хору часто ототожнюється з театралізацією, адже наряду з музично-драматургічним розвитком, тембровою персоніфікацією, саме візуалізація є домінуючим виражальним засобом хорового театру. Зовнішня театралізація не лише несе в собі візуальну модернізацію концерту, перетворюючи його у виставу, але й відкриває нові шляхи акустичних прийомів, змінює звуковий рух, створює стереофонічні ефекти. «Театралізація зовнішня — збагачення хорової музики шляхом позамузичних засобів — це те, що дозволяє пересічному слухачеві, який спеціально не слідкує за драматургічним розвитком, вловлює лише красу тембрів, не намагається побачити в цьому які-небудь закономірності, — визначити за цими позамузичними ознаками хоровий твір як театралізований» [Кирева ЭР].

Загалом естетика хорового співу глибинно пов'язана із сутністю видовища. Коріння цього явища сягає давньогрецького театру з його мистецьким синкретизмом, а на вітчизняному ґрунті важливою передумовою виникнення хорового театру (відходу від статичності хорового колективу та освоєння сценічного простору) стала фольклорна традиція синтезу співу та руху. Н. Калашникова виділяє чотири фактори в історії музики, що сприяли розвитку хорової театралізації, а саме: розвиток оперного жанру; наявність «проміжних» форм (ансамблі пісні та танцю, народні хори), де традиції академічного хорового виконавства тісно переплетені з виконавством фольклорним; появу у творчості композиторів ХХ ст. (зокрема, І. Стравінського, К. Орфа) синтетичних жанрів, в яких хор став одним з учасників дійства; розвиток такої форми виконавства, як камерний хор: варіантність поквартетної розстановки уможливила реалізацію нових принципів просторової драматургії хорової музики [Калашникова 2009, с. 39].

У ХХ ст. визначають три хвилі музичної театралізації: у 1910–1920-х, 1960-х та 1990-х.

Основною причиною поширення візуалізованих форм музичного виконавства у 1920-х стало виникнення звукового кіно, активне застосування революційної наочної агітації у вигляді масових дійств, відкриття оперних та музично-драматичних театрів у великих містах Радянського Союзу.

Пошук нових форм хорового виконавства у 1960-х став результатом оновлення системи засобів музичної виразності. Саме у цей час у композиторів з'являється інтерес до втілення інструментальних принципів у хоровому письмі, збагачення хорової палітри не властивим їй звучанням. Цей процес виявився не лише в особливостях музичної тканини, а й у введенні не типових для хорового співу способів вокалізації, що наближали її до інструментальної фактури. Паралельно з інструменталізацією активно формується нова галузь колористичних виражальних засобів — сонористика. У хоровій музиці сонористика збагатилася звучання неповторними ефектами кластерів, говірку, шепотіння, глісандо, вокалізації на приголосних, звукозображальності, оплесків, щигликів, стуків. Виконання подібних прийомів вже зумовлювало певну видовищність хорового виступу у сприйнятті глядача. І ще більше вона зростала, коли до співу додавались елементи зовнішньої театралізації. Музична театралізація цього часу найяскравіше виражена у творчості композиторів «нової фольклорної хвилі»: Г. Свиридова, Б. Кравченка, Р. Щедріна, В. Салманова, В. Торміса, П. Дамбіса, О. Тактакішвілі; в Україні — у творах Б. Лятошинського, І. Шамо, Л. Дичко, Є. Станковича, А. Гайденка, В. Зубицького та ін.

Другий творчий напрям синтезу хорового співу і театралізації пов'язаний зі зближенням хорової музики і драматичного театру. Починаючи з 1970-х, виникає ряд театральних постановок, невід'ємною частиною яких стає хорова музика. «Родоначальником» такого нововведення став Г. Свиридов, що створив ряд хорів до драми О. Толстого «Цар Федір Іоаннович». Слідом за ним хорову музику до драматичних вистав написали А. Шнітке («Дон Карлос» за Ф. Шиллером), Е. Денисов («Злочин і кара» за Ф. Достоевським), С. Слонімський («Тихий Дон» за М. Шолоховим) та ін. Результатом взаємодії двох культур (театральної та хорової) була обумовлена можливість побутування одного й того ж твору у двох різних жанрових іпостасях — театральної та концертної.

Елементи хорового театру, як нового явища в музичній культурі, починають стрімко розвиватися. На думку Т. Овчинникової,



до середини 1980-х межі хорового театру були ще досить рухомі та розмиті. Епіцентром пошуку було жанрове «мікшування», в якому брали участь драматичний театр, академічне і народне хорове виконавство, мюзикл, естрада, масові свята, а риси хорового театру можна були віднайти далеко за межами традиційного хорового концерту. Розмитість контурів даного явища на той час обумовила складність визначення його понятійної характеристики [Овчинникова 2009, с. 14].

Як достатньо усталений феномен, хоровий театр виникає у 1990-х. Третя хвиля театралізації цікава тим, що вона має не стільки *композиторський*, скільки *виконавський* характер. Композиторська театралізація полягає в авторському програмуванні позамузичних засобів виразності шляхом включення до партитури вказівок, ремарок, графіки тощо, а виконавська — у пошуку таких позамузичних компонентів та їх реалізації немюзичними виражальними засобами, в т. ч. зміною просторової моделі.

Дослідниця Н. Калашникова виділяє три типи таких просторово-сценічних вирішень у хоровому театрі. Перший пов'язаний з диференційованістю хорових партій, відходом від принципів рівноваги груп хору: ефекти «відлуння» та стереоефекти (частина колективу розташовується за хором, у фойє, за кулісами, на балконі, у глядацькому залі тощо); хорові ефекти наближення-віддалення (поступова поява або вихід партій хору); просторове виділення певної хорової партії у сольних фрагментах або творі в цілому. Другий тип характеризується нетрадиційною розстановкою груп хору, але зі збереженням площинного розміщення на сцені: широка відстань між співаками хору, поквартетна розстановка партій, вертикальна розстановка партій, сценічне (у тому числі ігрове) протиставлення чоловічої та жіночої груп хору, вільне розміщення хорових партій у просторі сцени. Третій тип — відмова від умовності сценічної концертної площадки: освоєння глядацького залу із залученням глядачів до дійства; застосування мікрофонів, радіо-гарнітур та інших технічних засобів; використання простих рухів (жестикуляції, оплесків, щигликів, тупотіння тощо); костюмованість; використання декорацій та світлових ефектів [Калашникова 2009, с. 39–40].

Отже, елементи театралізації хорової музики складаються із засобів інших видів мистецтва, що за технічними та художніми ознаками можуть бути прийнятними до сфери музичної образності. Дослідниця Ю. Мостова розробила типологію засобів хорової театралізації, поділяючи їх на фонові, мізансценічні та акторські. Фонові, своєї

черги, поділяються на статичні (живопис, скульптура, декорації, костюми) та динамічні (світло, рухомі декорації, слайд-фільми, світложивопис). Мізансценічні засоби також поділяються на статичні (розташування хору у залі, рухи хористів без пересування по сцені) та динамічні (рух виконавців по сцені та залу, рух елементів сцени — платформ, конвєєра тощо). Акторські засоби театралізації поділяються на індивідуальні (міміка, пластика, рухи) та колективні (акторська гра хористів та інших виконавців — зокрема, танцюристів) [Мостова 2003, с. 14–17]. На мою думку, до цієї системи в групу акторських засобів слід додати гру на музичних/шумових інструментах, адже використання музично-шумового інструментарію силами самих хористів активно використовується у сучасному хоровому театрі і додає театралізованому дійству посиленої виразності. Інша дослідниця хорового театру Т. Овчинникова виділяє два узагальнені види хорової театралізації, поділяючи їх на «засоби зображальності» та «засоби персоналізації» [Овчинникова 2009, с. 10].

Включення у концертне виконавство елементів сценічного дійства висуває нові вимоги до хорових колективів. Їхній професійний рівень тепер визначається не лише технічними можливостями, володінням різними виконавськими стилями, а й акторською майстерністю хористів, сценічною постановкою, атрибутикою театрального декору.

Введення елементів театралізації ставить складні завдання і перед диригентом, який набуває обов'язків режисера-постановника, адже у мінімумі рухів необхідно виразити максимум змісту з урахуванням особливостей глядацького сприйняття. На думку Т. Овчинникової, у хоровому театрі налічується дві фази режисерського втілення: хормейстерсько-режисерська та режисерсько-постановочна. Перша містить класичну роботу над хоровим твором, а друга починається тоді, коли вивчено нотний текст (адже в ім'я сценічної свободи твори співаються напам'ять) та вибудовано певну постановочну концепцію твору [Овчинникова 2009, с. 16]. Диригенту-режисеру слід знайти такі умови органічного існування співаків на сцені, щоб акторська гра не знижувала якість вокального виконавства, адже нетрадиційне розташування та поведінка артистів і так вносить додаткові труднощі у досягнення звукового балансу. Досягти злагодженості виконання дозволяє єдине відчуття хором пульсації темпоритму, динаміки, штрихів, а також уміння хористів чути один одного.

Важливим моментом у режисурі хорового театру є визначення місця диригента у концертному просторі. Ступінь театралізації постановки обумовлює факт присутності/відсутності диригента на сцені. Якщо твір містить лише окремі театральні елементи, а хор має класичне (або наближене до цього) розташування, тоді диригент, як правило, займає традиційне місце на авансцені. У постановках зі сценографією та розгорнутою сценічною дією диригент, аби не відволікати слухача-глядача, частіше за все переміщується у глядацький зал до основи сцени, займаючи позиційне місце диригента оперного театру. В окремих випадках диригент переміщується на сцені між співаками, приділяючи увагу як окремим хоровим групам, так і об'єднанню музичного цілого.

Головною ж вимогою хорової театралізації залишається те, що весь «театр» повинен виглядати природно, переконувати щирістю виконання, підкорятись стилістиці музичного твору та бути адекватним авторській ідеї.

Ю. Мостова виділяє такі параметри адекватності виконавської театралізованої інтерпретації авторському задуму: загальні (стильовий, жанровий, композиційний, ідейно-змістовний, просторово-часовий, інтонаційний) та специфічні (адекватність персоніфікацій; фігуро-фонова та акцентна адекватність; адекватність руху за чотирма параметрами — напрямом, інтенсивністю, амплітудою, формою; адекватність ступеня смислової конкретизації). Характер кінцевого співвідношення виконавського результату та авторського задуму дослідниця пропонує оцінювати за такими ознаками: 1) за типом взаємодії: відповідність (рівновага, посилення), зміщення (емоційна, смислова, технічна корекція), конфлікт; 2) за функціями: ілюстрація, вираження; 3) за пріоритетом: рівноправність, пряме підпорядкування (музики — тексту, пластики — музиці), зворотне підпорядкування (тексту — музиці, музики — пластиці) [Мостова 2003, с. 13].

Адекватність театралізованої інтерпретації авторському задуму багато в чому обумовлена первинною «схильністю» хорового твору бути театралізованим. Передусім, образну сферу твору визначає поетичний текст, який не лише передає загальний настрій, а й в змозі надати більш детальну прорисовку образів, станів, настроїв. Отже, найчастіше театралізуються хорові твори, літературна основа яких персоніфікована, насичена подіями та активним дійством. Також розвитку творчої фантазії у сфері хорової театралізації сприяють композиції, створені на ігровій основі, з яскраво вираженою театральною

природою. Саме в таких творах значно зростає роль імпровізаційно-творчого начала, адже часто композитори свідомо не залишають у партитурі детальних вказівок, надаючи виконавцям свободу фантазії. Третім яскравим чинником, що уможливило хорову театралізацію, є твори, що за змістом, формою, стилістикою беруть свій початок у традиціях народного виконавства.

Різноманітність засобів театралізації та варіантність хорових творів, що її допускають, утворили досить широку жанрову палітру хорового театру: «хоровий концерт в лицах», «хоровий концерт-дійство», «хорове дійство», «хорова симфонія-дійство», «хорове обрядове дійство», «хорова сценка», «хорова опера». Народжені нещодавно, названі форми ще не повністю оформились у завершену жанрову структуру: межі між суто хоровими жанрами і жанрами хорового театру сьогодні нерідко виявляються досить умовними.

Втім, активний розвиток тенденції театралізації хорового співу у кінці ХХ ст. сприяв не лише появі поняття «хорового театру», а й народженню першого офіційного колективу, у назві якого були об'єднані хоровий спів і театр, — *Володимирського Театру хорової музики* під керівництвом Е. Маркіна (створений у 1986 р.; зараз не існує). На початку 1990-х були створені *Хоровий театр Санкт-Петербурга* під керівництвом О. Спіциної [Хоровой театр ЭР], *Московський хоровий театр* під керівництвом Б. Певзнера [Альтона ЭР], *Саратовський губернський театр хорової музики* під керівництвом Л. Ліцовой, *Самарський камерний хоровий театр* (зараз не існує).

Хоровий театр, як колектив, — це театр всередині самого хору, це ансамбль артистів, що може віртуозно перевтілюватись із статичного хору у театральну трупку. Кожний артист такого колективу є одночасно хористом та ансамблістом, співаком-солістом, пластичним і драматичним актором.

Метою та ідеєю Хорового театру Санкт-Петербурга було зміни-ти ставлення до хорового мистецтва та суттєво розширити аудиторію його шанувальників, зробивши хорове виконавство видовищним та даруючи насолоду не лише вухам, а й очам. Вистави театру базуються на вибраних партитурах хорової музики (європейське Відродження та Бароко, німецький Романтизм, західна та російська духовна музика, обробки національного фольклору, побутові романси, оперета, пісні ХХ ст., джазові твори) і являють собою рідке жанрове різнобарв'я: «містерія», «балаганний театр», «комічна опера»,

«джазовий калейдоскоп», «сценічна фантазія», «музична вистава», «сценічна композиція», «весела комічна вистава».

У листопаді 2008 р. під патронажем Комітету по культурі Уряду Санкт-Петербурга вперше було проведено Проект альтернативного хорового мистецтва «Зрима музика», автором і головним учасником якого став Хоровий театр Санкт-Петербурга. У листопаді 2010 р. відбувся вже другий фестиваль «Зримої музики».

Московський хоровий театр Бориса Певзнера — це, по суті, художній колектив солістів-віртуозів, більшість з яких виступають, гастролюють із власними концертними програмами. Кредо театру, за словами керівника, — «на основі традиційної камерної співацької манери з її емоційною та психологічною глибиною, тонким та філігранним відточенням деталей створювати не тільки і не стільки традиційні концертні програми, скільки музично-сценічні дійства, де кожний виконавець не безликий “голос з хору”, а індивідуальність, неповторна творча особистість. <...> Головна наша мета не “обігравання” сюжету, все повинно підкорятись (і в жодному разі не заважає) законам музичної художньої логіки. Тому ми тяжіємо до втілення на театральних підмостках хорових концертів, рапсодій, сюїт, тобто музичних циклів, об’єднаних внутрішнім сюжетом, єдиним художнім стрижнем» [Кривицкая ЭР]. Принципово новий стиль виконавства вимагав і нового жанру — так у театрі народився «Концерт у лицах»; усі програми театру мають цей підзаголовок. У репертуарі колективу твори Баха, Гайдна, Моцарта, Шуберта, Шумана, Брамса, православна російська музика, російський пісенний фольклор, програми американської, європейської, єврейської музики, сучасні транскрипції кантів XVII–XVIII ст. та російських міських романсів XIX–XX ст., твори російських композиторів.

Бурхливий розвиток хорової театралізації та поява колективів, працюючих у цій сфері, надихає композиторів як на використання елементів театральності у хорових композиціях, так і на створення оригінальних творів у жанрах хорового театру. Серед сучасних російських та українських композиторів у сфері театралізації хорового співу працювали і працюють В. Гаврилін, С. Губайдуліна, Е. Денисов, М. Скорик, Є. Станкович, А. Шнітке, Р. Щедрін, Л. Дичко, В. Зубицький, В. Калістратов, М. Каретников, Р. Леденьов, В. Мартинов, Є. Подгайц, М. Сидельников, С. Слонімський, В. Тарнопольський, С. Трубачов, В. Успенський та ін.

Отже, хоровий театр, на противагу традиційному хоровому виконавству, має свої специфічні особливості, які можна підсумувати у порівняльній таблиці.

### Структурні та виражальні компоненти традиційного хору та хорового театру

ТРАДИЦІЙНИЙ ХОР	ХОРОВИЙ ТЕАТР
Чисельний виконавський колектив	Хор як ансамбль солістів
Співаки	Співаки-актори-танцюристи
Диригент-хормейстер	Диригент-хормейстер-режисер-балетмейстер
Слухачі	Слухачі-глядачі
Традиційне використання простору сцени	Нетрадиційне освоєння сценічного простору та глядацького залу
Статичність, нерухливість	Динамічність, рухливість, сценічна дія
Односпрямована комунікація (хор → слухачі)	Залучення слухачів до сценічного дійства, двоспрямована комунікація (хор ↔ слухачі)
Основні виражальні компоненти твору — музика та текст	Основні виражальні компоненти твору — музика, текст та сценічна дія
Розкриття образу через музичну драматургію	Розкриття образу через музичну та сценічну драматургію
Слухове сприйняття	Візуально-слухове сприйняття
Споглядальність	Видовищність

Завдяки визначеним особливостям традиційні хорові жанри у хоровому театрі отримують нову виразну потужність, нове театральне-сценічне втілення. Подібні постановки набувають статусу *хорової вистави* — музично-сценічного дійства, в основі якого лежить театралізована презентація хорового твору. Таким чином, поняття «хоровий театр» може означати не лише засоби хорової театралізації або творчий колектив з відповідною назвою, а й мистецько-видовищну форму, засновану на синтезі сучасного хорового мистецтва і театру.

У сучасному соціокультурному процесі хоровий театр, як симбіоз серйозного, класичного, академічного з масовим, розважальним, видовищним, — явище актуальне. Даний феномен дозволяє не лише значно розширити аудиторію хорової музики, а й виховати артистів нової формації, здатних створювати нові шедеври виконавського мистецтва.

Візуалізація, театралізація музичного мистецтва характеризує позитивну динаміку сучасних соціокультурних процесів, сприяючи демократизації та популяризації музичної класики. Презентаційна практика інструментального та хорового театру, звукозорове сприйняття академічної музики створює нові мистецько-видовищні форми трансляції художніх смислів, що стимулюють потреби людей у контактах з високим мистецтвом.

### Мюзикл у системі театральної-сценічної видовищності

Культурна сфера ХХ ст. ознаменувалась появою нового мистецького жанру — мюзиклу. В перекладі з англійської мови слово *musical* означає «музичний»; це скорочений варіант від словосполучень *musical play* (п'єса з музикою) та *musical comedy* (музична комедія). Дослідниця Г. Чорна виділяє дві головні першопричини виникнення мюзиклу: *відродження традицій народного театру* з характерними для нього свободою тлумачення сюжету, «багатошаровим» розвитком фабули, частим чергуванням сценічної дії з лірико-філософськими відхиленнями й алегоріями та *досвід сучасної музичної естради і мюзик-холу* з його демократизмом вуличної пісні, схильністю до сценічної пародії та ексцентрики, декоративними і світовими ефектами, масовою хореографією [Чорная 1977, с. 32]. Мюзикл спирався на існуючі музично-сценічні видовища, використовуючи і трансформуючи традиції баладної опери, мінстрел-шоу (театру менестрелів), бурлеску, вар'єте, ревію, але наскрізною ідеєю нового жанру стало прагнення до цілісного музичного рішення, подолання номерного характеру та концертності.

Своє формування новий жанр почав у 1920–1930-х в Америці: першим мюзиклом більшість дослідників визнають постановку Дж. Керна (музика) та О. Хаммерстайна (лібрето) «Плаваючий театр» (1927). Втім, сам термін «мюзикл» з'явився вперше у 1943 р. у зв'язку з бродвейською постановкою вистави Р. Роджерса (музика) та О. Хаммерстайна (лібрето) «Оклахома!» [Гринберг 1982, с. 233]. Пізніше мюзикл розповсюдився по Європі, а з 1970-х став відомий і на вітчизняних теренах. Дуже швидко він став улюбленим жанром в усьому світі. Світові мюзиклові шедеври створили І. Берлін, Дж. Кандер, Р. Роджерс, Н. Портер, Ф. Лоу, Л. Барт, Л. Бернстайн, Е. Ллойд Уеббер та ін. Серед російських композиторів до цього жанру звертались

О. Журбін, О. Рибніков, О. Колкер, Г. Гладков, В. Дашкевич, М. Дунаєвський та ін., серед українських — Л. Колодуб, С. Бедусенко, І. Поклад, Г. Татарченко, О. Злотник, О. Костін, В. Домшинський, Ю. Шевченко, Ю. Квасниця та ін.

В останні десятиліття на театральній-концертній сцені України та ближнього зарубіжжя з'явилося чимало вистав (досить різноманітних за змістом, неоднозначних і нерівноцінних за естетичними ознаками), жанр яких визначено як «мюзикл». «Мюзикли» можна побачити в репертуарних списках драматичних та музично-драматичних театрів, театрів музкомедії та оперети, театрів опери і балету, дитячих театрів. Також постановки «мюзиклів» здійснюються і виконуються на великих концертних майданчиках. Крім того, все частіше на вітчизняних теренах поняття «мюзикл» застосовується до жанрів хореографічного, телевізійного та кіномистецтва.

Аналіз цих видовищних творів доводить, що за своєю природою вони суттєво відрізняються один від одного, проте музичний компонент в кожному з них грає або провідну, або одну з найважливіших ролей. Постає питання: чи правомірно об'єднувати під назвою «мюзикл» різноманітні мистецькі постановки лише за ознакою їхньої музичності? Вважаю, що ні, адже мюзикл є абсолютно самостійним, сформованим жанром. Чому ж тоді спостерігається така ситуація? Причина в тому, що в нашому культурно-мистецькому середовищі мюзикл є відносно новим жанром, і в колах мистецтвознавців, діячів культури, журналістів і звичайних глядачів ще не утвердилось єдине визначення і розуміння особливостей цього цікавого явища.

Отже, на основі вивчення існуючих на сьогодні науково-мистецьких поглядів на такий неоднозначний жанр спробую виявити його найсуттєвіші жанрово-стильові особливості, порівняти з іншими музично-сценічними жанрами та уточнити визначення мюзиклу.

У науковій, науково-популярній літературі та ЗМІ було зроблено чимало спроб тлумачення терміну «мюзикл» та визначення суті даного видовищного жанру.

Так, існує цілий ряд висловів науковців і митців щодо мюзиклу, які дають змогу не стільки зрозуміти, скільки, скоріше, відчути певні риси та особливості жанру. Наведемо подібні твердження: «форма психологічного театру, тісно пов'язана з побутом, з музичною та інтонаційною стихією самого життя» (О. Асаркан) [Музыкальний спектакль 1975-а, с. 71]; «трагікомічний жанр з першокласною драматургією та складною музичною “енергією”, найактивніша форма

художнього відображення сучасного життя» (Л. Гурченко) [Музыкальный спектакль 1975-б, с. 28]; «демократичний театр, успішно балансує на межі популярної музичної класики і естради, використовуючи сучасну лексику і досягнення споріднених мистецтв, передусім — пластичного. Театр розваги, доведений в своїх кращих зразках до рівня мистецтва» (О. Єзерська) [Езерская 2003, с. 12]; «сценічний монтаж досягнень американської музичної естради і джазу в специфічному поєднанні з європейськими музичними впливами» (А. Орелович) [Орелович 1980, с. 300]; «сценічна фантазія, заснована на імпровізаційному зчепленні різномірних театральних компонентів і різкому переключенні з однієї сфери виражальних засобів у іншу» (Г. Чорна) [Черная 1977, с. 58]; «це шоу (тобто вистава або фільм), в якому провідна роль музики як виражального засобу поєднується з яскравою і цікавою драматургією» (І. Ємельянова) [Мюзиклы 2002, с. 6]; «певний новий спосіб, деяке дійство, покликане з'єднати всі художні засоби, підвладні театру» (Ю. Шерлінг) [Музыкальный спектакль 1975-а, с. 66]; «жанр дуже складний при всій своїй доступності і декоративності» (О. Асаркан) [Асаркан 1972, с. 7]; «дитина театру та естради <...> театральна гра на серйозні теми» (Т. Шах-Азизова) [Музыкальный спектакль 1975-а, с. 77]; «єдиний масив формально різномірного» (М. Розовський) [Музыкальный спектакль 1975-б, с. 40]; «взагалі виходить за рамки жанру — це скоріше світовідчуття» (Ю. Смелков) [Смелков 1972, с. 72]; «не жанр, а лише загальна форма вистави» (Ю. Волчек) [Музыкальный спектакль 1975-б, с. 22]; «абсолютно незрозуміло, що це таке, але в цьому і є його привабливість» (Ю. Смелков) [Музыкальный спектакль 1975-а, с. 40].

Деякі науковці вважають, що мюзикл є різновидом *драматичної вистави* і, відповідно, прерогативою драматичного театру: «новий різновид драматичної вистави, що виникає з інтонацій і ритмів побутової (масової) музичної культури з її поєднанням традиційної пісенності і швидкоплинних модних захоплень» (О. Асаркан) [Смелков 1972, с. 72]; «музична комедія чи драма, що об'єднує хореографічні, музичні і драматичні сцени, театральні ефекти і постановочні знахідки» (З. Воїнова) [Воинова 1972, с. 141]; «музична комедія, в якій поєднані театр з естрадним мистецтвом і популярною побутовою музикою» (І. Вороніна) [Воронина 2003, с. 132]; «вистава з міцною драматургією; опорні моменти сюжету являють собою розгорнуті музично-танцювальні епізоди, популярні за своєю сценічною мовою, які легко підкорюють глядача» (Н. Таршис) [Таршис 1978, с. 115]; «драми і

комедії, в яких музика і танці повинні підкреслювати людські емоції» (М. Еттингер) [Эттингер 1976, с. 33]; «театральна форма, в якій музика є одним з виражальних засобів наряду зі словом, хореографією, постановочними ефектами. За структурою мюзикл є близьким до музичної комедії» (Е. Кампус) [Кампус 1983, с. 5].

Інші дослідники дотримуються думки про належність мюзиклу до музичного театру, називаючи його *музичною виставою*: «жанр масового музичного театру США, що виник на початку ХХ ст. у результаті органічного синтезу баладної опери, оперети, ревію, водевілю, бурлеску, професійної естрадної пісні і таких характерно американських естрадно-концертних видовищ, як екстраваганца і мінстрел-шоу» (В. Савранський) [Савранский 1985, с. 50]; «ні що інше, як сучасна оперета» (М. Ханіш) [Ханиш 1984, с. 36]; «абсолютно самостійний жанр музичного театру, що поєднав у собі досягнення оперети, мюзик-холу, ритм-опери і драми» (В. Воробйов) [Музыкальный спектакль 1975-б, с. 26–27]; «музичні вистави усіх видів, характерів, особливостей і типів» (Л. Жукова) [Жукова 1966, с. 51]; «вільна форма музичної вистави із залученням “граничних” жанрів — пісні, джазу, мюзик-холу, цирку тощо» (А. Петров) [Черная 1977, с. 37]; «музична вистава, в якій і музика, і спів, і танці рухають сюжет» (Н. Боровська, Н. Майсурян) [Боровская 2002, с. 80]; «мюзикл передбачає монтування сценічної дії за законами музичної драматургії» (М. Захаров) [Музыкальный спектакль 1975-а, с. 72].

У більшості довідкових видань, а також на думку окремих вчених, мюзикл, поєднуючи в собі ознаки драматичного і музичного театру, визначається як *музично-драматична* або *музично-сценічна форма*: «різновид музично-сценічного жанру» [Словарь 1989, с. 188]; «вид музично-сценічної вистави, що синтетично поєднує в собі музику, танець, спів і драматичну дію» [Словарь 1985, с. 195]; «музично-сценічна вистава, в якій використовуються різноманітні виражальні засоби естрадної і побутової музики, хореографічного, драматичного і оперного мистецтва» [Музыка 1998, с. 368]; «музично-сценічна вистава, в якій знаходять застосування засоби естрадної і побутової музики, хореографії і оперного мистецтва» [Музыка 2002, с. 167]; «музично-сценічна вистава з використанням виражальних засобів і прийомів естрадних і побутових жанрів, хореографії, драматичного і оперного театру» [Словарь 1998, с. 82]; «велика музично-драматична форма, четверта в історії музики і театру після ораторії, опери і оперети» (В. Дашкевич) [Музыкальный спектакль 1975-а, с. 43];

«музично-сценічний жанр, що поєднує в собі музичне, драматичне, хореографічне, оперне мистецтво» (І. Кочнева, А. Яковлева) [Кочнева 1986, с. 41]; «театралізовані, музично-сценічні твори головним чином комедійного плану з використанням різноманітних засобів естрадної і побутової музики, драматичного, хореографічного і оперного мистецтва» (О. Люсий) [Люсий 2003, с. 33]; «динамічний музично-комедійний або музично-драматичний жанр, котрий багато взяв від класичної оперети (вокал, оркестр), від різновидів американського розважального театру і від таких видів мистецтва, що розвивались паралельно з ним, як естрада, кіно, джаз» (Н. Ювченко) [Ювченко 2007, с. 168]; «один з музично-сценічних жанрів, вистава, в якій використовуються різноманітні засоби естрадної й побутової музики, а також хореографічного, драматичного й оперного мистецтва» (О. Шаповалова) [Шаповалова 2003, с. 352]; «музичний сценічний жанр, що використовує виражальні засоби музики, драматичного, хореографічного, вокального і пластичного мистецтва <...> На сучасному етапі — один із найскладніших і своєрідних жанрів, у якому в тій або іншій мірі знайшли своє відображення всі стилі сценічного мистецтва, що існували колись» (Н. Шилова) [Шилова 2005, с. 161]; «музично-сценічна вистава, у якій поєднуються різноманітні жанри й виражальні засоби естрадної та побутової музики, хореографічного, драматичного й оперного мистецтва» (Ю. Юцевич) [Юцевич 2003, с. 170]; «музично-сценічний твір (часто комедійний), в якому використані різноманітні жанри та виражальні засоби сучасної та побутової музики, хореографії, оперети та опери» (Г. Дідич) [Дідич 2003, с. 65]; «жанр музичної вистави у театрі драматичному і драматичної у театрі музичному» (Є. Кентлер, В. Дмитрієвський) [Кентлер 1973, с. 199].

Як бачимо, переважна більшість дослідників відмічають синтетичну природу жанру: «такі-то компоненти поєднані», «використовуються такі-то засоби», «об'єднані такі-то мистецтва» тощо, проте природа цього синтезу, характер взаємодії мистецьких елементів мюзиклу у наведених визначеннях не відображені. І є лише кілька науковців (цю думку поділяю і я), у роботах яких знаходимо змістовно точне визначення мюзиклу, де підкреслена не просто синтетичність, а *синкретичність* жанру, тобто принципова нероздільність і рівноправність його мистецьких компонентів: «синкретична музично-драматична форма, народжена прагненням до створення видовища підвищеного емоційного впливу» (С. Бушуєва) [Бушуєва 1989, с. 173]; «новий вид драми, де музика, спів і танець — це вже не “вставні” номери, а сама дія,

в якій всі компоненти рівні і нерозривні» (О. Свободін) [Свободін 1975, с. 4]; «тип музично-драматичної вистави <...> якому властиві <...> синкретичність музично-драматичної форми, обумовлена прагненням створити видовище підвищеного емоційного впливу. Специфіка мюзиклу <...> полягає <...> у вільному від будь-якого канону сплаві мови, музики, танцю, підказаному конкретним ідейно-художнім задумом» (Б. Єгорова) [Єгорова 1988, с. 207–208]; «жанр синтетичний, у якому на відносно рівних засадах співіснують драматична дія, спів, танець. Органічно синтезуючи діалог, вокал, танець, мюзикл примушує кожний з цих елементів просувати розвиток дії властивими їм способами, не надаючи перевагу якомусь одному» (Г. Фількевич) [Фількевич 2012, с. 81]; «новий вид театрального мистецтва, котрий акумулює його виражальні засоби, організовує їх міцніше, більш поліфонічно, ніж у старих театральних формах: у ньому музика, спів, танці, пластика ведуть драматичну дію на рівних правах зі словом, причому всі ці компоненти органічно переходять одне в друге; інакше кажучи, в мюзиклах літературна і музична драматургія не доповнюють одне одного, а складають єдине, нерозривне художнє ціле» (А. Гончаров) [Музыкальный спектакль 1975-б, с. 25].

Мюзикл безумовно користується виражальними засобами музики та драматичної майстерності, природно вплітаючи в тканину дії сучасну хореографію та циркові трюки. Втім, мюзикл — не мікст жанрів, це самостійний жанр, суттю якого і стала така мішана, синкретична природа. Для мюзиклу всі його компоненти однаково важливі, і лише в комплексі вони забезпечують ту своєрідну силу впливу на глядача. Отже, суттєвими, визначними ознаками мюзиклу, на мій погляд, є: *сценічність* як зовнішня ознака втілення твору, *театральність* як особлива естетична природа, *синкретичність* як внутрішня мистецька організація та *видовищність* як важлива комунікаційна властивість жанру. Виходячи з цього, пропоную авторське визначення: *мюзикл* — це сценічний театральньо-видовищний жанр, характерною властивістю якого є синкретизм його мистецьких компонентів (акторської гри, музики, слова, співу, танцю, сценографії).

Одне з хибних уявлень про мюзикл пов'язане полягає у тому, що сьогодні цим терміном, окрім власне мюзиклів, називають також рок-і поп-опери, окремі оперети й музичні комедії, театралізовані концерти та видовища за типом ревію, яскраві естрадні шоу — тобто, практично всі сучасні музично-сценічні жанри. Таке трактування розвиває сам термін «мюзикл», нівелює його характерні риси й особливості.

Спробую оглядово окреслити відмінності між цими жанрами на основі мистецької природи кожного з них.

Мюзикл виник на театральній сцені, але згодом опанував і естраду: як відомо, сьогодні постановки мюзиклів здійснюються переважно на концертних майданчиках великих розважальних комплексів, палаців, залів. До системи мистецьких компонентів мюзиклу входять: *акторська гра* (артист мюзиклу повинен мати неабияке акторське обдарування); *сценічне мовлення* (наявність мовних діалогів обов'язкова для мюзиклу — це можна назвати своєрідною даниною театральному походженню жанру); *музика* (назва жанру говорить сама за себе); *спів* (артисти співають у мюзиклі — і це принципово — наживо, дубляж або фонограма-плюс неприпустимі); *хореографія* (і знову ж таки танцюють самі виконавці, в мюзиклі немає чіткого розмежування на вокалістів і танцівників); часто в мюзиклах можна побачити *циркові елементи* — акробатичні трюки, пантоміму, жонгливання, клоунаду, еквілібристику тощо.

Головна ж риса мюзиклу полягає в особливій взаємодії всіх цих елементів — плавному, невимушеному перетіканні одного компоненту в інший (діалогу — в пісню, пісні — в танець, танцю — в монолог тощо) за повної відсутності так званих вставних номерів, адже кожний мистецький елемент за своїм змістом продовжує розвиток сюжету. Як справедливо вказує С. Бушуєва, з появою мюзиклу на драматичній сцені якісно змінилось слово, що у тісному поєднанні з музикою стало сприйматись, перш за все, емоційно. «Для естетично невихованого масового глядача мова драми була надто розсудливою, а мова оперети — занадто умовною. Безпосередній же перехід від мови до музики, що ніби вивільняє поезію, приховану на перетині двох стихій — драматичної і музичної, — став для масового глядача найприйнятнішою формулою мистецтва» [Бушуєва 1989, с. 173].

Світовими хітами мюзиклової сцени стали такі твори, як: «Цілуй мене, Кет» (1948) К. Портера, «Моя чарівна леді» (1956) Ф. Лоу, «Вестсайдська історія» (1957) Л. Бернстайна, «Звуки музики» (1959) Р. Роджерса, «Олівер!» (1960) Л. Барта, «Скрипаль на даху» (1964) Дж. Бока, «Смішне дівча» (1964) Дж. Стайна, «Хелло, Доллі!» (1964) Дж. Хермана, «Людина з Ламанчі» (1965) М. Лі, «Кабаре» (1966) та «Чикаго» (1975) Дж. Кандера, «Знедолені» (1980) К.-М. Шенберга, мюзикли Е. Ллойда Уеббера «Евіта» (1979), «Cats» (1981), «Привид опери» (1986) та ін.

### *Мюзикл і оперета.*

Між оперетою і мюзиклом є дещо спільне: вони поєднують у своїй драматургії музику, танець та розмовний діалог. Проте багато між ними і відмінностей.

По-перше, провідним виражальним засобом оперети є музика, адже оперета являє собою фактично оперу з діалогами. Саме музична драматургія є обов'язковим і найважливішим фактором, що цементує весь твір, а розмовні сцени часто служать лише зв'язками, що поєднують музичні номери. На відміну від оперети, мюзикл базується на рівноправності усіх компонентів у драматургії вистави.

По-друге, оперета володіє досить різноманітною музично-жанровою структурою, широко використовуючи і оперну (аріозно-речитативну), і побутово-естрадную музику. Мюзикл же презентує провідну роль музики естрадного плану: тут домінує пісенна форма, а розгорнуті багатоепізодні сцени, як правило, відсутні.

По-третє, за змістом для оперети характерний переважно комічний сюжет, а для мюзиклу однаково властиві і драматичне, і трагедійне начало. «Оперета скута умовностями амплуа, дивертисментністю, традиційністю чергування епізодів, підкреслено комедійним ракурсом бачення життя — високий драматизм, трагедійність поза рамками опереткового жанру. Мюзикл знімає більшість цих традиційно-умовних бар'єрів, у нього свої норми умовності і достовірності, він вільніший у сюжеті, у виборі дійових осіб, діапазон його проблем практично безмежний» [Кентлер 1973, с. 195]. Крім того, в основі мюзиклу завжди лежить серйозний літературний матеріал: першоджерелами мюзиклів стали твори В. Шекспіра, М. Сервантеса, Вольтера, В. Гюго, Ч. Дікенса, Б. Шоу, Шолом-Алейхема, Т. Драйзера, Ю. О'Ніла та ін., що вимагає від постановки глибокої змістовності, високої ідейності для адекватного втілення масштабності проблематики. Найкращі лібрето мюзиклів відрізняються оригінальними характеристиками, блискучими діалогами, ефектними кульмінаціями, високопоетичними пісненими віршами. Показово, що в США мюзикли неодноразово удостоювались літературно-театральних премій серед найкращих п'єс року.

Різне значення в опереті та мюзиклі виконують і балетні сцени. Якщо в музичному театрі (опері та опереті) балетмейстер-хореограф зазвичай виконує все ж таки другорядну або навіть епізодичну роль, обмежену рамками балетних епізодів і так званих «підтанцювок», то у практиці постановки мюзиклів він часто є другим постановником.

Хореографічні сцени у кращих мюзиклах пов'язані з сюжетом, з розвитком характерів — вони є не вставними номерами (як в опереті), а частиною дії. Образи персонажів розкриваються як у співі та драматичній грі, так і в танці.

Великі відмінності полягають і у виконанні творів порівнюваних жанрів. Артист оперети — це передусім співак з академічною, оперною постановкою голосу. Звичайно, від нього вимагається і володіння акторською майстерністю, і уміння танцювати, проте всі компоненти опереткової вистави вибудовуються таким чином, щоб не заважати, а допомагати артистові гарно виспівати свою арію чи куплети: спів є первинним, все заради співу! Артист мюзиклу — комплексно обдарований виконавець. Він професійно співає в естрадній манері (користуючись, як правило, мікрофонною технікою), професійно танцює (зазвичай, в стилістиці сучасного балету) — і дуже часто співає й танцює одночасно. Крім того, артист мюзиклу є драматичним актором, щирим, органічним і переконливим у кожній театральній мізансцені (цього вимагає серйозний драматургічний матеріал). До того ж, він повинен бути витривалим і фізично сильним, адже загальне навантаження на артиста в мюзиклі є досить значним.

Ще не можна змовчати про досить делікатний момент: у мюзиклі неможлива ситуація, коли роль Джульєтти, Есмеральди чи Елізи Дулітл виконуватиме актриса, що не відповідає хоча б приблизному віку і фактурі своєї героїні; в опереті ж таке зустрічається досить часто і пояснюється певною умовністю, яка перейшла до жанру оперети з оперної сцени. Вимогу універсальності мюзикл пред'являє не лише «зіркам», але й усьому ансамблю. Згадуючи гастрольні покази американських мюзиклів у Європі, дослідник мюзиклу Е. Кампус пише: «Дійові, ретельно пророблені ансамблеві сцени більше всього дивували в американських постановках європейського глядача, що звик до опереткової статистики хорових епізодів, бездіяльного натовпу хористів, відокремлених від основної дії балетних номерів» [Кампус 1983, с. 8].

На думку спеціалістів, успішною вважається постановка, що витримала до 500 вистав [Кампус 1983, с. 20], але деякі популярні мюзикли витримували від 1000 до 3000 неперервних щоденних показів — такий темп гри для акторів дуже втомливий. Згадує Джулія Ендрюс, яка грала Елізу Дулітл у «Моїй чарівній леді» два роки під ряд на Бродвеї, а потім ще півтора року в Лондоні: «Я була абсолютно змучена і залишилась майже без голосу. Перші три місяці промайнули швидко, адже кожний вечір знаходиш щось нове. Після цього

приблизно півроку отримуєш від своєї ролі істинну насолоду. Але остання чверть року вбивча. Я повинна напружувати всю свою волю і сили, щоб не грати погано» [Кампус 1983, с. 14]. Зрозуміло, що стати дійсною «зіркою» мюзиклу під силу лише непересічним особистостям з унікальним талантом.

#### *Мюзикл і мюзикл-опера.*

Словом «мюзикл» часто називають схожі на мюзикл оперні форми. Як справедливо вказує композитор О. Рибніков, «американці все називають мюзиклом» [Ювченко 2007, с. 177]. Різновидами такої опери є рок-опера, поп-опера, зонг-опера. Рок- і поп-опери відрізняються стилістикою музичної мови та інструментальним складом супроводу (як правило, до виконання рок-опер долучаються рок-гурти зі своїм інструментарієм). Зонг-опера має своїм корінням «епічний театр» Б. Брехта зі своєрідними піснями-зонгами, коли через вокальний номер, в якому співак звертається безпосередньо до глядачів, досягався ефект відчуження від сюжету, сценічної дії і здійснювалась спроба поглянути на ситуацію ніби з боку. Втім, часто спостерігається ситуація, коли один і той самий твір у різних джерелах називають будь-яким з наведених варіантів, а ще використовуються дефініції «пісенна опера», «фолк-рок-опера», «естрадна опера», «сучасна опера», «шансон-опера», «рок-мюзикл» і т. п. Отже, для ідентифікації оперних різновидів мюзиклу введемо єдиний термін **«мюзикл-опера»**, що буде позначати сценічний жанр, об'єднуючий естрадну традицію з оперним корінням на мюзикловому ґрунті.

Мюзикл-опера багато в чому схожа з мюзиклом, проте має деякі принципові відмінності. Передусім, у мистецькому комплексі виражальних засобів мюзикл-опери відсутній (або суттєво обмежений) мовний компонент: це типово для оперного мистецтва взагалі, і мюзиклова опера не виключення. Крім того, якщо в мюзиклі сценічне мовлення, музика і хореографія є рівноправними носіями драматургічного розвитку, то в опері, безперечно, провідним є спів. Ще одна відмінність від мюзиклу полягає в тому, що при постановці мюзикл-опери хореографічне навантаження лягає, переважно, на професійну балетну трупу. Спостерігається різниця і у сфері виникнення жанру: якщо мюзикл виник у театрі, а потім прийшов на естраду, концертну площадку, то рок-опера — перший за часом появи різновид мюзикл-опери — виникла саме на естраді (перші рок-опери виконувались на концертах рок-гуртів), а вже пізніше музичні та драматичні театри почали включати мюзикл-опери до свого репертуару.



Мюзикл-опера (у варіанті рок-) виникла на рубежі 1960–70-х. Музично-театральний жанр є одним з найпривабливіших для сприйняття, адже він передбачає поєднання звукового і зорового образів, наявність сюжету, участь в постановці хореографа, художника, гримера, освітлювача та інших працівників постановочної групи, роботу яких можна оцінити безпосередньо впродовж перегляду вистави. Тому поява подібного жанру і в рок-музиці — найпопулярнішому стилі тих років — стала природно обумовленим фактом. В історії музично-драматичних жанрів рок-опера зіграла дуже важливу роль: вона стала своєрідною «аркою», що з'єднала академічну оперу і сучасний мюзикл, поєднала та художньо переосмислила їхні мистецькі принципи.

Так, у своїй класичній попередниці мюзикл-опера запозичила: наявність лібрето та, відповідно, сценічної дії; майже повну відсутність мовних монологів та діалогів; вокально-хорові номери — арії, ансамблі, хори, речитативи; інструментальну увертюру та окремі оркестрові фрагменти; симфонічний оркестр, який бере участь у виконанні твору разом з електроінструментами. Крім того, музична мова мюзиклової опери збагачується стилістичними знахідками класичної музики та джазу.

З мюзиклом однойменну оперу єднає, передусім, доступність сприйняття твору широкими колами глядачів, що виражається в особливостях музичної мови (різноманіття напрямів сучасних музичних стилів) та специфічному підході до змісту. У виборі сюжетів для мюзикл-опер спостерігається кілька провідних тенденцій:

1) осучаснення міфологічних і біблійних сюжетів: «Йосип та його чарівний різнокольоровий плащ снів» (1968) та «Ісус Христос — Суперзірка» (1970) Е. Ллойда Уеббера, «Годспелл» (1971) С. Шварца, «Орфей та Еврідіка» (1975) О. Журбіна, «Десять заповідей» (2000) П. Обіспо;

2) створення оригінального лібрето на гостру, жагучу тему, що хвилює у даний момент молодь чи взагалі людство: «Волосся» (1967) Г. Макдермота, «Томмі» (1969) та «Квадрофенія» (1973) П. Таунсенда (рок-гурт «The Who»), «Старманья» (1978) М. Берже, «Стіна» (1979) Р. Уотерса (рок-гурт «Pink Floyd»);

3) адаптація серйозного літературного матеріалу: «Пурпурові вітрила» (1976) А. Богословського, «Енеїда» (1985) С. Бедусенка, «Нотр-Дам де Парі» (1988) Р. Коччіанте, «Злочин і кара» (2007) Е. Артем'єва, «Майстер і Маргарита» (2009) О. Градського;

4) розповідь про конкретну історичну особу: «Евіта» (1976) Е. Ллойда Уеббера, «Зірка і смерть Хоакіна Мурьети» (1975) та «Юнона і Авось» (1979) О. Рибнікова, «Смелян Пугачов» (1978) В. Ярушина, «Стадіон» (1985) О. Градського, «Джордано» (1988) Л. Квінт, «Біла ворона» (1989) Г. Татарченка, «Екватор» (2003) О. Злотника, «Моцарт» (2009) Ж.-П. Піло та О. Жультеза.

Подібно до мюзиклу, велике драматургічне навантаження в мюзикл-опері несе хореографія. Вона буквально пронизує всю сценічну дію, бере участь у розвитку сюжетної лінії, додає характерних нюансів у розкритті образів персонажів твору. У деяких довідкових виданнях рок-опера навіть визначається як «вокально-хореографічна вистава» [Словарь 1989, с. 189]. Втім, у таких творах вокальна та хореографічна частини виконавців, як правило, розділені. Але, незважаючи на це, ще одна спільна риса мюзикл-опери і мюзиклу полягає в особливості комплексного обдарування самих виконавців: вони повинні бути прекрасними співаками, переконливими акторами та танцівниками.

Першою російською мюзикл-оперою вважають «Орфея та Еврідіку», написану у 1975 р. О. Журбіним (музика) та Ю. Димитріним (лібрето) і виконану вокально-інструментальним ансамблем «Співочі гітари» на сцені оперної студії Ленінградської консерваторії у постановці Марка Розовського. Більшість дослідників жанру називають твір рок-оперою з поправкою на те, що у той час чиновники Міністерства культури СРСР змусили змінити на афіші приставку «рок» на «зонг», розуміючи під цим «естрадно-пісенну» оперу. Сам композитор стверджує, що «у музичному плані “Орфей та Еврідіка” є справжнісінькою оперою, без будь-яких додатків “рок”, “поп”, “зонг” тощо. Якщо вивчити цей клавір під кутом зору наявних там оперних форм, то відразу буде видно, що це абсолютно традиційна опера. <...> цей клавір можна виконати без усяких там бас-гітар та електрогітар. Без мікрофонів і взагалі без будь-якої електроніки — як нормальну оперу» [Журбин 2006, с. 473]. У музиці «Орфея і Еврідіки», вказує дослідник Л. Мархасьов, «було багато мелодичних знахідок, вона відрізнялась емоційною яскравістю і ефектністю. Вистава була поставлена у традиціях карнавального видовища, де трагічне невіддільне від комічного» [Мархасьов 1986, с. 270]. «Співочі гітари» з успіхом виконували оперу, а у 1989 р. цю естафету перехопив Державний театр «Рок-опера», який було утворено на базі цього ВІА. У 2003 р. «Орфей...» увійшов до Книги рекордів Гіннеса як мюзикл, зіграний одним колективом максимальну кількість разів: на момент реєстрації

рекорду вистава виконувалась 2350-ий раз. Втім, твір і досі в репертуарі театру. Існує думка, що саме «Орфей та Еврідіка» є найбільш наближеним до першоджерела варіантом адаптації мюзикл-опери на російському ґрунті [Рок-музика 1990, с. 280].

Першою українською мюзикл-оперою стала «Енеїда» композитора Сергія Бедусенка за однойменним твором І. Котляревського, поставлена режисером С. Данченком на сцені Українського академічного драматичного театру ім. І. Франка у 1986 р. На момент прем'єри слово «рок-опера» і тут викликало завзятий опір офіційних структур, тому в афішах тих часів жанр вистави визначається як «бурлеск-опера». Вистава пройшла з небувалими аншлагами і виконувалась у театрі близько 20 років.

Отже, у феномені мюзикл-опери спостерігається двонаправлений процес: рок- і поп-музика з пісенно-баладного формату переходять до більш розгорнутих форм, накопичуючи нові композиційні та драматургічні принципи, а традиційна сфера театральновидовищних жанрів збагачується новими засобами виразності, що генетично походять від різноманітної стилістики сучасної музики.

У наш час мюзиклами часто називають естрадні шоу та вистави-ревю. Окреслю основні мистецькі ознаки цих жанрів.

*Естрадне шоу* передбачає масштабну концертну програму (інколи театралізовану) на великій сцені у великому залі. Це може бути як концерт одного виконавця або колективу (так званий «сольник»), але з великою кількістю запрошених гостей — митців різних напрямків), так і збірний концерт. Шоу-програма, як правило, має чітке призначення: ювілей артиста, визначна дата, загальне свято тощо. Шоу вимагає яскравої дорогої сценографії, серйозної концертновидовищної режисури, зіркового складу учасників та відомих шоуменів у якості ведучих. Шоу, як і мюзикл, є надзвичайно видовищною формою, але, на відміну від нього, композиційно наближується не до вистави, а до концерту — і саме в цьому їхня принципова різниця.

*Ревю* (або *вистава-огляд*) — це ланцюг окремих, самостійних, різножанрових мистецьких номерів, не пов'язаних між собою змістовно, але об'єднаних певною ідеєю, темою та умовним сюжетом. У театрі за принципом ревю проводяться: вечори-бенефіси, побудовані з уривків різних вистав за участю бенефіціанта; вистави, складені з 2–3 одноактів одного автора-драматурга, але під загальною назвою; театральні «капусники». Форми ревю на естраді — це тематично вибудовані гумористичні та концертні програми. Історично

ревю стало одним з витоків мюзиклу, що зберіг свої художні принципи й донині.

Отже, сучасні музично-сценічні жанри (оперета, мюзикл, мюзикл-опера, шоу, ревю) мають багато спільного і як синтетичні за своєю природою мистецькі жанри, і як такі, що побутують у спільних сферах розважальної індустрії. Проте, кожний з них має свої яскраві особливості, що відрізняють їх одне від одного, та свою специфічну мистецьку природу походження й існування.

У чому ж секрет популярності мюзиклу? Передусім — у *новизні*, адже все нове апріорі притягує до себе увагу. Мюзикл був новим цікавим жанром, який народився на театральних підмостках, але потім вийшов за межі театру, заявляючи про себе з естрадних майданчиків, концертних залів, теле- та кіноекранів, аудіо- та відеозаписів. Втім, для того, щоб утримати увагу та інтерес глядача до нового жанру, повинні були сформуватись інші чинники, що дали б йому змогу розвиватись як оригінальному естетичному феномену.

Одним з найважливіших таких чинників стала система жанрово-стильових особливостей мюзиклу. Перша з цих особливостей полягає, як вже йшлося вище, у *специфічному синкретизмі* нового жанру. Синтезуючи в собі всі існуючі мистецтва, передусім видовищні, мюзикл створив нову, потужну за силою впливу на глядача мистецьку стилістику. Своєрідність і особливість цього впливу обумовлена комплексною, нероздільною дією виражальних засобів літератури, акторської гри, музики, хореографії, режисури, сценографії (а в її складі — живопису, скульптури, архітектури, фотографії, художнього світла), естради, цирку.

Другу особливість жанрово-стильової системи мюзиклу можна визначити як *доступність і сучасність мистецької мови*. Ця доступність виражається, по-перше, в тому, що переважна більшість мюзиклів створюється за мотивами відомих літературних першоджерел, виявляючи сучасний погляд на твори видатних письменників і драматургів. По-друге, мюзикл говорить про серйозні речі, піднімає важливі для кожної людини питання, розглядає теми життя і смерті, кохання і ненависті, віри і зневір'я, війни і миру тощо, але при цьому він позбавлений псевдо-пафосу, елітарності, зарозумілості. Мюзикл розглядає загальнолюдські проблеми, що хвилюють всіх нас сьогодні, закликає глядача до роздумів, до співбесіди та співпереживання; герої мюзиклу — це ми з вами. По-третє, мюзикл передбачає використання поетичної (тексти пісень) і прозової (діалоги) словесної мови, що полегшує

сприймання і розуміння музики. По-четверте, доступність жанру виражається і в особливостях самої музичної мови, стилістика якої поєднує в собі всі основні напрями сучасної популярної музики; як правило, мелодії мюзиклу легко запам'ятати та відтворити голосом. Таким чином, мистецька мова мюзиклу є демократичною, легкою для сприймання і доступною широким колам глядацької аудиторії.

Наступну особливість жанру визначають *специфічні вимоги до виконавців*. Коли у другій половині ХХ ст. театральний та кіномюзикл почав активно завойовувати простори колишнього СРСР, виникла суперечка з приводу того, яке обдарування для артиста мюзиклу є важливішим — професійний вокал чи акторська майстерність. Оскільки західна практика підбору трупи для однієї конкретної постановки (антреприза) на вітчизняному ґрунті була відсутня, постало гостре питання: мюзикл — це прерогатива драматичного чи музичного театру [Музыкальный спектакль 1975-а; Музыкальный спектакль 1975-б]. У дійсності ж для правдивої і щирої передачі синкретичної природи мюзиклу сам артист на сцені повинен втілювати і демонструвати цей синкретизм — тобто бути комплексно обдарованим. Віддаючи данину театральнo-видовищним витокам жанру, артист мюзиклу, передусім, повинен бути органічним актором, переконливим у сценічному спілкуванні з партнерами. Акторський талант є необхідною складовою вже тому, що переважна більшість мюзиклів ставиться за творами видатних письменників, а серйозний літературний матеріал важко осягнути і сценічно інтерпретувати без відповідних здібностей.

Поряд з акторською майстерністю від виконавця вимагається володіння технікою сценічного мовлення, адже словесний діалог і, особливо, монолог символізують безпосереднє звертання виконавця до глядача, яке може досягти своєї мети лише за умови потужної виразної сили.

Крім того, артист мюзиклу повинен володіти відмінними музичними здібностями, відчувати музику та співати на професійному рівні. Звичайно, мова не йде про оперний вокал, проте без постановки голосу та уявлень про вокальні позиції, артикуляцію та дикцію, співацьке дихання, навички звуковидобування, гігієну голосу не обійтись, інакше виконавцеві просто не витримати дуже жорсткий режим показу мюзиклу — щоденний чи майже щоденний «живий» спів впродовж тривалого часу (кілька місяців і навіть років).

Також артистові необхідно мати хоча б елементарні танцювальнo-рухові задатки (а краще — неабиякий танцювальний досвід), адже

на сцені мюзиклу йому доведеться бути справжнім танцівником у складній стилістиці сучасної хореографії. І досить часто спів і танець будуть об'єднані, що створює додаткові труднощі для виконавця.

Крім названих трьох основних «іпостасей» (акторської, співацької та танцювальної), яких неможливо уникнути артистові мюзиклу, він повинен бути готовий до участі у сценічних боях, виконання складних трюків, спортивних вправ та циркових прийомів. Так, наприклад, йому може знадобитись уміння кататись на ковзанах, «літати» на канаті, жонглювати кульками, грати на музичних інструментах тощо.

Отже, артист мюзиклу — це особливий представник музично-сценічного мистецтва, і для нього мало бути просто професійним співаком, танцівником чи актором або навіть поєднувати в собі всі ці три обдарування. На сцені мюзиклу артист повинен бути — і це головне — *природним і органічним* у співі, танці, драматичному спілкуванні з партнерами. Саме це буде найвищою оцінкою професійності артиста мюзиклу. Тому не так важливо, який за профілем театр хоче ставити мюзикл, — важливим є підбір органічного акторського ансамблю.

Російська дослідниця феномену мюзиклу Олена Єзерська так визначає причини популярності жанру на наших теренах: «Вітчизняна опера метушиться у тисках режисерського авангардизму <...> Класичний балет майже муміфікований, молодіжний “модерн” все ще не вийшов з андеграунду <...> На опереті та вітчизняній музичній комедії кимось ангажована критика поставила великий хрест “до найкращих часів”. Естрада просто зайшла в глухий кут <...> безкінечні столичні шоу схожі одне на одного як дві краплі води — ті ж обличчя, ті ж пісні та жарти. *І у ціні знову зростає театральність*» (курсив мій. — К. С.) [Езерская 2003, с. 12].

У США та Європі вже понад півстоліття мюзикл є одним з найпотужніших комерційних мистецьких жанрів, що здійснює значний вплив на розвиток світової розважальної культури. Починаючи з 1947 р., в Америці щорічно присуджується премія «Тоні» (*Tony Award*) за досягнення у сфері американського театру. Кілька номінацій присвячені відзначенню мюзиклів.

Серед наймолодших жанрів сучасної театральної сцени саме мюзикл виявився найрухливішим, гнучким і, в найкращому смислі цього слова, загальнодоступним. Синтезуючи прийоми і виражальні можливості сучасних видовищ, мюзикл поєднав театральність та концертність, музичність та візуальність, сценічну образність та глибокий зміст. У сучасній ритмо-мелодії, поєднанні танцю,

музики і слова, у неперервності сценічної дії мюзикл виражає емоційний і смисловий підтекст часу.

Все більше постановок всесвітньо відомих мюзиклів здійснюється і на пострадянському просторі, з'являються також і нові оригінальні театральні вистави в цьому жанрі. Та суперечки з приводу мюзиклу не вщухають, адже нікого не залишає байдужим цей відносно молодий, але такий дивовижно щирий і відвертий жанр.

### **Цирк як мистецько-видовищна форма: історична традиція та сучасний стан**

Цирк є одним з найдавніших у світі видовищ. Його походження пов'язане з обрядами та ігрищами, що супроводжували історію розвитку цивілізації. Цирк як вид мистецтва склався на основі трудових процесів, народних святкувань, спортивних (переважно кінних) змагань, діяльності скоморохів та ярмаркових балаганів. При цьому цирк завжди являв собою найдемократичніший вид мистецтва, адже користувався величезною популярністю майже у всіх вікових і соціальних категорій глядачів. Причини такої народної любові складні і різноманітні, але передусім це пов'язане, по-перше, з мріями і прагненнями людини до досконалості, а, по-друге, з її великою тягою до дива, що виводить за межі звичайного життя і відкриває нові можливості. Артисти цирку демонструють силу, спритність, сміливість, недоступні звичайному глядачеві. Їхні видатні можливості викликають у публіки захоплення та гордість. Потрапляючи на циркову виставу, людина стає свідком і учасником дива, переживаючи емоційний мікст жаху, тривожного очікування, здивування та неймовірного захоплення.

На перших етапах свого існування цирк важко завойовував собі естетичний авторитет, адже в ієрархії витончених мистецтв йому традиційно відводилась найнижча сходинка. Така «другосортність» циркового мистецтва тривалий час залишала наукову думку не чутливою до його проблематики. «Мистецтвознавство не удостоювало цей предмет увагою, історія мистецтв писалась без цирку. <...> аж до 20-х років ХХ століття цирку не було присвячено жодної серйозної дослідницької роботи» [Хренов 2006, с. 304]. Втім, ХХ ст. реабілітувало естетичний статус мистецтва цирку, і багато науковців почали вивчати його різноманітні аспекти.

Демократично-розважальна природа циркового мистецтва, незмінна протягом багатьох віків, вимагає більш прискіпливого вивчення історичного шляху розвитку цирку у контексті його жанрово-видової трансформації (від античного видовища спортивно-змагального типу до театралізованої мистецької форми) для з'ясування специфіки його еволюційних етапів. Також необхідно здійснити аналіз мистецького компонента циркового видовища та довести гіпотезу про суттєве збільшення мистецької складової у виставах сучасного цирку.

### ***Еволюція цирку.***

Багато артефактів, що відносяться до III–II тис. до Р.Х., незаперечно свідчать про те, що джерела виникнення циркового мистецтва сягають глибокої давнини: його становлення і розвиток невіддільні від загальної історії цивілізації. Виступи акробатів, жонглерів, дресирувальників, коміків були відомі ще у Стародавніх Єгипті, Греції, Римі, Візантії, Вірменії та Грузії. Українська дослідниця цирку Г. Курінна виділяє такі основні витoki цирку: 1) сакральні свята епохи Античності; 2) блазневі свята Середньовіччя; 3) майданні свята і театральні форми доби Ренесансу; 4) ярмарково-майданні свята Нового часу; 5) карнавальні свята ХХ ст. та сучасності [Курінна 2008, с. 6].

Походження цирку пов'язане з обрядами, іграми, особливостями побуту і способу життя, виникненням нових ремесел і професій. Збираючись на полювання, наші пращури здійснювали певні ритуально-магічні дійства — рухи, в яких можна побачити зародки циркових жанрів пантоміми, акробатики, гімнастики. Черевомовлення походить від шаманського обряду камлання (особливого стану спілкування з духами). Номери факірів та маніпуляторів теж відомі з давніх-давен і пов'язані з культовими дійствами. Основи дресури також були закладені у глибокій давнині — у процесі приручення людиною тварин. Мистецтво канатохідців зародилось у середовищі ремісників, що займалися плетінням канатів: щоб продемонструвати міцність свого виробу, майстри ходили і стрибали по натягнутому канату, а з часом почали змагатись один з одним у складності трюків. Горці перекидали дерева через ущелини і переходили по ним, балансуючи різними предметами. Збирачі фруктів з часом навчились пересуватись від дерева до дерева, не сходячи з драбин. Кавказькі воїни славились майстерною їздою на конях (джигітовкою): у бою вони схилялись вниз головою, закриваючись тілом коня від стріл та списів. Поступово ці та інші дії набували ігрового характеру і демонструвались на різного

роду народних святах. Там же виступали і виконавці фарсових сцен, використовуючи прийоми гротеску, сатири, буфонади.

У стародавніх римлян словом «цирк» називалось кругле місце-приміщення найпопулярніших римських видовищ — кінних перегонів та змагань на колісницях, а пізніше і боїв гладіаторів. Римський поет-сатирик I–II ст. Ювенал, протиставляючи життя сучасних римлян героїчному минулому, визначив у якості найбільших прагнень свого народу «*panem et circenses*» — хліба і видовищ!

Першим відомим нам стаціонарним цирком був Великий цирк (*Circus Maximus*), названий у VII ст. до Р. Х. одним з чудес Риму. Його приміщення трансформувалося і перебудовувалося впродовж кількох віків: дерев'яні споруди поступово замінювались мармуровими; будівля прикрашалась статуями, бронзою, позолотою, набуваючи все більшої пишноти; виокремлювались привілейовані місця для знатних римлян та імператорська ложа; розширювалась площа арени, збільшувалась кількість загонів для розміщення коней та диких звірів, а також кількість місць для глядачів. У часи Пізньої Імперії (III–V ст.) вважалось, що там може розміститись до 385 тис. осіб. Жорстокі і криваві видовища гладіаторських боїв, цькування диких звірів та гонки колісниць користувались безумовною популярністю в усіх прошарках суспільства.

Однак, є історичні відомості, що у Стародавньому Римі, Стародавній Греції, Візантії, Китаї та інших країнах були відомі і бродячі циркові трупи (акробати, еквілібристи, жонглери, клоуни), котрі виступали на міських та сільських площах, втілюючи принципово інший вид циркового мистецтва, адресований лише бідним прошаркам суспільства.

Після розпаду Римської імперії цирк мало-помалу втратив своє значення головного місця для розваги народу — «пальму першості» перехопили середньовічні театральні-релігійні містерії. І лише з XII ст. в Європі почали виникати школи їзди верхи, в яких готували наїзників та дресировали коней для військових дій та турнірів. У цих школах проводились показові виступи, які влаштовувались на міських площах, де, враховуючи специфіку роботи з кіньми, будувались спеціальні круглі манежі.

Попередниками цирку в Україні були скоморохи (чії виступи включали жонглювання, акробатику, дресування, звуконаслідування, сатиричні сценки), згодом ярмаркові балагани, жонглери й цигани з ведмедями.

Слово «скоморох» вперше зустрічається у 1068 р. у «Повісті минулих літ». Скоморохи влаштовували вистави на вулицях, площах, ярмарках. Про зміст та характер скомороших забав можна судити з рукописів XII–XIII ст. Данила Заточника, котрий звертав увагу на той факт, що завдяки своїм умінням потішники користувались любов'ю глядачів та милістю високих осіб: «Один, як орел, вскакує на коня і, ризикуючи власним життям, мчить по іподрому; інший злітає з церкви або високого будинку на шовкових крилах; інший голяка кидається у вогонь, хвалячись перед царем міцністю свого серця; інший розрізає собі гомілки і, оголивши кістки своїх членів, показує їх царю, являючи тим свою хоробрість; а інший, скочивши на коня і закривши йому очі, кидається у воду з високого берега, даючи шпори коню і вимовляючи: “Фенадрус (ймовірно, ім'я артиста. — К. С.) за честь і милість царя нашого готовий віддати життя”; а інший, прив'язавши мотузку до церковного хреста і опустивши інший кінець на землю, відносить його далеко від церкви і потім біжить долом, тримаючи в одній руці кінець мотузки, а в іншій оголений меч; а інший огорнеться мокрим полотном і бореться з диким звіром» [Зарубин 1932, с. 71]. Особливу популярність скоморохи здобули у XV–XVII ст., але часто зазнавали гонінь від церковної та цивільної влади.

На фресках сходів Софії Київської є зображення вистави в амфітеатрі, у ложі якого сидять князь та княгиня, їхня свита та глядачі. Фрески відносяться до 1037 р. На одній з них намальовані два кулачні бійці, а також музиканти: двоє грають на довгих трубах, інші двоє — на струнних інструментах (на п'ятиструнній бандурі та на гуслах). Ще один зображений танцює, одночасно відбиваючи такт на накрах (інструменті типу барабанів); інший, танцюючи, грає на флейті. Чоловік тримає за поясом жердину, на верхівку-площадку якої піднімається хлопчик. На сусідніх фресках зображено циркову охоту, тобто цькування звірів: леви і барс нападають на оленів. Тут же зображені поводити з ведмедями і барсами. Отже, на Русі були популярні такі «збірні програми», що нагадують сучасні циркові вистави.

Скоморохи грали на музичних інструментах (лірі, гудку, волинці, гуслах, балалайці, бандурі, сопілці, бубні, накрах), танцювали та співали веселі побутові пісні та билини. Близькість скоморохів до цирку особливо пов'язана з діяльністю «ведмедників»: навчені ведмеді зображали п'яниць, марширували, боролись. Таке з'єднання дресури зі словесним коментарем знайде свій подальший розвиток

у клоунаді. Крім того, скоморохи грали з публікою, втягуючи її у дію, що теж буде характерним для клоуна в цирку.

Народні заворушення XVII ст. змушують царя Олексія Михайловича і церкву зробити все для знищення навіть натяків на вільнодумство: у 1648 р. видається указ про заборону не лише діяльності скоморохів, а й проведення народних гулянь. Втім, у XVIII ст., коли реакція послабшала, скоморошество знову відроджується у балаганах. Саме у XVIII–XIX ст. цирк почав формуватись як специфічний вид мистецтва, переводячи на новий рівень культуру ярмарково-майданного балагану.

У другій половині XVIII ст. відбулося розділення мистецтва на «високе» і «низьке», а народного — на «міське» і «селянське» [Юрков 2003, с. 148]. Міська культура зайняла нішу між культурою дворянства та селянства: будучи породженням селянського середовища, вона тягнулася до соціальних верхів, орієнтуючись на них, що і обумовило змішування в ній європейських запозичень та народних традицій. Основним же засобом реалізації міської фольклорної культури був ярмарок, а квінтесенцією ярмаркових видовищ став балаган. Балагани традиційно влаштовувались на центральних площах міст, уособлюючи центр святкових веселощів і слугуючи комплексним втіленням різноманітних мистецьких умінь (акторських, співацьких, пластичних, «магічних», клоунських тощо).

Композиційний принцип балаганного видовища передбачав поєднання відомого, знайомого з чимось незвичайним, екзотичним, дивним. «У них (балаганах. — К. С.) демонструвались різноманітні “дивовижі” — карлики, велетні, “волосаті жінки” та інші “потвори”. Одне з найпопулярніших і традиційних видовищ — “Дама-павук”, сконструйована за допомогою системи дзеркал і чорного оксамиту: мохнатий тулуб з павучими лапками і жіночою головою, що відповідала на запитання публіки. Безумовним успіхом користувався і “африканський людоджер”, що з’їдав живого голуба на очах глядачів (насправді це було опудало птаха, всередину якого вкладався мішечок з журавлиною)» [Шабалина ЭР]. «У балаганах Санкт-Петербурга у 1870–90-х рр. на загальний огляд виставлялись телятко з двома головами, мумія “єгипетського царя-фараона” <...> чоловік, що п’є керосин і заїдає чаркою <...> “дівчинка-сирена” з русалчиним хвостом і багато що інше» [Юрков 2003, с. 149–150]. У маленьких балаганчиках розташовувались гадалки-віщунки, лялькарі з маріонетками, панорами-райки (рухливі картинки, що стали предтечею анімації). Але головними на гуляннях

були великі театральні балагани зі сценою, завісою та глядацьким залом. Кожна вистава тривала від 10 хв. (в маленьких балаганах) до години. Покази зазвичай починались опівдні і йшли один за одним до пізнього вечора, тобто кожного дня відбувалося не менше шести спектаклів у великих балаганах і до тридцяти — у маленьких.

Балаганна вистава, як правило, складалась з окремих номерів, розділених на три відділення. У першому демонструвались акробатичні та гімнастичні номери: робота на трапеції, канатохідці, силові атракціони; у другому — сценки з народного побуту; у третьому — арлекінади та пантоміми (комічні, мелодраматичні або героїчні), а також п’єси з репертуару народного театру, інсценування рицарських романів та, пізніше, популярних літературних творів [Шабалина ЭР]. Ідучи до балагану, народ прагнув справжнього видовища, тому ярмаркові упорядники робили все, аби не розчарувати публіку: використовували прийоми несподіванки, потрясіння, надмірності, щоб відвідувач після дійства був доведений до екстазу, приголомшений надлишком емоцій. Метою балагану було не естетичне задоволення, а «виробництво шоку» [Юрков 2003, с. 150].

Крім балаганів, у XVIII–XIX ст. були дуже популярні театралізовані кінні каруселі та інші кінні видовища, а з XIX ст. — мандрівні цирки та звіринці.

У 1772 р. англійський підприємець Ф. Астлей створив у Лондоні школу їзди верхи, а у 1780 р. збудував так званий «Амфітеатр Астлея» для показу фігурної їзди на конях та кінного дресирування. Там виступали також клоуни, дресирувальники собак, акробати; крім того, ставились сюжетні вистави, куди включались кінні батальні сцени. Амфітеатр Астлея вважається першим у світі стаціонарним цирком у сучасному розумінні.

На початку XIX ст. артисти-підприємці італійці брати Франконі, що працювали у сфері кінного цирку та пантоміми, відкрили у Парижі «Олімпійський цирк». У середині XIX ст. німецький підприємець та цирковий артист Е. Ренц відкрив стаціонарні цирки у Дюссельдорфі та Берліні, додавши до кінних номерів жанри ярмаркових балаганів. У 1849 р. у Петербурзі було відкрито Імператорський цирк, а при Петербурзькому театальному училищі почав діяти цирковий клас. Перший стаціонарний цирк було відкрито і у Москві (1853). Перший дерев’яний цирк у Києві був збудований у 1867 р., кам’яний — у 1875 р.; згодом стаціонарні цирки відкрились у Харкові та Одесі. Крім стаціонарних, в Україні діяло кілька десятків мандрівних циркових труп.

У 1859 р. французький спортсмен Ж. Леотар вперше продемонстрував у цирку «повітряний політ»; цей номер обумовив подальшу реконструкцію циркових приміщень — будову сферичного купола, на колосниках якого розміщувались вантажопідіймальні механізми та інші технічні пристосування. У тому ж році славетний канатоходець Ш. Блонден пересік Ніагарський водоспад по канату довжиною 335 м, натягнутому над водою на висоті 50 м; даний трюк він виконав кілька разів у різних варіаціях: на ходулях, у мішку, із зав'язаними очима, котячи тачку, несучи на плечах людину.

У 1873 р. американський підприємець Т. Барнум з'єднав цирк з паноптикумом та різними атракціонами, відкривши великий переусувний цирк, вистави в якому проходили одночасно на трьох манежах. У 1886 р. у Парижі було відкрито Новий цирк, арена якого впродовж кількох хвилин могла заповнитись водою, що давало нові виражальні можливості для створення циркових номерів. У 1887 р. володар зоопарку у Гамбурзі К. Гагенбек відкрив так званий зооцирк, в якому брали участь тварини, в тому числі хижі — номери дресирувальників швидко завоювали популярність.

Кінець XIX ст. відзначився масовим зверненням європейського цирку до спорту, що також розширило сферу циркових жанрів виступами силачів, гімнастів, борців, жонглерів, велофігуристів.

Цирк впевнено пішов шляхом синтезу усіх можливих жанрів в одній виставі. На початку XX ст. у стаціонарному цирку з'являються клоуни, із звіринців переходять приборкувачі-дресирувальники. Величезний крок вперед відбувається у жанрі повітряної гімнастики: після введення страхової сітки з'явилась можливість якісного ускладнення трюків. У мистецтві канатохідців плетений канат замінюється металевим тросом, що також дозволило виконувати складні акробатичні піраміди. Новий атрибут отримують і гімнасти-акробати — підкидну дошку, що збільшує висоту стрибка. Крім того, трансформуються і збільшуються номери та атракціони з використанням техніки: від феєрій на воді та небаченого раніше ілюзіону до гонок по вертикальній стіні та польоту «з пушки на місяць».

Бурхливий технічно-художній прогрес цирку обумовив залучення до складання циркових програм письменників, театральних режисерів, балетмейстерів, композиторів, спортсменів. Так, у постановочних групах Київського та Харківського цирків свого часу працювали: режисери Г. Юра, Б. Балабан, М. Крушельницький, В. Скляренко, М. Фореггер; композитори П. Майборода, А. Штогаренко;

балетмейстер К. Голейзовський, театральний художник та декоратор Б. Ердман, спортсмени брати О. і В. Ялові. Світового визнання здобули шестикратний чемпіон світу борець І. Піддубний та клоун-акробат В. Лазаренко.

Впродовж XX ст. постійно велись пошуки художніх прийомів об'єднання різнохарактерних номерів на арені, щоб циркове видовище з яскравого концерту або ревію перетворилось на справжню виставу — театралізовану мистецьку форму. В результаті за останні десятиліття постановочна культура манежу значно зросла, суттєво змінились вимоги до акторського перевтілення циркових артистів, урізноманітнілась художня складова композиційної структури номерів — все це змусило режисерів знаходити нові й неочікувані постановочні рішення. Разом з режисером над створенням циркової вистави, крім артистів, працює цілий колектив: художник-сценограф, балетмейстер, композитор, музиканти (інструменталісти та співаки), звукорежисер, художник та режисер по світлу, художник по костюмах, гример, реквізитор, бутафор та багато інших спеціалістів, адже у створенні повноцінного художнього образу вистави велику роль грають такі види мистецтва, як музика, танець, пантоміма, живопис, архітектура. І саме театральне начало, що об'єднує за законами драматургії усе дійство, перетворює циркову програму на театралізовану мистецьку форму з прологом, розвитком, кульмінацією, епілогом, наскрізною дією та наскрізними персонажами.

Українська дослідниця циркового мистецтва Г. Курінна виділяє такі найбільш поширені типи сучасних циркових вистав: 1) збірні програми, складені з різножанрових номерів, які поєднані за допомогою тематичного конференсу; 2) сюжетні циркові вистави за мотивами історичних подій, літературних творів, міфів, кінофільмів; 3) циркові вистави на космічну та фантастичну тематику; 4) циркові вистави, в основу яких покладені певні образи або персонажі (частіше казкові), що стають своєрідними ведучими всього дійства; 5) циркові вистави з привнесенням народної тематики; 6) сезонні циркові вистави, присвячені новорічним чи весняним святкам, дитячим канікулам тощо [Курінна 2007, с. 52–53].

Отже, простеження еволюції цирку довело, що циркове мистецтво, пройшовши великий шлях розвитку від античного кінного цирку до сучасної театралізованої циркової вистави, відноситься до числа багатоаспектних та соціально значимих явищ культури. Воно характеризується соціокультурною дуальністю: з одного боку, цирк

є адекватним жанрово-видовому потенціалу масової культури, з іншого — задовольняє критеріям культури елітарної. Цирк є оптимістичним та гуманним мистецтвом, що прославляє сміливу, сильну, спритну, гармонійно розвинену людину.

На питання, чому цирк, змінюючись і трансформуючись, продовжує існувати стільки тисячоліть, влучно відповів російський дослідник В. Сергунін: «Цирк має справу з найдавнішими і тому, мабуть, самоцінними переживаннями, такими як Краса, Подив, Страх, Захоплення і Сміх. Це, якщо завгодно, п'ять слонів, на яких стоїть цирк. Потреба у цих, здавалося б, елементарних переживаннях для психічного та фізичного здоров'я людини є настільки великою і значимою, що цирку навряд чи треба побоюватись за своє майбутнє» [Сергунин ЭР].

### **Мистецько-видовищні риси цирку.**

Цирк сьогодні — це конгломерат жанрів, що прийшли на манеж лише у кінці XIX ст. Традиційно ж, ще з часів Античності, у цирку розвивалась майстерність кінної їзди та кінних перегонів. Клоунада, акробатика, жонгливання, дресура тварин, еквілібристика, фокуси довгий час існували як окремі жанри, що об'єдналися під куполом цирку відносно недавно. Дресура розвивалась у звіринцях, фокуси демонструвались «професорами магії» на приватних та світських заходах, акробатику та еквілібристику представляли канатохідці, жонгливання та клоунаду демонстрували мандрівні артисти тощо. В умовах ярмарково-майданної культури ці жанри заклали ідейно-художні основи сучасного цирку, але доступ до замкненого простору (манежу) був для них закритий. Ця неприйнятність була обумовлена тим, що внутрішня драматургія ярмарково-майданних видовищ диктувалася стихією святкових веселощів, де кількісні характеристики дійства переважали над якісними, в той час як кінний цирк у XVIII–XIX ст. орієнтувався на естетичні категорії «високих» жанрів: виступи вершників-пантомімістів відрізнялись надзвичайною майстерністю, наділяючи циркові видовища яскравою театралізацією. З середини XIX і у XX ст. цирк поступово розширював свою жанрову систему, об'єднуючи в одних програмах коней і силачів, акробатів і клоунів, фокусників і дресирувальників. Починаючи з другої чверті XX ст., науковці, мистецтвознавці та циркові артисти й режисери почали ставити питання: чим насправді є цирк — мистецтвом чи просто видовищем? Чи правомірно вважати мистецькою формою окремий цирковий номер та циркову виставу в цілому?

Розмірковуючи над цим питанням, дослідник видовищної культури М. Хренов розглядає предтечу цирку — явище балагану — у двох смислах: у вузькому — як специфічну театралізовану виставу, що організується у тимчасово побудованому дерев'яному павільйоні; і у широкому — як все дійство, що відбувається на святковому майдані, весь простір масових видовищ та розваг, тобто фактично всю святкову стихію, яка періодично повторюється і поновлюється від свята до свята (переважно на Масляну, а також впродовж Пасхального тижня, на Святки і т. п.), символізуючи смерть старого буття (космосу, бога) і народження нового [Хренов 2006, с. 244]. Саме такий смисл пов'язує балаган з міфологічним ритуалом і космологічним світоглядом стародавньої людини, для якої смерть була передвісником життя. «...балаган консервує смислове ядро ритуалу, трансформуючи його з релігійної в естетичну, точніше, фольклорну видовищну форму» [Хренов 2006, с. 284].

Впродовж XIX ст. сакральні властивості балагану поступово згасли і він трансформувалася у чисто святкове, розважальне видовище — народився цирк як специфічний вид мистецтва. І хоча в реальній історії цирк, звільнившись від сакральних значень, функціонував як розважальна естетична форма, теоретики-мистецтвознавці ще довго не могли погодитись з таким станом речей і не включали цирк у розряд мистецтв, надаючи йому найнижчого естетичного статусу. Таке положення пояснювалось тим, що циркові видовища, істотно пов'язані з традиціями ярмарково-майданної культури, різьом не відповідали естетичному канону елітарного мистецтва та являли собою повну протилежність стверджених у XIX ст. літературоцентристській культурній парадигмі. У такій ситуації, наголошує М. Хренов, «крізь призму літературних норм та традицій циркове мистецтво також не могло бути сприйняте адекватно і оцінене належним чином» [Хренов 2006, с. 305].

Природно, що новий погляд на естетичний статус цирку у XX ст. багато в чому був обумовлений зміною пануючих культурних парадигм, а саме видовищецентристською (термін М. Хренова. — К. С.) переорієнтацією як естетичної свідомості, так і самої художньої культури. Цирк нарешті увійшов у наукове поле зору мистецтвознавства. М. Хренов виділяє два етапи наукового осмислення цирку у XX ст. Перший охоплює 1920-і і може бути охарактеризований як *кінематографічний*, адже на цій стадії специфіка цирку прочитувалась крізь призму кіномистецтва: у науці розгортався процес



своєрідного взаємопояснення двох мистецтв, коли шляхом проєціювання нового мистецтва на традиційне і навпаки одночасно досягається теорія цирку та кінематографу. Другий етап з кульмінацією у 1970-х дослідник позначає як *телевізійний*, акцентуючи на взаємовисвітленні цирку і телебачення [Хренов 2006, с. 307].

Можна припустити, що на рубежі ХХ–ХХІ ст. почав формуватись новий етап наукового осмислення цирку, що характеризується, на думку дослідниці О. Клепацької, «ною міфологізацією цирку, обумовленою посиленням “шоуізації” та “шлягеризації” різних сфер життя в умовах домінування форм дозвілля у постіндустріальному суспільстві — від повсякденності до політики, від політики до релігійних інститутів. Дослідницький ренесанс циркового мистецтва в останній час продиктований затребуваністю цирку як соціального інституту і як видовищної форми масової культури, яка, завдяки впливу і вторгненню в її світ телебачення, набуває нових контурів візуалізації та рецепції» [Клепацька 2009, с. 6]. Цей етап можна назвати *шоуізаційним* від сучасного тлумачення терміну «шоуізація», яке дає Ю. Романенко у «Проективному філософському словнику», дослівно переводячи це слово як «показуха» [Романенко ЭР]. На думку автора, шоуізація — це установка сучасної цивілізації, обумовлена тотальним розповсюдженням засобів масової інформації і комунікації, що виражається у маніпуляції зором натовпу, постійному прагненні виставити будь-які факти і явища напоказ, задоволенні гіпертрофованої психологічної потреби у видовищах. Шоуізація виявляється в експансії візуальної культури, налаштованої на ураження уяви обивателя через безперервне відстеження і демонстрацію у режимі non-stop екстраординарних подій, використовуючи дві основні форми шоуізаційної подачі матеріалу — сенсацію та ексклюзив. Гаслом шоуізації може бути рядок з видатної пісні Фредді Мерк'юрі «Show must go on»: шоу повинно тривати за будь-яких обставин. Отже, наукові розвідки та дослідження місця і ролі цирку в умовах культурної ситуації візуального повороту кінця ХХ — початку ХХІ ст. можуть бути віднесені до третього — шоуізаційного — етапу вивчення циркового мистецтва.

Залежно від пануючих в ту чи іншу епоху культурних парадигм, змінювались і змістовні пріоритети циркового мистецтва. Так, якщо для ХVІІІ ст. була характерна «кунсткамерна» установка (впроваджена Петром І) на показ невиданої екзотики, то на рубежі ХVІІІ–ХІХ ст. тематика циркових програм несе на собі відбиток характерного для того часу захоплення історією, природознавством: демонстрація

тварин стає «ударним» номером циркових програм, а самі цирку все більше нагадують звіринці. У ХІХ ст. зміст циркових видовищ відображає суспільний інтерес до історії культури, археології, етнографії: у цирку яскраво використовуються мотиви античних епох, а також розширюється географія гастролей східних цирків. На рубежі ХІХ–ХХ ст. цирк переїмає загальне захоплення фізичною культурою і переживає етап спортизації, перетворюючи спорт із утилітарної діяльності в естетичну. Впродовж та, особливо, наприкінці ХХ ст. тематичний діапазон циркових вистав визначався інтересом і до культурної історії людства, і до світу живої природи, відповідаючи культурно- та природоохоронним прагненням сучасного суспільства.

Втім, незалежно від пріоритетів циркового мистецтва на різних етапах його розвитку, зникнення старих та появи нових жанрів, цирк завжди залишався демократичною і улюбленою формою розваги у всіх категорій глядачів. Причини цього полягають у наступному. Передусім, популярність циркового мистецтва пов'язана з тяжінням людини до «дива» — фактів, явищ і умінь, не доступних для розуміння та виконання звичайному глядачеві. Артисти цирку жонглюють гирями, «зав'язуються у вузол», літають у повітрі, спілкуються з тваринами, «купаються» у вогні, зникають або перепилуються навпіл — все це викликає у глядачів подив, гордість і неймовірне захоплення.

Друга причина популярності цирку заснована на активізації почуттів небезпеки, що підстерігає артистів і, в окремих випадках, навіть глядачів, та бажанні «полоскотати нерви», підсвідомо відчуваючи можливість стати свідком нещасного випадку. Цей рудимент античного цирку, пов'язаний з кривавими боями гладіаторів та цькуванням диких звірів, певним чином експлуатується і в сучасних циркових виставах, зокрема, у сталому вислові «Смертельний номер!», у повідомленні глядачам, що повітряні акробати чи гімнасти «Працюють без страховки!», у номерах з великими або хижими тваринами, де артист-дресирувальник піддає себе реальній щосекундній небезпеці.

Третьою причиною популярності цирку у всі часи була злободенність його окремих жанрів, особливо — клоунади. Блазень, паяц, фігляр, скоморох — по суті, вони були носіями культури, яку пізніше на арені цирку втілював клоун. «Офіційною» функцією блазня було розважання публіки, але традиційно подібні персонажі надавали собі право говорити про найскладніші і найактуальніші проблеми сучасності, звертаючись до всіх верств населення: від королів (придворні блазні) до найбідніших прошарків суспільства (мандрівні комедіанти).

В умовах жорсткої цензури це був єдиний спосіб сказати правду, тому життя блазня часто було у небезпеці. Втім, перебільшено наївна або жартівлива манера подачі злободенної інформації, як правило, залишала клоуну шанс залишитись живим.

Названі причини пояснюють стабільність уваги та любові глядачів до цирку, але не дають відповіді на запитання: чим все ж таки є цирк — просто яскравим видовищем чи все ж таки видовищним мистецтвом? Якщо цирк — мистецтво, то в чому полягає його жанрово-видова специфіка?

У пошуках відповідей на ці запитання Ю. Боров радить дослідити і зрозуміти *мету* циркової вистави. На думку вченого, відсутність якого-небудь прямого практичного значення циркових номерів (навіщо леву стрибати через вогняне кільце або повітряному гімнасту робити трюки на трапеції?), така собі «безцільність» та «марність» циркової діяльності споріднює її з декоративно-прикладним або ювелірним мистецтвом. Намисто, брошка, браслет не мають жодного практичного значення, але цінності, створені справжнім ювеліром-майстром, сприймаються як *прекрасні*. Діяльність циркового артиста за своїм смыслом та значенням вимагає такої ж «ювелірної» майстерності, точності та філігранності [Боров 2002, с. 170]. Отже, архетипом, першоосновою цирку, його відправним, змістовним та формотворчим фактором є *демонстрація уміння*, але не просто відмінного і навіть бездоганного володіння своїм ремеслом, а виключно віртуозної, філігранної *майстерності*. Ця якість є необхідною умовою існування будь-якого циркового жанру.

Жанрову систему сучасного цирку представляють вісім основних жанрів: акробатика, клоунада, гімнастика, жонгливання, дресура, еквілібристика, атлетика, фокуси [Жанры ЭР]. Кожний з основних жанрів має від кількох до кількох десятків різновидів. Наприклад, акробатика поділяється на партерну (стрибкову, силову, пластичну, кінну) і повітряну; гімнастика — також на партерну (на кільцях, турніках, батуті та ін.) і повітряну (на трапеції, канаті, рамці, ременях та ін.); клоунада — на буфонадну, сатиричну, музичну ексцентрику, клоунаду-дресуру та ін.; жонгливання буває сольне, групове, на конях, ногами та ін.; дресура представляє кінну групу, а також дресуру дрібних тварин, великих тварин, хижих тварин та птахів; еквілібристика демонструє балансування на драбинах, на канаті, на проволочці, на шарах, на катушках, на моноциклі (одноколісному велосипеді) та ін.; атлетику представляють власне атлети-силачі та силові жонглери; фокуси

поділяються на ілюзії та маніпуляції. Крім основних, в цирку можна спостерігати й інші жанри, зокрема метання ножів, крутіння обручів (хула-хупів), групові стрибки через скакалку, пластичні етюди незвичайної гнучкості («людина-каучук»), черевомовлення, звукову імітацію, трюки з вогнем, майстерність феноменального запам'ятовування та швидкого рахування та ін. Окремими цирковими формами, де традиційні жанри набули нових особливостей і специфічних виразних акцентів, стали «цирк на воді» та «цирк на льоду».

Усі циркові жанри за своєю природою є ексцентричними: вони засновані на різких контрастах, незвичайних прийомах, чудернацьких поворотах дії і виходять за рамки повсякденного життєвого сприйняття. Структурною одиницею та головним виражальним засобом цирку є *трюк* — комбінація певних фізичних рухів та жестів, специфічний технічний прийом, як правило, небезпечний для життя та недоступний для виконання пересічній людині без спеціальної підготовки. Загалом, усі фізичні рухи у цирку предметно обумовлені, організовані. Жест являється пластичним символом дії, її знаком. Зображальність жесту в одних випадках пов'язана з характером руху трюкової комбінації або імпровізації, в інших — зі зміною ритму при збереженні темпу, з характерністю артиста. Якщо жест є пластичним вираженням смислової інтонації трюку, то сам трюк можна назвати «вчинком» циркового номеру, джерелом усіх пластичних, психологічних та емоційних завдань. Специфічність циркового видовища і виявляється через трюкову дію — дію послідовних вчинків. Цирковий трюк завжди є багатозначною «мовою» залежно від логічних та емоційних акцентів номеру. Трюк є способом вияву людських якостей і причиною існування артиста в цирку, тому підміна трюкової дії іншими виражальними засобами позбавляє цирк його видової специфіки, уводить в іншу мистецьку сферу, де трюк виступає не як основа, а як допоміжний засіб. Отже, головну лінію зримого ряду у цирку складають жест, трюк, пауза, комплімент (традиційний поклон артиста по завершенні чергового трюку або усього номеру), утворюючи, відповідно до видової специфіки, логічну композицію циркового виступу. Втім, трюк є не лише матеріальною формою існування певного значення, змісту та способом передачі цієї інформації, але й свідомим вчинком артиста, сигналом, що організовує процес сприйняття цього змісту.

Втім, «перемоги» над простором, володіння власним тілом, влади над тваринним світом ще недостатньо, щоб виник цирковий номер: спортсмен, що демонструватиме рекордні досягнення навіть

на арені цирку, не стане від цього артистом. Мистецький твір виникає лише тоді, коли трюк стає художньо виразним, коли номер володіє ритмічною і композиційною організацією та прикрашений артистичним спілкуванням партнерів. Демонстрація майстерності стає мистецтвом, коли цей процес відрізняється яскравою, видовишною, естетично виразною, значимою художньою формою. Отже, цирковий артист одночасно і виконує власне надзавдання (тілесно-трюкова складова), і створює образ людини, що вирішує надзавдання (художня складова). Тоді і виникає *цирковий номер* — закінчений художній твір циркового мистецтва, що являє собою послідовність трюків, які виконуються групою людей або/та тварин у певній композиційній закономірності та у певний проміжок часу; комплекс трюків у поєднанні з іншими засобами виразності створює художній образ, відображаючи ідейно-творче завдання номеру та здійснюючи емоційний вплив на глядачів. Цирковий номер (або вистава в цілому) — це завжди буття прекрасного. Фантазуючи у творчому процесі, артист оперує специфічними цирковими прийомами загострення, гіперболізації, ексцентрики, ідеалізації змісту та теми свого номеру, в результаті чого специфічне трюкове мислення уречевлюється у конкретному номері, певному жанрі, цирковому просторі.

Створенню художнього образу, крім власне трюкового ряду, допомагають костюм, грим, аксесуари, пластика і хореографія, сценографія, світло, музика, режисерська організація номеру. Костюм і грим фактично є зримою сутністю образу артиста, як і необхідний для номеру реквізит. Пластично-танцювальне рішення номеру може втілювати як емоційно-змістовну сутність номеру, так і трюковий компонент. Особливим виразальним засобом, що створює необхідну атмосферу і в значній мірі розкриває образ артиста, є музичне оформлення номеру. Найвищим проявом музичної культури в цирку є органічно-гармонічний супровід, де розвиток музичної теми відповідає композиції номеру, трюкові комбінації — музичним фразам, а загальний музичний образ — образу манежному. В останній час пошуки нових засобів музичної виразності привели до використання у циркових виставах, наряду з традиційним оркестром, — вокалу, що суттєво підвищує емоційний вплив на глядачів.

Естетична функція циркового номеру виявляється в його художній переконливості, видовищності. Естетичний смак, уміння та здібності виконавця не лише відчувати і розуміти красу, але й втілювати її на своєму матеріалі, використовуючи весь цей комплекс циркових

виразальних засобів, дозволяють артистові створити *прекрасне*, внаслідок чого глядачі переживатимуть позитивні емоції та естетичне задоволення.

Поєднання кількох десятків різножанрових та різнохарактерних номерів у єдине ціле утворює *циркову виставу*. Циркове видовище створюється на основі загальнодраматургічних правил, а його сценарій містить зовнішню і внутрішню композицію (або архітектоніку), драматургічний конфлікт, наскрізну дію, сценарний хід тощо. Як правило, вистава складається з прологу (параду-але), двох відділень з антрактом та фіналу (параду-але). За типом циркові вистави поділяють на збірні, театралізовані або сюжетні, одножанрові, специфічні вистави типу «цирк на льоду» та «цирк на воді» [Курінна 2008, с. 7–8].

І хоча тема у цирковому творі є лише приводом, мотивуванням для демонстрації специфічної циркової майстерності, все ж таки саме тематична проблематика, на думку української дослідниці цирку Г. Курінної, є важливим чинником подальшого розвитку циркової драматургії та мистецтва цирку в цілому. Автор виокремлює такі тематичні напрями сучасних циркових вистав, як: соціально-побутові теми (стосунки дітей та батьків, між сусідами, колегами тощо); лірика (кохання, дружба); проблематика філософського змісту (питання про сенс життя, роздуми про світ та місце людини у ньому тощо). За типом драматургії дослідниця поділяє циркові вистави на дві групи: «сюжетний цирк» зі спільною сюжетно-образною лінією усіх номерів програми та «філософський цирк», що відрізняється чітко визначеним філософським підґрунтям та концептуальним баченням циркової драматургії [Курінна 2008, с. 8–9].

Циркова вистава, як і будь-яка мистецько-видовищна форма, — складна комунікаційна система, що передбачає зворотний зв'язок «артист ↔ глядач». Кожний цирковий жанр має свою «граматику» знаків-трюків для обміну інформацією. Артист повинен виявити свої здібності в передачі ідеї та змісту номеру через виразну мову трюку, адже зміст матеріально-творчої діяльності циркача полягає у комплексному перетворенні власного тіла — і саме в цьому процесі втілюються результати духовної і фізичної творчості. При цьому артист реалізує певний поведінковий дуалізм: з одного боку, він мусить бути зовні привабливим, високопрофесійним у виконанні трюків та максимально артистичним, а з іншого — реально усвідомлювати і твердо контролювати ступінь ризику своєї діяльності, тобто бути вельми напруженим та обережним. Реципієнт (глядач) реєструє у своїй

свідомості послідовність отриманих сигналів у вигляді трюків, звуків, міміки, жестів тощо, переробляючи і порівнюючи їх з попереднім глядацьким досвідом та своїми очікуваннями, в результаті чого ним переживаються позитивні чи негативні емоції, а в свідомості відбувається аналіз та розуміння сенсу представленого номеру.

Таким сенсом майже кожного номеру циркової вистави є пошуки нової орієнтації у цьому світі, прагнення вийти за межі доступного. Для цього артистові (а через його виступ — і глядачеві) необхідно подолати стан впевненості у своїй обмеженості та замінити його надією, дати поштовх динаміці людського духу. Коли у середині XIX ст. бар'єр циркового манежу переступила повітряна акробатика, артист вперше відірвався від горизонталі манежу, утворюючи нову площину (вертикаль) та новий простір (півсферу над манежем). Він піднявся на висоту, протиставляючи себе навколишньому середовищу та природі біологічного існування. Таким чином, новий жанр не лише продемонстрував зміну змістовних критеріїв цирку, а й став певним відображенням еволюції суспільного світогляду.

Нові жанри та напрями у сучасному цирку визначають нові орієнтири творчої уяви, ламають штампи глядацького сприйняття. Цирковий артист «творить не заради того, щоб протиставити мистецтво життю; артист творить з матеріалу життя новий твір заради того, аби художнє творіння сприяло творчому процесу самого життя» [Барінов 2011, с. 29]. Основною передумовою виникнення справжнього твору циркового мистецтва є відкриття нового у самій дійсності. Саме той, хто відкрив нове у повсякденності і зміг його художньо відобразити, вважається новатором у цирку. Такий цирковий номер одночасно виступає і як пізнавально-ідеологічний, і як мистецько-естетичний феномен.

Цирк, будучи культурологічним продуктом, що реалізував власне смислове поле, впродовж всієї історії існування будував стосунки з іншими мистецтвами в характері взаємообміну. Виступи акробатів, жонглерів, гімнастів здавна приваблювали художників і скульпторів можливістю відобразити гармонію та досконалість людського тіла, передати динаміку його рухів. До зображення циркових видовищ та циркових артистів звертались А. Ватто, Ф. Гойя, О. Ренуар, А. Тулуз-Лотрек, Е. Дега, П. Пікассо, А. Матісс, П. Сезанн, М. Шагал, С. Далі, М. Ларіонов, Н. Гончарова, К. Малевич та ін.

І сучасні художники знаходять в темі цирку безліч привабливих аспектів. Так, зокрема, у 2008–2009 рр. п'ять художників (В. Загоров, І. Анніна, М. Комраков, Ю. Ягер, Н. Фомичова) створили міжнародний

проект «Цирк-криЦ» [Проект ЭР], що являє собою полімедійну просторову (за терміном І. Кабакова — тотальну) інсталяцію, що поєднує в собі елементи живопису, скульптури, архітектури, відео і музики. Всередині великого розмальованого намету відвідувач занурюється в атмосферу циркових лаштунків: на стінах демонструються відеофільми про життя цирку, проходять статисти та циркові тварини, служители розносять реквізит, а в наступному приміщенні глядач опиняється на цирковій арені, де, розкачуючись на канаті або мотузковій драбині, може на якусь мить уявити себе цирковим артистом.

Приваблює циркова тематика і скульпторів, адже цей вид мистецтва може якнайкраще передати силу, красу і динаміку тіла циркового артиста. Американець Ричард МакДональд (народ. 1946), один з найвідоміших фігуративних скульпторів нашого часу, знаменитий своїм умінням передавати у своїх творах не лише досконалість фізичної форми людини, але й її внутрішній дух, її енергію та пристрасть. Однією з найяскравіших робіт художника є серія скульптур, що зображає артистів всесвітньо відомого канадського Цирку дю Солей. Художник прагне дослідити «людський театр», втілюючи у кожній скульптурі своє розуміння сили, витривалості, наполегливої праці і краси [MacDonald ER].

Інший американський скульптор — Девід Беннет (народ. 1941) — винайшов революційну технологію поєднання металу та скла: спочатку художник створює металеві каркаси, всередині яких видуває скляні фігури; у результаті метал надає скульптурі міцності, а скло додає легкості. В середині кожної фігури автор розміщує світлодіоди, що забезпечують підсвічення і мерехтіння скульптур зсередини [Bennett ER].

Циркова творчість народжує цілісний мистецький твір, актуалізуючи та приводячи в систему духовно-предметних цінностей велику кількість естетично освоєних явищ навколишнього середовища. Діяльність артиста — це процес, заснований на діалектиці відображення дійсності та творчого оригінального новоутворення. Дійсність, перетворюючись в особі виконавця у мистецтво цирку, втрачає свою буденність і починає жити за законами ідеального. При цьому реальна об'єктивність відображається цирковими засобами через особистість конкретного артиста, його індивідуальний характер та специфічний духовно-емоційний стан. Різноманітний і складний світ людського життя передається у цирковому номері у ракурсі індивідуальних артистичних особливостей, тому концепція життя, створена і втілена артистом у номері, несе характер виключності, одиничності.

### ***Театралізація цирку: процес модернізації традицій.***

На рубежі ХХ–ХХІ ст., в умовах зміни культурних парадигм, переоцінки соціальних та мистецьких явищ, трансформації глядацьких очікувань і бажань стала очевидною необхідність якісно нового підходу до створення розваг таких традиційних мистецьких видовищ, як цирк і театр. У пошуках нових образних рішень театр і цирк все частіше звертаються до виражальних систем одне одного.

Витоки мистецтва театрального та циркового єдині: вони беруть свій початок у народних ігрищах, мисливських та землеробських святах. Подібні дійства-ігрища впродовж десятків тисячоліть пройшли складний шлях розвитку, допоки не виділили з себе той чи інший вид мистецтва. Настінний живопис Стародавнього Єгипту, датований 4 тис. до Р. Х., зображує виконавців танцювально-циркових номерів; фрески критських палацових галерей демонструють замальовки видовищ циркового характеру (2 тис. до Р. Х.); Гомер (ХVIII ст. до Р. Х.) у 4 пісні «Одіссеї» згадує давніх акробатів, що демонстрували свою майстерність на бенкеті у царя Менелая (переклад В. Жуковського):

Шумно пируя в богато украшенних царских палатах,  
Сродники все и друзья Менелая, великого славой,  
Полны веселия были; на лире певец вдохновенный  
Громко звучал перед ними, и два прыгуна, соглашая  
С звонкою лирой прыжки, посреди их проворно скакали.

Цю думку підтверджує і мистецтво стародавніх західноєвропейських гістріонів та слов'янських скоморохів, творчість яких сформувалась на основі народних ігрищ та презентувала майже усі види дійово-трюкового та театрально-виконавського мистецтва. Сатиричний народний фарс, що формується у ХV ст. на матеріалі виступів гістріонів, послужив основою для виникнення театру Відродження. Паралельно розвивалось мистецтво мандрівних труп, що об'єднували лицедіїв-фарсерів та «класичних» циркачів: на кінець ХVI ст. їхні ярмаркові вистави складались з номерів канатохідців, стрибунів, еквілібристів, акробатів, які органічно вплітались у сюжетну канву спектаклів. Подальший розвиток цих театрів привів до виникнення у надрах ярмаркового театру комічної опери та водевілю.

У 1792 р. у Парижі було відкрито «Театр водевілю», актори якого були майстрами легкого діалогу, танцю, пантоміми, співу та акробатичного мистецтва. Поступово театр і цирк відокремлюються один від одного: театр відмовляється від циркових елементів, а циркові жанри удосконалюються на ярмаркових майданах, у балаганах,

у творчості мандрівних комедіантів, а з кінця ХVIII ст. в Європі відкриваються і стаціонарні цирки.

У подальших процесах розвитку цирку спостерігається постійний вплив театральної культури. Спочатку це виявлялося в освоєнні на манежі досягнень попередніх видовищних форм, де театральне і циркове мистецтва існували нероздільно. У перших циркових програмах з'являються пантоміми. Запозичені з репертуару ярмаркових театрів, вони швидко замінюються кінною пантомімою, заснованою на використанні навичок вершників-акробатів та дресури коней. Одночасно з цим виникають сюжетні трюкові сценки, що використовують слово, а також гумористичні діалоги, близькі до жанру балаганного блазенства. Впливом бульварних та ярмаркових театрів обумовлюється і набуття цирковими жанрами сюжетно-тематичної основи, яка суттєво розширила рамки сформованого на той час художнього циркового образу. Подібні впливи були, без сумніву, сприятливими для становлення циркової пантоміми та клоунади.

Втім, з початку ХІХ ст. вплив театру на цирк починає набувати негативних наслідків. Відбувається переродження циркової трюкової пантоміми у театральну постановочну пантоміму-феєрію, а пантоміми розмовної — в обставочну мелодраму, засновану на багатому костюмуванні, використанні театральної машинерії і загалом на заміні циркових засобів театральними. Цирковий артист поступається місцем театральному акторові, циркова арена фактично стає сценою, а цирк вироджується у театр для постановки феєрій.

Починаючи з другої половини ХІХ ст., історія циркового мистецтва відмічає прихід на манеж суто циркових артистів та жанрів, що побутували у той час на ярмаркових площах та в балаганах, — гімнастів, акробатів, фокусників, атлетів. І хоча циркова арена ще піддавалась впливу буржуазного розважального театру з постановками опереткового характеру, все ж таки основою вистав залишались циркові жанри — повітряні й партерні акробати, дресировані тварини, клоунада, кінний цирк.

Певний вплив театру на циркове мистецтво спостерігався і в ХХ ст. — особливо у СРСР, де манеж заповнився балетно-карнавальними казковими стилізаціями та апофеозними парадимами-прологами, куди постановники намагались вкласти революційний та ідеологічний радянський зміст. Дослідник цирку С. Макаров так описує постановку прологу-апофеозу «На варті світової комуни» Першого державного цирку у Москві: «На різних площадках

підвищення групувались селяни, робітники, матроси, червоноармійці. <...> З усіх сторін сходились представники народів світу зі звісткою про звільнення. На чолі ходи несли символічну фігуру робітника — громадянина світу. Біля фігури Свободи з'являвся Карл Маркс, котрий благословляв царство наступаючого комунізму. Пролог циркової програми завершувався загальним співом Інтернаціоналу» [Макаров 2010, с. 4]. Однак, не зважаючи на ряд невдач, у подальші роки режисери-постановники продовжували експериментувати з уведенням театральних елементів до циркових дійств, уникаючи примітивної політизації та лобової ілюстративності подій.

Отже, вплив театру на циркове мистецтво відрізняється певною подвійністю. Безперечно, позитивними результатами такого впливу є, по-перше, композиційна злагодженість циркового номеру та сувора архітектоніка циркової вистави, підкорена єдиному режисерському задуму; по-друге, привнесення у цирк високорозвиненої художньо-оформлювальної культури та майстерності слова, широке сприйняття цирком елементів хореографії та музики — тобто все те, що обумовлює синтетичність циркового мистецтва, піднімаючи його на найвищий щабель розвитку. Втім, інколи вплив театру приводив до руйнації циркового мистецтва, коли цирку пред'являлись вимоги, задовольнити які він не міг в силу специфіки свого змісту та форми.

З іншого боку, театр у пошуках нових форм і задля вираження нових ідей часто звертався до циркових засобів, черпаючи в них яскраву образність, ексцентричність, гостроту і напругу дії. Австро-німецький режисер Макс Рейнгардт (1873–1943) у 1910 р. здійснив постанову «Царя Едіпа» Софокла у берлінському цирку Шумана. Вистава була поставлена у дусі «монументального театру», режисер прагнув досягти взаємодії сцени і глядача, властивої античному театру. Режисер зупинився на приміщенні цирку, адже архітектура цього залу найбільше була схожа на амфітеатр Стародавньої Греції, а у цирковому просторі була відсутня рампа, що роз'єднує місце дії та глядацьку залу [Макаров 2010, с. 169]. У Радянському Союзі ідею постановок серйозних драматургічних творів, переважно античних трагедій та п'єс Шекспіра, у цирку підхопили Ю. Юр'єв та О. Грановський (їхні вистави користувались успіхом).

Одним з важливих кроків у цьому напрямі була й організація Петроградського театру народної комедії (1920–1922) — мішаного театру драматичних та циркових артистів, котрий експериментував зі створенням вистав, використовуючи засоби циркової та естрадної виразності.

Чудові приклади залучення циркових засобів до театру спостерігаються у драматургії В. Маяковського, де своєрідно поєднуються патетика з буфонадою, насиченою гротесковими характеристиками. Невипадково саме на манежі цирку у 1921 р. відбулася прем'єра другого варіанту «Містерії-Буф» (з переробленим текстом першої версії 1918 р.) — п'єси, для якої Маяковський запозичив принцип майданного російського балагану (режисером-постановником був О. Грановський). Автор кілька разів сам визначав п'єсу як «цирк», називаючи її «мініатюрою світу в стінах цирку» і представляючи персонажів п'єси як циркових артистів. Однак, у цілому, Маяковський розуміє під цирком не стільки циркову *виставу*, скільки циркову *видовищність*. Подібне розуміння зустрічаємо і в інших п'єсах. Так, у підзаголовку п'єси «Лазня» її жанр вказаний як «драма з цирком та феєрверком», хоча цирку у традиційному розумінні (з акробатикою, фокусами, клоунами тощо) там немає [Сарафанова 2006, с. 114–115]. Відчуваючи з роками все більший потяг до театру, естради, кіно, цирку, Маяковський зневажав камерність, утверджуючи видовище майданне, видовище великих почуттів та масштабних тем. Автор неодноразово підкреслював своє прагнення до форми ясної, яскравої, доступної — до форми циркової.

Експериментували з цирковою виразністю у театрі В. Мейєрхольд, С. Радлов, Г. Козинцев та Л. Трауберг, М. Форрегер та ін. Втім, коли акцент у театрі ставився не на художньо-ідейному звучанні вистави, а на формалістичному наповненні спектаклю цирковими прийомками, це давало негативний результат. Циркізація театру у першій половині 1920-х допомогла йому усвідомити задачу збереження власних кордонів. Однак, освоєння деяких навичок циркових артистів принесло театру безсумнівну користь: ще К. Станіславський у праці «Робота актора над собою» закликав драматичних акторів навчатись точності жестів, тренінгу тіла і навіть сценічній увазі у артистів цирку.

У театральній сцені і циркової арени є багато спільного: синтетичність, образність та артистизм, втілення свого відношення до дійсності за допомогою художніх засобів, ігровий характер, можливість імпровізації (як запланованої, так і спонтанної), пантомімна форма вираження змісту, режисура та постановка, комунікація з глядачем. Органічне взаємне використання можливостей театральних та циркових вистав завжди були благотворними як для цирку, так і для театру. Циркове дійство цілком може розглядатись як театральне — і не лише тому, що цирк і театр мають спільне коріння, а й тому, що більшість циркових

режисерів враховують привабливість для глядача театральної-дійової драматургії з її тематичною єдністю та сюжетним розвитком.

Якщо, за В. Шекспіром, «весь світ — театр», а власне театр, зі свого боку, претендує на сценічне відображення світу, то і циркове видовище, як стверджує Н. Іванова-Георгієвська, може розглядатись як модель світу, що включає в себе усі важливі елементи людського існування: життя — гру життєвими можливостями — смерть. Саме циркове приміщення виявляється подібним стародавнім символічним відтворенням космосу. Циркова вистава розгортається на різних просторових рівнях: частина номерів виконується на «нижньому поверсі» космосу, інші розміщуються у «серединному світі», окремі номери ведуть глядача у «небесні сфери» — під сферичний купол цирку [Іванова-Георгиевская 2005, с. 99].

І цирк, і театр можуть стати моделлю особливого всесвіту, в якому людина впізнає навколишню дійсність і себе саму в ній. Обидва мистецтва являють собою ігрову реальність, що дозволяє людині пережити можливе і неможливе. Втім, на думку дослідниці, цирк найповніше розкриває свої конститутивні ознаки тоді, коли він відмовляється від наслідування драматичної вистави і коли в ньому діє гра як така, позбавлена лицедійства та сюжетних намірів. Тоді «циркова вистава, що оголює універсальні структури нашого перебування у світі без прикриття їх оповідально-фабульним одягом, у більшій мірі наближує нас до осягнення таїни нашого власного буття у світі» [Іванова-Георгиевская 2005, с. 94–95].

Основна ж відмінність циркового мистецтва від театрального полягає в тому, що цирк є місцем подолання реальної небезпеки. Безумовність труднощів, перемога над страхом, уможливлення неможливого — у цьому сутність цирку і його відмінність від театру. Усі жанри циркової вистави (акробатика, еквілібристика, жонгливання, дресура, клоунада та ін.) при всьому їхньому видовищному, технічному, естетичному різноманітті розкривають дещо єдине — багатство можливостей людини, і не стільки у тілесно-фізичному вимірі, скільки у буттєвому. Людське буття постає тут як впевнена реалізація надможливостей, що підносить виконавця і глядача над повсякденністю. Уся циркова програма може прочитуватись як ствердження сили, спритності, майстерності, але, разом з тим, у кожному атракціоні невідворотно відчувається реальність небезпеки, можливість смерті — звідси виникає подвійність емоційної атмосфери: з одного боку, радість, святковість, життєствердження, з іншого — страх і смуток. Отже, цирковий

номер виявляється моментом істини, граничною ситуацією, що через переживання ненадійності та тендітності життя сповіщає людину про принципову скінченність її буття — навіть у такому сильному і прекрасному втіленні, яким є циркове мистецтво.

Сучасний цирк тяжіє до яскравої театралізації, перетворюючи циркові видовища у справжні вистави. Інноваційні зміни торкаються, головним чином, таких виражальних компонентів дійства, як: оновлена хореографія, що серйозно змінила обличчя сучасного цирку; спеціально створена для циркових вистав музика, що демонструє жанрово-стильове різноманіття; дизайн костюмів та реквізиту; екстер'єр всього виступу артистів (фігура, осанка, перука, грим, світлові ефекти); серйозна драматургічна складова; неухильне підвищення рівня комплексної професійної майстерності — артистично-трюкової, театральної-циркової [Курінна 2007, с. 55].

Прикладом такого «нового» цирку слугує всесвітньо відомий канадський Цирк дю Солей (фр. «Цирк Сонця») з головною штабквартирою у Монреалі та розгалуженою мережею адміністративних офісів по всьому світу. Компанія була заснована у 1984 р. Одним із засновників (а нині єдиним володарем та керівником компанії) став молодий франко-канадський цирковий артист Гі Лаліберте, який разом з друзями Даніелем Готьє та Жилем Сте-Круа звернувся до влади Квебеку з проханням профінансувати грандіозний проект — створення нової, ні на що не схожої циркової трупи, яка в подальшому стане... національним цирком Канади! Яким чином 23-річний зухвалий циркач зміг вмовити чиновників повірити в його ідею, залишається загадкою. Тим не менш, йому вирішили дати шанс і виділили земельну ділянку, оренда якої склала символічні 1 долар на рік. Артисти зареєстрували нову компанію, давши їй яскраве ім'я «Цирк Сонця», поставили на ділянці цирк-шапіто на 800 глядачів, зібрали трупу з 70 осіб і почали давати вистави. З перших же виступів стало зрозуміло, що трупа має неабиякий успіх у глядачів. Для того, щоб виробити власний стиль і власний шлях у мистецтві цирку, Лаліберте їздив по всьому світу, вивчаючи цирковий досвід різних країн, у тому числі дуже прискіпливо аналізував високі досягнення радянського цирку.

Сьогодні Цирк дю Солей — найміцніша у світі циркова корпорація, географія якої простягається на п'ять континентів, капіталізація перевищує мільярд доларів, штат працівників — близько 4000 чоловік, з яких тисяча — артисти постійно діючої трупи, що виступають одночасно у понад двадцяти шоу у всьому світі.

В основі концепції Цирку дю Солей стоять три незмінні кити: 1) оригінальність номерів, яка дозволяє робити успішний бізнес-проект: запрошені до Цирку артисти ніколи не повторюють у «сонячних» виставах свої номери з виступів у попередніх труппах — усі атракціони розробляються спеціально для кожного шоу; 2) відсутність будь-яких тварин, що пояснюється дбайливим ставленням до них керівництва цирку, яке здійснює велику фінансову допомогу для збереження природи та рідких видів тварин; 3) нівелювання зірковості артистів: підхід до кадрів в Цирку Сонця базується на принципі «незамінних артистів немає», тому немає і виконавців-«зірок» — сам Цирк є «зіркою», тому на афішах відсутні прізвища, імена, псевдоніми учасників шоу.

Цирк Сонця створює свої вистави з нуля, придумуючи і виготовляючи усе, що потім побачить публіка. Реквізит, сценічне оформлення, бутафорія, снаряди є дійсним ексклюзивом; навіть матерію для пошиття костюмів компанія закуповує виключно білого кольору, самостійно фарбуючи її за власними ескізами. До речі, костюми для спектаклів поновлюються кожні 2–3 місяці, що дозволяє навіть багаторічному шоу виглядати як новому.

У Цирку дю Солей сьогодні понад два десятки вистав, у кожній з яких жорстка сюжетна лінія. Зі зміною артистів можуть мінятися номери і навіть жанри, але це відбувається виключно у межах сценарію і лише зі згоди й ухвали режисера, що створив той чи інший спектакль. Запрошені для роботи у Цирку артисти з різних країн спочатку проходять великий етап попередньої підготовки: репетиції тривають з самого ранку і до пізнього вечора; крім того, артисти відвідують заняття з багатьох дисциплін (акторської майстерності, сценічного руху, хореографії, гриму, сценічної мови), при цьому програма навчання для кожного підбирається індивідуально. Коли шлях підготовки пройдено, артист або отримує контракт на роботу в одному з шоу, або відправляється додому з висновком керівництва «ми будемо мати Вас на увазі».

Одночасно у різних країнах стаціонарно та гастролюючи демонструється багато вистав Сонячного цирку (на різних площадках, аренах, постійних і шапіто, на сценах великих концертних залів та спортивних комплексів), але в головному офісі постійно триває робота над розробкою нових шоу. Метод створення «сонячних» вистав такий: Гі Лаліберте народжує ідею нової програми і збирає креативну групу з 7–9 осіб, інтуїції, фантазіям, чуттю, смаку, ерудиції і знанням яких він безумовно довіряє. Озвучену ідею креативна група деталізує

в усіх іпостасях — сценарній, зображальній, музичній, трюковій, пластичній тощо. Примножена талантом та наполегливою працею, ідея набуває бездоганної форми закінченого шоу.

Майстерно придуманий світ спектаклів Цирку Сонця не вимагає прямих логічних пояснень. Цей світ населений фантастичними персонажами, котрі оповідають історії незвичайних людей, що володіють містичною чарівливістю, виразною пластикою і бездоганною технікою приголомшливих циркових трюків. Так, наприклад, в основі сюжету шоу *Varekai* (2002) лежить міфологічно-філософська притча про Ікара, котрий падає з неба у таємничий ліс, населений чудернацькими істотами, які спочатку відривають Ікару крила, а потім намагаються допомогти йому повірити в себе, навчитись ходити та літати. Спектакль *Corteo* (2005) — це сумна історія старого клоуна, який зазнав і побачив власний похорон. Його спогади про давніх друзів та коханих, поховальна процесія, ангели, що прилітають забрати душу циркача, — все це змішується на сцені, викликаючи у глядачів щемливо-радісне почуття гострого бажання жити. Шоу *Zarkana* (2011) — це дивна реальність, фантастична країна, куди глядач відправляється за головним героєм Зарком, роль якого виконує французький співак Гару (знаменитий Квазімодо з мюзиклу «Собор Паризької Богоматері») — у виставі він виконує 9 пісень і стає учасником багатьох сцен твору. Покинутий коханою, чарівник Зарк втрачає свої магичні здібності. Молячи бога про її повернення, він опиняється у сюрреалістичному світі, де розмиті межі між реальністю та ілюзією.

У листопаді-грудні 2011 р. вперше за історію свого існування Цирк дю Солей відвідав Україну, подарувавши глядачам шоу *Saltimbanco* (1992), яке на сьогодні вже подивилось понад 3 мільйони шанувальників у всьому світі. Історично це була перша постановка цирку з яскраво вираженою центральною темою — урбаністичним життям казкового мегаполісу та його колоритних жителів у міріадах проявів та нюансів. Назва шоу перегукується з італійським «*saltare in banco*», що дослівно означає «заскочити на лавку» і в повній мірі відображає атмосферу дійства — справжнє свято стрімкої акробатики та неймовірного атлетизму. Арт-директор шоу *Saltimbanco* Кармен Рюст, характеризуючи виставу, зазначила: «Ми завжди базуємось на певній ідеї, яку хочемо виразити. «Салтімбанко» — деякий вигаданий мегаполіс, місто як певне соціокультурне явище. Цей образ продиктував сценографію, що являє собою міський парк — місце, де люди зустрічаються, гуляють, розмовляють. Номери — відповіді



на запитання, що люди можуть робити у парку. <...> Шоу народжується тоді, коли усі створювачі збираються разом, пропонують якісь ідеї, відштовхуючись від загальної концепції. Усі складові — музика, костюми, сценографія — цю концепцію відображають. Шоу народжується у точці, де театр перетинається з циркум, утворюючи нове ціле. Уся команда, усі спеціалісти працюють на нього» [Рюст ЭР].

Отже, до нетривіального сюжету у кожному шоу додається розкіш костюмів, винахідливість сценографів, режисерські знахідки, світлова драматургія, оригінальна (написана спеціально для кожної вистави) музика «живого» оркестру та «живих» голосів — і в результаті виникає та казкова атмосфера, якою пронизані усі вистави Сонячного цирку.

Цирк дю Солей на своєму прикладі яскраво засвідчив, що сучасний цирк — це не просто наявність найвищої майстерності (що апріорі мається на увазі), а віртуозна, ювелірна демонстрація цієї майстерності, гра з нею, що свідчить про абсолютну свободу творця. При цьому однаково важливими є і форма, і зміст, і сам процес виникнення і створення образів. У сумі цих якостей Сонячний цирк став не просто канадською гордістю, а фактично національною ідеєю.

Сучасне явище театралізації цирку є наслідком розвитку постіндустріального суспільства та культури постмодернізму, специфічною рисою якого є поєднання «всього в усьому». І саме цирк виявився дуже зручною моделлю, що втілює постмодерністську філософію, об'єднуючи, з одного боку, спрямованість на масову свідомість, а з іншого — елітарність ремесла циркового артиста. Сучасний митець не відображає реальність, а «згущує» її: заглядає всередину себе, демонструє власну підсвідомість, публічно відкриває свої таємні фантазії, мрії, страхи. Саме в цьому сутність відкриття, зробленого засновником Цирку дю Солей: людям цікава не правда, а міф, казка, фантазія. Незаперечна перемога Цирку Сонця полягає в тому, що йому вдалося створити свій новий міф — «цирковий театр» або «театральний цирк».

Культурна парадигма ХХ — початку ХХІ ст. вибудована таким чином, що «низові», виключно розважальні в минулому форми мистецтва опинились включеними у цілий пласт видовищної професійної художньої творчості, яка користується попитом у суспільних мас. Подібна ротація по відношенню до своєї історії та соціального стану відбулася і з циркум. Онтологічна подвійність циркового мистецтва — спрямованість на масову свідомість, з одного боку, та елітарність ремесла циркового артиста, з іншого, — стала основою динамічного

розвитку цирку. Цьому сприяла і властива цирку висока адаптивність до обставин та відкритість до інших мистецтв — музики, театру, естради, образотворчого мистецтва, кіно, телебачення. Щорічні міжнародні фестивалі циркового мистецтва у Монако, Франції, Італії, Угорщині, Китаї, Москві слугують вагомим доказом незгасного інтересу професіоналів цирку та глядачів до циркового мистецтва. Саме цирк — яскрава мистецько-видовищна форма — виявляється сьогодні спроможним задовольнити не лише потреби сучасної людини у грі, розвагах, карнавалі, але і її прагнення естетичної насолоди від професійного мистецтва.

Сценічні мистецько-видовищні форми загалом — це скарбниця художньої культури, адже сприймати прекрасне є найбільшою і найповнішою з естетичних насолод. Крім того, потреба в театрі (в широкому сенсі слова) — у грі перед глядачем і у спогляданні гри — є однією з найдавніших потреб, притаманних самій сутності людини. Сучасне сценічне видовище (концертне, театральне, естрадно-циркове) апріорі має занурювати глядача в атмосферу свята — «ідеального світу», який, стаючи тимчасовою реальністю, компенсує недоліки повсякденності завдяки особливій емоційно піднесеній атмосфері, святковій стихії. Для сучасного глядача, розпеченого всілякими веселощами і розвагами, пріоритетним виражальним компонентом сценічного дійства стає його мультимедійність, що проявляється в одночасному використанні різноманітних форм і методів подання художньої інформації (в тому числі незвичних, нетипових видовищних елементів), синтез яких пробуджує позитивні емоції та акумулює увагу глядача, дає йому можливість сприйняти сценічний образ у всій його повноті, сприяючи активному осягненню творчого задуму.

### Екранна культура в структурі інформаційного суспільства

Екранна культура є яскравим феноменом ХХ–ХХІ ст., адже її становлення і розвиток зумовили нову стадію еволюції людства — перехід до інформаційного суспільства. Тісний зв'язок екранної культури з науково-технічним прогресом обумовив винайдення міцних технічно-екранних артефактів — кіно, телебачення, відео, комп'ютеру. Оснащуючись новими технічними можливостями, екранна культура вповні проявляє себе як культуротворчий феномен сучасності: перетворюючись на провідний фактор життєвих реалій, вона інтенсифікує процеси, що формують масову свідомість. У результаті такої «екраноманії» екранна дійсність все частіше сприймається людиною як сама дійсність. У цьому контексті влучно зазначає Г. Мироненко: «Розвиток новітніх мультимедійних технологій та швидкість передачі інформації без перебільшення перетворює сучасних *homo sapiens* на *homo medias*» [Мироненко 2007, с. 173].

У залежності від характеру спілкування та контакту між людьми історія цивілізації нараховує три типи культур. Перший тип — це усна культура. «Єдиним безумовним доказом усності є сама усність, тобто спосіб побутування» [Клейнер ЭР]. Усна культура заснована на особистому контакті між людьми, їхньому безпосередньому спілкуванні.

Другою фазою розвитку культури, що прийшла на зміну усній, є культура книжкова, витоки якої сягають часів виникнення писемності. Літературна традиція характеризується двома головними ознаками: фіксованістю тексту та наявністю автора. За Ю. Клейнером, головною властивістю писемної традиції, на відміну від усної, є можливість тиражування тексту [Клейнер ЭР]. Для цього типу культури характерна поява певної паралельно існуючої реальності, за допомогою якої одні індивіди фіксують свої думки, ідеї, уявлення (через засіб-посередник — книгу), а інші — це читають.

Третій, сучасний тип культури — екранна або аудіовізуальна культура — це нова комунікативна парадигма, що доповнює традиційні форми спілкування між людьми (культуру безпосереднього спілкування та культуру писемну). Екранна культура зароджується у кінці ХІХ ст. разом з кінематографом і впродовж ХХ ст. стає «основним механізмом формування і трансляції норм, звичаїв, традицій

та цінностей, що складають основу як окремих культурних спільнот, так і масової культури» [Технологии 2005, с. 15–16]. Отже, під *екранною культурою* ми розуміємо тип культури, основним матеріальним носієм текстів якої є не писемність, а екранність. Основною ознакою екранної культури є динамічний, щосекундно змінний, діалоговий (чи полілоговий) характер екранного тексту.

Екранна еволюція налічує кілька етапів, обумовлених історичним розвитком. Справедливою є думка В. Позніна, що «екранне мистецтво іманентно пов'язане з технікою, і вся історія розвитку кіно, телебачення, мультимедіа показує, що зміна естетики аудіовізуальних творів пояснюється не лише впливом перемін у суспільстві і культурному середовищі, а й являється результатом процесу взаємодії творчих ідей з ідеями технічними» [Познин 2009, с. 3]. Отже, завдяки удосконаленню технічно-технологічних засобів кожний з еволюційних етапів створював передумови для появи нового виду екранної культури. Системотворчою ознакою, що об'єднує усі види, є подача об'єктної інформації у вигляді динамічного зображення, поєднаного у більшості випадків зі звуком.

Перший етап — винахід кінематографа. Кіно стало не просто специфічним мистецтвом ХХ ст., але й у певному сенсі творцем самого його образу. Пройшовши складний шлях становлення, кіно стало важливим засобом масової комунікації, джерелом інформації, розвагою, демократичним співрозмовником, засобом пропаганди, посередником між владою і народом тощо.

Другий етап — поява синхронного запису звуку. Звуковий фільм став першим технічним засобом розповсюдження аудіовізуальної інформації. Зоровий образ збагатився мовою, музикою та шумами.

Третім етапом став розвиток телебачення, суттєвою ознакою якого є трансляційність, що забезпечила глядачеві можливість відчути себе співприсутнім у реальний час подій.

Четвертий етап ознаменувався появою і розповсюдженням відеоінформації на різноманітних технічних носіях (магнітна плівка, оптичні носії тощо). Відбулося суттєве зближення аудіовізуальних записів з книгами, адже стало можливим зупиняти перегляд, неодноразово повертаючись до будь-якого фрагменту фільму.

П'ятий етап пов'язаний з появою комп'ютерної анімації та інтерактивного спілкування, яке дає можливість глядачу-користувачу вести діалог з машиною. Посередником у цьому спілкуванні став екран.

Шостий етап характеризується розповсюдженням інтернету. Це вже абсолютно новий етап комунікацій між людьми і нова фаза в отриманні зображення. Інтернет зробив інформаційні потоки загальнодоступними і фактично став глобальним аудіовізуальним конгломератом сучасної культури, для якого майже не існує кордонів. Мистецтвознавець О. Петрова називає рубіж тисячоліть *медіократичною* культурою, коли «віртуальні цінності зазіхають на першість у бутті соціуму» [Петрова 2004, с. 85].

Екранна культура дозволяє виходити в інформаційний простір, розширювати діапазон вибору інформаційних каналів, збільшувати швидкість підключення до будь-якого потоку інформації. При цьому особливо важливим є те, що вибір робить сама людина. Екран дозволяє їй не лише знайомитись з традиційними культурами, але й моделювати варіанти минулого, сьогодення і майбутнього. Екранна культура, на відміну від попередніх типів культур, має більш широкий ареал розповсюдження і більш тісний зворотний зв'язок між контактними сторонами.

Природно, що однією з ключових категорій екранної культури є, власне, поняття *екрану*, яке вже пройшло певний еволюційний шлях свого розвитку. Якщо на рубежі XIX–XX ст. основним змістом нового поняття *сінема* (рухливе зображення) був рух, кінематика, то на рубежі XX–XXI ст. з'являється термін *screenema*, що означає «екранне зображення». Неважливо, яким буде цей екран технологічно, — головне, що на рубежі століть змінюється сама філософія екрану. Екран дає особливий аудіовізуальний зліпок реального світу або його більш опосередковане відображення в анімаційній чи комп'ютерній графіці. Зображення стає думкою, словом, символом. Взаємопроникнення факту та думки, спостереження та авторської позиції роблять зображення на екрані не просто копією реальної дійсності, але й носієм специфічного бачення.

Дійсно, сучасне життя невіддільне від екрану: світлодіодні вуличні екрани, рекламні відеомонітори у метро та торговельних центрах, технічно модернізований кіноекран, телевізор (і навіть кілька в одній квартирі), комп'ютерний дисплей, мобільний телефон та смартфон заволоділи і робочим, і дозвільним нашим часом. При цьому навіть перерви між періодами «екранного життя» людини наповнені екранними образами, що впливають на її світобачення та мислення: екран, що репрезентує дійсність, сприймається людиною як сама дійсність. У цьому контексті вчений Т. Качераускас наводить приклад найдавнішої

інтерпретації екрану Платоном — за дві з половиною тисячі років до його появи. У творі «Держава» філософ описує печеру, де перебувають заковані у кайдани в'язні: вони не можуть бачити нічого, що відбувається поза печерою, крім тіней, які падають на стіну, — і лише за цими тінями уявляють і сприймають життя «іншого світу». Платон дає зрозуміти, що ми, як ці ув'язнені, змушені судити про дійсність за образами на «екрані» нашої печери [Качераускас 2009, с. 92].

Ці образи і складають так звану «екранну мову» — часовий потік екранних зображень, що вільно вміщує в себе поведінку і усне мовлення персонажів, анімаційне моделювання, письмові тексти та багато іншого. Поширення екранної культури засобами кіно, телебачення, комп'ютерних мереж привело до зміни картини світу, чільне місце в якій зайняв візуальний образ. Системно і синхронно поєднуючи звук і зображення, інтонації та рухи, форму і колір, екранна культура впливає на чуттєву сторону людини максимально близько до безпосередньо пережитої реальності. На думку Т. Кисельової, можливість дистанційної трансляції інформації посилює ці характерні риси екранної культури. Друковане слово відступає під натиском відеоряду, але, з іншого боку, екранна культура здатна багаторазово посилювати можливість книжкової: комп'ютерна грамотність розширює рамки доступу до будь-якої літератури, розкриває нові перспективи для розвитку освіти, адекватного динамізму сучасної цивілізації [Киселева ЭР]. А за рахунок створення комунікаційних мереж екранна культура дає можливість кожному спілкуватися з усіма і всім — з кожним.

У такому екранному спілкуванні спостерігається властивий традиційній культурі принцип збереження та передачі інформації. Однак, крім цього, екран може демонструвати не просто зображення, а *видовищне* зображення. М. Хренов називає екранне мовлення новою синтетичною видовищною формою, в якій, в силу нового способу сприйняття, здібність до механічної фіксації переростає у здібність включати елементи різноманітних видовищ у нові структури [Хренов 1978, с. 184–185]. Власне, з таким ефектом — інформаційним і видовищно-розважальним водночас — і з'явилися перші екранні зображення у кінці XIX ст. Як вказує Л. Саєнкова, екран — у силу своїх специфічних рис — не може не бути видовищем: якщо знижується видовищність, зменшується і ступінь затребуваності екрану. Все, що відбувалось з екраном впродовж XX ст. і що станеться далі, — це шлях удосконалення видовищного ефекту [Саєнкова 2003, с. 57]. Цю думку підтримує А. Костіна, стверджуючи, що культура останніх

десятиліть не просто стає видовишною, візуальною, вона «розрахована на існування в екранних формах, що передбачає не реальну, а віртуальну співучасть, і переведення цієї суттєвої складової структури видовища у віртуалізований простір і буде складати сутність майбутньої культури» [Костина 2009, с. 197].

Отже, визначальними рисами екранної культури є загальнодоступність і демократичність, усунення монополії на інформацію, розширення меж людського спілкування та розвиток нових його форм, величезні можливості для впровадження різних форм освіти (зокрема дистанційної), широке розповсюдження культурно-мистецьких феноменів та духовних ідеалів.

Розглянемо деякі зразки мистецько-видовищних форм різних типів екранів другої половини ХХ — початку ХХІ ст., а саме: форми перенесення на екран театральних жанрів, що утворює ніби «подвійну видовищність», — трансляцію, адаптацію, екранізацію, оригінальну екранну форму (*приклад кіноекрану та телевізійного екрану*); музичний відеокліп, рекламний відеоролик, талант-шоу (*телеекран*); електронну відеогру (*комп'ютерний екран*); пісочну анімацію (*приклад демонстраційного екрану*).

### Театральні жанри на екрані: сценічно-екранна видовищність

В історії мистецтва ХХ ст. стався своєрідний вибух, пов'язаний з виникненням екранних мистецтв — кінематографа і телебачення, які відкрили, у тому числі, шлях демократизації й популяризації творів театального мистецтва, сприяли збагаченню виразної палітри сценічних дійств, розширили межі жанрів музичного та драматичного театру. Саме екранні мистецтва виявились найдинамічнішими видами художньої творчості, що оволоділи величезною аудиторією і стали неперевершеним засобом розповсюдження і пропаганди театральних творів — опер, балетів, оперет, музично-драматичних вистав, мюзиклів — поєднавши сценічну видовищність з екранною.

Спробуємо узагальнити та систематизувати існуючі екранні форми театральних жанрів; визначити терміни, що характеризують ці форми («кіно-», «теле-», «фільм-» опера/балет/мюзикл тощо); розглянути мистецько-видовищні особливості кожної з форм на прикладі екранного втілення музично-драматичного жанру опери.

Взаємодія сценічних та екранних видів мистецтва, як вже правильно відзначено, будується на двох основних рівнях — репродуктивному та продуктивному [Взаимодействие ЭР].

**Репродуктивний** рівень передбачає «консервацію» сценічної постановки з метою її збереження і розповсюдження. Враховуючи величезну кіно- та телеаудиторію, це дозволяє задовольнити культурні попити максимальної кількості глядачів. Репродуктивними формами є *трансляція* та *адаптація* (або *екранна версія*).

Пряма *трансляція*, як нефіксована форма репродукції, передбачає одномоментність сценічного й екранного варіантів вистави. Вона стала можливою завдяки специфічній для телебачення властивості — здібності передавати репортаж з місця події у момент її звершення без попереднього запису.

*Адаптація* (*екранна версія*) є фіксованою репродуктивною формою. Її характерною рисою є незбіг часу вистави, що йде у театрі, з часом її екранного існування. Спектакль знімається заздалегідь на сцені театру і готується до виходу на екран режисером, який активно використовує виражальні засоби кіно (плани, ракурси, монтаж, напливи) та художні прийоми телемистецтва.

**Продуктивний** рівень взаємодії сценічних та екранних мистецтв передбачає створення самостійних творів спеціально для показу на кіно- чи телеекрані. Продуктивними формами є *екранізація* та *оригінальна екранна форма*.

Сутність *екранізації* полягає у режисерському прочитанні реально існуючого сценічного твору художніми прийомами кінематографічного чи телевізійного мистецтва — тобто, зйомка кіно- чи телефільму за сюжетом і музикою відомої вистави (балету, опери, оперети, мюзиклу тощо). До цієї ж форми відносяться мультиплікаційні версії відомих сценічних творів

*Оригінальною екранною формою* є первинний продукт, створений спеціально для кіно-/телеекрану з урахуванням особливостей певного сценічного мистецтва, але без конкретного сценічного аналогу. Один з видів цієї форми демонструють оригінальні анімаційні опери/балети/мюзикли.

Розглянемо ці чотири форми, уточнюючи термінологічні визначення новостворених жанрів, на прикладі взаємодії екранних мистецтв і опери (але не тільки).

У синтетичному музично-драматичному жанрі опери одвічно закладена ідея гармонічного злиття різних видів мистецтва під егідою

музики. Саме тому впродовж своєї трьохсотлітньої історії опера завжди породжувала суперечки композиторів, музикознавців, вокалістів щодо різних трактувань, концепцій, поглядів на цей жанр. Мабуть, цим і пояснюється відсутність в історії опери «нейтральних» періодів — це ланцюг злетів і криз, трансформацій і реформ.

У першій третині XVII ст. опера існувала виключно як аристократична розвага при дворах італійського князівства. І всього через три десятиліття після народження жанру, у 1637 р. у Венеції було відкрито перший публічний загальнодоступний оперний театр. З того часу, зійшовши на театральні підмостки, опера стала сценічним жанром. Сьогодні в усьому світі функціонує близько шестисот оперних театрів, що пропонують своїм шанувальникам широкий різножанровий репертуар. Втім, у порівнянні з іншими видовищними формами, опера не стала жанром масової культури, на відміну, наприклад, від кіно: сьогодні у світі нараховується понад сто двадцять тисяч кінотеатрів. Тому взаємодія оперного мистецтва з екранними технологіями обумовила нові особливості існування музично-драматичного жанру та спричинила якісно інший рівень оперної видовищності.

#### **Трансляція.**

Телевізійна трансляція здійснюється наземними передавачами за допомогою кабельного телебачення або супутниками, через які сигнал потрапляє на приймачі глядачів. Трансляції оперних вистав найчастіше бувають приурочені до певних визначних дат або подій у житті театру, зокрема таких, як: відкриття та закриття театральних сезонів, прем'єрні вистави, ювілейні постановки, опери з особливим складом запрошених виконавців, бенефіси, вечори пам'яті тощо.

Такі трансляції для глядачів бувають як безкоштовними — на домашніх телеприймачах, так і платними — якщо здійснюються у певних приміщеннях (як правило, це цифрові кінотеатри), куди заявлено платний вхід. Саме таку форму в останні роки використовує оперний театр *La Scala*, відкриваючи новий сезон. Ця подія у міланському театрі відзначається особливою урочистістю і завжди проводиться 7 грудня — у день св. Амвросія, покровителя Мілану (до речі, сезон у *La Scala* триває з грудня по червень, восени на його сцені проводяться симфонічні концерти). Сезон 2015–2016 рр. було відкрито прем'єрою опери Дж. Верді «Жанна Д'Арк», яка транслювалась у кінотеатрах Італії, Франції, Іспанії, Німеччини, Кореї, Японії, США, Австралії. Права трансляції по телеканалах у цьому сезоні також придбали кілька країн [Scala ER].

При трансляції опери телережисери зобов'язані враховувати естетичні вимоги, що пред'являються телемистецтвом. Так, можливість зменшити відстань між глядачем та сценою завжди повинна бути забезпечена беззаперечним тактом та художнім смаком, адже таке наближення доповнює загальну картину додатковими психологічними акцентами. З одного боку, спостереження зблизька за солістами, диригентом, музикантами оркестру та хору розширює та урізноманітнює палітру сприймання глядача, дозволяє йому глибше зануритись у світ індивідуального переживання свого образу артистом. З іншого — камера може надовго зупинитись на перебільшеній міміці співака, краплинках поту чи насиченому, «важкому» гримі, який є необхідним компонентом сценічної постановки; на оркестрантах, котрі відпочивають у паузах; на обличчі диригента, яке за умов звичайного відвідування театру глядачеві не видно, а за умови телевізійної зйомки-трансляції можна побачити диригентські гримаси та якісь особливі рухи, що слугують виключно для спілкування з музикантами, — все це створює не надто естетичні враження і може відволікати від мистецького сприйняття опери.

Важливим фактором оперної трансляції є і показ зацікавленої, схвилюваної, розчуленої публіки у залі, що допомагає глядачеві повніше відчутти атмосферу свята. Проте, і тут режисерові важливо досягти розумного балансу: дуже дратує, коли у момент важливих подій на сцені, на екрані ми бачимо великий план глядацького залу.

Завдяки швидкісному розвитку сучасних інформаційних технологій у XXI ст. стала реальністю можливість інтернет-трансляцій театральних постановок. Так, з 2005 р. у Росії працює некомерційний інтернет-проект «Культу.Ru!» [Культу.Ru! ЭР], котрий по наземним і супутниковим каналам транслює записи театральних вистав. Імпульсом до створення проекту став очевидний попит на театральний контент у всесвітньому павутинні. За переконаннями авторів проекту, інтернет стає найпотужнішим засобом впливу у сучасному медіапросторі і тому повинен стати ефективним механізмом підвищення суспільного інтересу до художньої культури. Проект стартував з трансляцією вистав, що складають «золотий фонд» російської режисури другої половини XX ст. (постановки Г. Товстоногова, О. Єфремова, А. Ефроса, М. Захарова, П. Фоменка, Л. Додіна). За ці роки активної діяльності «Культу.Ru!» організував близько 150 трансляцій театральних вистав та інших подій культурного життя Росії. З'явившись як унікальний проект у світовій практиці, сьогодні він має вже багато

послідовників, але зберігає постійно високий попит у інтернет-аудиторії 80 країн світу.

Що стосується саме опери, то більшість відомих світових оперних театрів вже практикують регулярне проведення трансляцій для своїх шанувальників у мережі інтернет (зокрема, Нью-Йоркська *Metropolitan Opera*, Лондонський *Covent Garden*). У березні 2009 р. у Росії було розпочато інтернет-проект Московської філармонії: дебютом інтернет-трансляції із Концертного залу ім. П. Чайковського стало концертне виконання опери М. Мусоргського «Сорочинський ярмарок», присвячене 200-річному ювілею Миколи Гоголя. На відміну від зарубіжних аналогів, трансляції у мережі для слухачів поки що безкоштовні. Для створення повноцінного ефекту «живої» музики Філармонія уперше в світі використала технологію передачі звука і відео високої якості (*Full HD*) [Муравьева ЭР]. Зараз на сайті Московської філармонії [Филармония ЭР] постійно анонсуються нові трансляції концертів, вистав, творчих вечорів, конкурсних програм; крім того, у інтернет-користувачів є можливість переглянути записи відзнятих трансляцій.

Отже, телевізійна чи мережева трансляція театральньо-концертного дійства є, передусім, засобом технологічної передачі вистави у момент її сценічного здійснення. Самостійною формою взаємодії сценічного і екранного мистецтва вона стає завдяки роботі телережисера з використанням специфічних телевізійних прийомів (зміни планів, наїзди камер, суміщення кадрів тощо). Наближаючи виконавця до глядача, виділяючи його крупним планом, телебачення привносить свої художні доповнення в традиційне видовище, акцентує психологічну сторону виконання. Драматургічне начало у мистецьких трансляціях посилюється і завдяки показу публіки, що допомагає передати на екрані атмосферу, в якій відбувається акт творчості: встановлення особливої тиші перед початком, ступінь душевно-інтелектуальної участі слухачів, глибину сприймання, реакцію публіки на виконання, саморозкриття глядацької аудиторії.

#### **Адаптація (екранна версія).**

Театральний твір в адаптації (теле- чи відеOVERSII), як фіксований репродуктивній формі, на відміну від нефіксованої трансляції має додаткову стадію художнього розвитку — між сценічним виконанням та виходом на екран. Велика кількість драматичних та музичних вистав знімається телевізійною технікою, і вже після процесу зйомок телережисери готують, адаптують відзнятий матеріал до демонстрації,

використовуючи художні прийоми теле- та кіномистецтва. Звісно, у такій формі набагато менше шансів залишити у відеоряді будь-які неестетичні «ляпи».

Телевізійні фонди багаті (і продовжують постійно поповнюватись) записами різноманітних вистав музичного та драматичного театру. Зйомка більшості з них здійснюється в умовах реальних театральних вечорів, і тоді в екранних версіях глядач спостерігає вмонтовані кадри з глядацького залу. Втім, для створення телеверсій окремі вистави можуть записуватись на театральній сцені в оточенні звичних декорацій, але за умови відсутності глядачів, не під час публічного показу — і тоді в екранній версії телеглядач спостерігає лише сценічний простір спектаклю. Яскравим прикладом подібної форми стала відеOVERSIIA мюзиклової денс-опери «Cats» Е. Ллойда Уеббера, знята у 1998 р. і швидко розповсюджена по всьому світу. Екранна версія твору дивовижно точно передає атмосферу сценічного дійства, а телевізійні акценти на окремих драматургічних деталях збагачують видовищність постановки.

У процесі адаптування класичної оперної спадщини, зазначає дослідниця І. Шилова [Шилова 1978], екран намагається оживити, полегшити сприймання музики. Він апіорі виходить з того, що нерухлива, незмінна театральна декорація швидко набридає, викликає втому — тому треба максимально урізноманітнити зоровий ряд. По суті, телережисери виходять з благородних намірів: дати музичним образам цікаву, виразну і самостійну візуальну програму. Але таке прагнення може порушити закони сприйняття, і відбувається підміна: зорова програма починає поглинати основну увагу глядача, і музика за таких умов стає другорядною по відношенню до зображення.

Отже, у створенні екранних версій театральних творів телебачення повинне усвідомити себе *засобом* вираження та відмовитись від прав на авторський пріоритет, дозволити собі бути тонким і розумним помічником у розкритті сценічної драматургії, дотриманні історичної та стильової чистоти першоджерела.

#### **Екранізація.**

Екранізація театрального дійства передбачає створення теле-, кіно- чи анімаційного фільму, знятого за сюжетом і музикою конкретного сценічного твору. Екранізація є чи не найпопулярнішою формою взаємодії сценічного першоджерела з екраном, проте цей процес пов'язаний з численними труднощами. Якщо говорити про екранізацію опери, то головна складність полягає у тому, що музика у фільмі

вмконе зовсім іншу роль, ніж в опері: якщо на оперній сцені музика визначає розвиток всього твору, то у фільмі, навпаки, зорова сфера визначає роль і характер музики. Це головне протиріччя і намагаються розв'язати кінорежисери, котрі пробують свої сили у цьому жанрі.

Цікавість до створення оперних екранізацій виникла у 1960–1980-і. Екранні твори такого роду знімалися з урахуванням специфіки художнього потенціалу музичного театру та естетики і виражальних засобів кіно. При цьому режисери прагнули подолати дві протилежні тенденції: умовність оперного жанру і безумовність кінематографічної природи фільму.

Однією з причин виникнення інтересу до оперної екранізації став так званий «режисерський театр» у музичній культурі Західної Європи. У 1960-і з'явилась плеяда митців музичного театру, котрі почали інсценувати принципово не те, що написано у лібрето і що звикла бачити оперна публіка. «Режисерський театр» прагнув оновлення традиційного оперного мистецтва, розвитку нових тенденцій у музичному театрі через максимальне загострення постановочних засобів і презентацію новітніх неочікуваних ідей, асоціацій, задумів. «Вотан виявився директором фірми, Радамес вдягнувся у комісарську шинель, Розіна стала покоївкою у Гранд-отелі і т. п. У цілому, режисерський театр був для опери дійсно цілющою терапією — принаймні про оперу стали говорити і про неї знову стали писати» [Рахманова ЭР]. Режисери бачили своє призначення у тому, щоб оперна вистава була не «зефіром у шоколаді», а відкритим спротивом, зіткненням, протиріччям.

Опера «режисерського театру» і екранізована опера як явища художньої культури дійсно схожі: вони являють собою *авторську* концепцію оперного твору — у сценічному або екранному втіленні. Визначальним фактором в обох випадках є особистість режисера. Для більшості видатних екранізаторів опер, серед яких Франко Дзеффреллі («Богема», 1981; «Паяци», 1982; «Травіата», 1983; «Отелло», 1986), Жан-П'єр Поннель («Мадам Баттерфляй», 1974; «Орфей», 1978; «Ріголетто», 1982), Ингмар Бергман («Чарівна флейта», 1975) та інші, робота в «режисерському театрі» виявилась поштовхом для створення фільмів-опер.

Серед радянських режисерів-екранізаторів опери слід згадати В. Гориккера («Моцарт і Сальєрі», 1962; «Іоланта», 1963; «Царевна наречена», 1965); В. Окунцова («Отелло», 1979; «Алеко», 1986); В. Строеву («Хованщина», 1962); Р. Тихомирова («Євгеній Онегін», 1958; «Пікова дама», 1960; «Князь Ігор», 1970; «Чіо-Чіо-Сан», 1980; «Флорія Тоска», 1981); М. Шапіро («Черевички», 1944; «Катерина Ізмайлова», 1966).

В українському кіно перші оперні екранізації з'явилися ще раніше: «Наталка-Полтавка» (1936) та «Запорожець за Дунаєм» (1937) І. Кавалерідзе. Пізніше улюблені українські опери ще не раз були екранізовані: зокрема, у 1978 р. «Наталку» екранізував Р. Єфименко (у головній ролі дебютувала випускниця театрального інституту, нині народна артистка України Н. Сумська), а відомими кіноверсіями «Запорожця» став фільм режисера В. Лапокниша (з І. Паторжинським та М. Литвиненко-Вольгемут; 1953) та прем'єра 2000-х режисера М. Засєва-Руденка (2006).

Складність оперної екранізації визначається передусім проблемою художнього перекладу мови опери на мову екранних мистецтв. Суміщаючи оперну умовність з життєвою достовірністю кінематографу, режисери стикаються з цілим рядом художніх проблем.

Як відомо, головне в опері — це можливість докладного музичного висловлювання при певній уповільненості дії. Головним засобом художнього впливу є вокальна мелодія, пов'язана зі словом. Характери героїв найповніше розкриваються у розгорнутих сольних епізодах (аріях, аріозо, монологів, піснях), а речитативи, більш наближені до мови, виконують лише сполучну роль у розвитку образних характеристик. В ансамблях та хорових фіналах засобами музики узагальнюються драматичні ситуації, виявляються протиріччя чи зближення характерів. У музичній драматургії опери вагома роль часто належить оркестру — як у передачі головного емоційного змісту сценічної дії, виявленні душевного світу героїв, так і у самостійних симфонічних номерах.

Отже, опера, хоч і пов'язана тісно з видовищем, звернена в першу чергу до слуху. Музична дія в ній безперервна, в той час як у зоровому ряді можуть наступати зупинки і навіть тривалі паузи. У кіно ж як раз навпаки. Неписаний закон кінематографу гласить: «Жодної миті без нових зорових вражень!» Оперні арії, хори, ансамблі вимагають своєрідного темпу протікання, що різко суперечить темпу протікання фільму. Арія зупиняє рух кадру і тим самим розвиток дії. Властива опері уповільненість розвитку дії пояснюється тим, що оперній музиці у більшій мірі властиве ліричне висловлювання, інтимний монолог, ніж об'єктивна розповідь, опис, зображення. Крім того, музичний образ, яким би лаконічним і емним він не був сам по собі, все ж таки вимагає більш тривалого розвитку у часі. Тому суттєвою складністю для екранізації являються сольні епізоди опер, а також увертюри, оркестрові антракти, танцювальні дивертисменти. Вони призупиняють дію і суперечать динамічній природі кіно. Від ступеня таланта і фантазії режисера залежить, чи зможе він знайти адекватне смислове і пластичне рішення для таких епізодів.

Кіно суттєво відрізняється від опери і своїми темпами у вираженні почуттів: у фільмі почуття виражаються мімікою, жестами, дією у швидкому темпі, а в опері ця задача випадає на долю музики, котра потребує для цього набагато більше часу. Тому кіно і опера вимушені оперувати різними темпами часового розвитку. Необхідність більшої динаміки руху в екранізованій опері часто змушує режисера скорочувати арії і дуети, навіть вилучати цілі партії з оперної партитури, на що жоден оперний композитор ніколи б не погодився. Отже, одна з головних проблем оперної екранізації — скорочення опери. «Укладаючи» оперу в рамки кінометражу, композитор ризикує порушити логіку музичної драматургії. На зміну порушеній структурі скороченого музичного тексту приходять логіка кінематографічна, наповнена новими смислами і символами і яскравими пластичними рішеннями.

Художні рішення внутрішніх купюр досить різноманітні. Варіанти скорочення можуть бути закладені у типі драматургічної побудови опери. Так, оперні твори ліричного, лірико-психологічного жанрів, камерні опери, моноопери, як правило, невеликі за розмірами і не потребують скорочення. Працюючи з масштабними зразками оперної класики, режисерам доцільно звертатись до першоджерел лібрето, а також залучати численні додаткові інформаційні матеріали. Лише у випадку авторського кінематографічного прочитання музичних образів оперні шедеври переосмислюються по-новому, а купюри музичного тексту компенсуються на рівні кіномистецтва.

Окремою проблемою в оперних екранізаціях постає «суміщення» співака і актора. Оперний співак, як актор, грає на сцені дещо спрощено, адже спів висуває певні фізіологічні вимоги і змушує співака переважно зберігати нерухомість тулуба. Міміка, жести, рухи співака — все це спрямоване на досягнення кращого співу. Кіноактор, навпроти, робить установку скоріше на тонкі деталі міміки, на внутрішні переживання, психологічні нюанси, донесення так званого «змісту між рядками» — підтексту. До того ж, кіно за своєю природою вимагає рухливості у грі. Таким чином, в екранізації опери постає нове завдання: модуляція традиційної оперної пластики співака у кінематографічну тональність, що передбачає натуральність, життєву достовірність акторської гри і звільнення від умовностей оперних жестів, міміки і пластики. Отже, кіно висуває високі вимоги до співаків: беручи участь в оперній екранізації, виконавці головних партій «складають іспит» на різнобічність своєї майстерності.

Проте, багато режисерів використовують принцип «двох виконавців на одну роль» — оперного співака та драматичного актора, хоча це і досить ризиковано. Постановник повинен знайти художню єдність образу, не говорячи вже про повну синхронність артикуляції актора і голосу співака. Але, використовуючи акторський дубляж, режисер фільму уникає розповсюдженого оперного недоліку — невідповідного віку, стану та зовнішнього вигляду героїв. Відомо, що найкращі співаки — це, зазвичай, люди зрілого віку. Проте, в сюжеті кожної опери є молоді і навіть юні персонажі. Якщо в оперному театрі на співаків дивишся з великої відстані і відповідність віку артиста та його героя не така важлива (головним чином ми бажаємо чути професійні голоси), то кіно не приймає умовностей, які допускає опера: реалістична манера зображення вимагає, щоб молодий коханець *дійсно* був молодий, а не лише *грав* молодого.

Існують й інші суперечності. Так, в опері оформлення сцени є штучним: задній план утворюють не реальні предмети, а декорації. У фільмі замість декорацій ми бачимо справжній ландшафт, реальне місце дії. І якщо на фоні декорацій військового бою можна сприйняти довгу арію, то набагато важче її сприйняти в умовах реальної сцени битви [Лисса 1970, с. 373]. Крім того, в опері ми звикли до незмінної просторової перспективи, до сприймання всієї сцени цілісно, в кіно ж ми бачимо відрізки дії, наближення, деталі, лише зрідка дається загальний вид. Отже, в опері «грає» лише людина, а у фільмі — вся зорова сфера. І така роздрібненість, дискретність зорового ряду загострює контраст з безперервним плином музичного розвитку.

Втім, у руках кінорежисера з'явилися додаткові ресурси виразності, яких немає в оперного постановника у театрі. Кіно дозволяє індивідуалізувати та диференціювати масу, вихоплюючи об'єктивом окремі обличчя; дробити дію; виокремлювати окремі риси та деталі; здійснювати динамічні та різноманітні монтажні зміни. Кіно глибше та повніше дає можливість розкрити на екрані психологію діючих осіб, збагачуючи арсенал виражальних засобів.

Отже, оперна екранізація немислима без певного компромісу. Екранізована опера в значній мірі суперечливий жанр мистецтва: інтерпретація вже існуючого твору і нове художнє явище одночасно. У процесі екранної постановки опери певні зміни неминуче торкаються не лише її зовнішньої сторони, але й тонкої чуттєвої сфери — сфери змісту. Ось чому так важливо, щоб компроміс мав не випадковий, а осмислений, цілеспрямований характер. Тим не менш, оперна екранізація



пройшла випробування часом. Сміливі рішення постановника оперної екранізації виправдовуються тоді, коли він, глибоко відчувши задум автора опери, спрямовує засоби кіно не лише на його втілення, а й на розвиток. Саме у таких випадках народжується новий твір кіномистецтва, але разом з тим збагачується і уявлення про відому оперу.

Екранізація — популярна форма нового (екранного) життя й інших сценічних жанрів, зокрема балетів: «Ромео і Джульєтта» (1954) Л. Арнштама та Л. Лавровського, «Спляча красуня» (1964) та «Панянка і хуліган» (1970) А. Дудка, «Анна Кареніна» (1974) М. Піліхіної, «Шалений день» (1983) та «Попелюшка» (1985) В. Окунцева та ін. Улюбленими картинами глядачів стали й екранізовані оперети «Містер Ікс» (1958) Ю. Хмельницького, «Вільний вітер» (1961) Л. Трауберга та А. Тутишкіна, «Весілля в Малинівці» (1967) А. Тутишкіна, «Принцеса цирку» (1982) С. Дружиніної, «Маріца» (1985) О. Белінського, роботи Я. Фріда: «Летюча миша» (1979), «Сільва» (1981), «Вільний вітер» (1983) та ін.

Великою популярністю користуються у глядачів екранізовані мюзикли та рок-опери, зокрема: «Моя чарівна леді» (1964) Дж. К'юкора, «Звуки музики» (1965) Р. Уайза, «Смішне дівча» (1968) У. Уайлера, «Хелло, Доллі!» (1969) Дж. Келлі, «Кабаре» (1972) Б. Фосса, «Ісус Христос — Суперзірка» (1973) Н. Джуісона, «Евіта» (1996) А. Паркера, «Чикаго» (2002) Р. Маршалла, «Привид опери» (2004) Дж. Шумахера, «Мамма Міа!» Ф. Ллойд (2008) та ін.

При створенні мультиплікаційних опер та балетів особливо гостро стоїть проблема музичних купюр, адже один такий анімаційний твір триває, в середньому, 30 хвилин. Втім, наміри авторів адаптувати для дитячої аудиторії відомі опери та балети у звичному для неї мультиплікаційному жанрі, безперечно, виправдовують скорочення та компілятивний підхід до музичного матеріалу. Серед вітчизняних робіт слід відзначити мультфільм-оперу «Снігуронька» (1952) І. Іванова-Вано та мультфільм-балет «Лускунчик» (1973) Б. Степанцева.

У контексті теми хочеться відзначити мультфільм французького режисера П. Рулена «Уявна опера» (1993), що являє собою екранізацію 12 знаменитих арій з опер Моцарта, Верді, Бізе, Гуно, Леонкавалло, Пуччіні та ін. Усі номери це короткі фільми, що демонструють різноманітні мультиплікаційні техніки.

Прекрасну колекцію з шести анімаційних опер демонструє британський проект 1995 р. «Operavox», що включає «Чарівну флейту», «Севільського цирульника», «Кармен», «Золото Рейну», «Турандот», «Ріголетто». Серед знаменитих мультфільмів студії У. Діснея,

створених на основі популярної музичної класики, слід відзначити «Фантазію» (1940) з її балетними епізодами (сюїтою з «Лускунчика», «Танцем годинників», «Весною священною») та «Фантазію 2000» (1999) з «Карнавалом тварин».

У світлі сказаного вважаю, що найточнішими термінами для позначення екранізованих сценічних жанрів, які би визначали дуальність їхньої природи, є «фільм-опера», «фільм-оперета», «фільм-балет», «фільм-мюзикл», «мультфільм-опера», «мультфільм-балет» тощо — незалежно від того, на якому екрані (великому чи малому) демонструється такий твір. Для уточнення, за необхідності, можна додавати префікси «кінофільм-...» чи «телефільм-...», але в обох випадках ми розуміємо, що мова йде про екранну інтерпретацію конкретного сценічного твору.

#### ***Оригінальна екранна форма.***

Четверта форма сценічно-екранної взаємодії — оригінальна екранна форма — презентує «первинний продукт», тобто твір, створений спеціально для кіно чи телебачення. Ці опери, балети, мюзикли не мають сценічного аналогу, а створюються композитором, режисером, хореографом у складі постановочної групи фільму. Саме такі жанри доцільно позначати термінами «кіноопера», «телеопера», «телебалет», «кіномюзикл», «телемюзикл», «мультопера», «мультбалет», «мультмюзикл», підкреслюючи навіть на рівні семантики слова певну єдність, нерозривність його значення.

Перша специфічна кіноопера «Симфонія грабіжників» (1935) була створена австрійським композитором Ф. Фехером, але твір не був включений до щорічно друкованої фільмографії (можливо, причина полягала в тому, що стрічка виявилась невдалою) [Лісса 1970, с. 375]. Найвідомішою ж кінооперою є французький шедевр режисера Жака Демі і композитора Мішеля Леграна «Шербурські парасольки» (1964). У фільмі немає жодного розмовного діалогу — лише спів. Крім того, структура фільму, подібно сценічній опері, розділена на три акти («Від'їзд», «Розлука», «Повернення»). Дослідниця С. Бушуєва зазначає, що Ж. Демі хотів створити «фільм у співі», як буває «фільм у кольорі», і йому це вдалося: глядач зникає до того, що на екрані співають, так само швидко, як зникає він бачити на екрані кольорове зображення [Бушуєва 1989, с. 181]. Отже, автори створили кінотвір, використовуючи провідний оперний принцип — первинність вокальної лінії (співу), що дає право визначати «Шербурські парасольки» кінооперою.

Досить плідно у жанрі оригінальної екранно-оперної форми виявили себе митці телебачення. У списку радянських телеопер: «Соколятко» (1959) О. Гравітіса, «Італійські зустрічі» (1963) В. Кладницького, «Останній катер» (1963) М. Ковалю, «Що сказав Кутузов» (1963) та «Живіть» (1964) Б. Архимандритова, «Відьма» (1965) В. Власова і В. Фере, «Ранок» (1967) Г. Вагнера, «Березень-квітень» (1968) Б. Гецелєва, «Анна Снегіна» (1969) В. Агафоннікова, «Двоє у грудні» (1969) Ю. Єфимова, «Ленінградська новела» (1970) Г. Белова, «Опера про те, як посварилися Іван Іванович з Іваном Никифоровичем» (1971) Г. Банщикова, «Мужицький сказ» (1972) К. Волкова та багато інших. Створюючи музику телеопери, композитор тісно співпрацює з телережисером і з самого початку орієнтований на специфіку телемистецтва, камерність форми, драматургію зорового ряду, психологізм змісту та лаконізм постановочних рішень. Композитори телеопер заздалегідь відмовлялись від великих арій, розбиваючи оперу на короткі епізоди, поєднані інструментальними переходами і лейттемами. Таким чином, телеопера в найповнішій мірі синтезувала естетичні принципи оперного та телевізійного мистецтва, вирішуючи ті ж проблеми суміщення оперної умовності і екранної безумовності, що і фільм-опера, але переосмислюючи їх у контексті телевізійної естетики.

Серед телебалетів, що часто демонструвались на малому екрані і полюбилися глядачеві, назвемо роботи видатного режисера музичних телестрічок О. Белінського: телебалети з музикою Т. Когана — «Галатєя» (1977), «Старе танго» (1979), «Остання тарантєла» (1992); з музикою В. Гаврилїна — «Анюта» (1982), «Будинок біля дороги» (1984), «Одруження Бальзамїнова» (1989); «Жиголо і Жиголетта» (1980) з музикою А. П'яцолли, «Чаплініана» (1987) з музикою Ч. Чаплїна та ін.

Кіномюзикли традиційно користуються любов'ю глядачів завдяки яскравій динамізації музично-пісенно-танцювальних сцен. На думку дослідника музичних кінокартин М. Ханїша, матеріал фільму стає придатним до оформлення у вигляді мюзиклу, якщо:

1) із індивідуальної історії героя, середовища і головного місця подій фільму органічно витікає наполеглива необхідність уведення музики, танців, елементів шоу;

2) особливий драматургічний або поетичний задум робить можливим і необхідним уведення музичної стилізації;

3) розв'язання основних ліній фабули будується на основі антагоністичних, конфліктних колізій, причому полюси конфлікту персонажіковані у протилежних фігурах, колективах, класах тощо;

4) сюжет містить доступні порівнянню і узагальненню елементи, котрі можуть бути ще й стилістично підкреслені, тобто коли вони самі напрошуються на поетичну, метафоричну, абстрактну форму викладу і вже в самих собі містять пародію;

5) історія з самого початку викладається як стилізований, штучний сюжет, парабола, модель ситуації, коли реалістично-достовірне мотивування передбачає музичні стилізації [Ханїш 1984, с. 120].

Радянський дослідник-критик О. Асаркан так висловився про кіномюзикл: «Тепер дуже часто фільми з музикою називають мюзиклами, і здебільшого дарма. Потрібна гостра характерність персонажів і музичної мови, на якій вони висловлюються, потрібен життєво і літературно значимий сюжет, непосильний для старих музичних жанрів — ревію, оперети, потрібна вся техніка класичної і сучасної драматургії (при тому, що пісенні інтонації можуть бути звичайнісінькими, «вуличними», позбавленими естрадного чи мюзик-хольного «шику»), щоб вийшла не п'єса з музикою і не монтаж музичних номерів взагалі без «п'єси», а власне мюзикл <...> Потрібно відчутти театральність мюзиклу, щоб її подолати (не завжди ховаючи, інколи й підкреслюючи) і зробити повноцінний фільм, котрий буде існувати як твір кіно, а не музики чи естрадного мистецтва» [Асаркан 1972, с. 6].

Таким вимогам відповідають більшість видатних кіномюзиклових стрічок, зокрема: «Ті, що співають під дощем» (1952) С. Донєна та Дж. Келлі, «Мері Поппінс» (1964) Р. Стівенсона, «Дівчата з Рошфору» (1967) Ж. Демі, «Весь цей джаз» (1979) Б. Фосса, «Мулен Руж!» (2001) Б. Лурмана та ін.

Радянські музичні кінокомедії Г. Александрова та І. Дунаєвського по суті були справжніми кіномюзиклами: «Веселі хлоп'ята» (1934), «Цирк» (1936), «Волга-Волга» (1938), «Весна» (1947). І в подальші роки радянський (пізніше російський) кінематограф розвивав традиції мюзиклового кіно. Серед зразків цього жанру слід назвати фільми: «Мелодії Верійського кварталу» (1973) Г. Шенгєлая, «Мама» (1976) Е. Бостан, «Труффальдіно із Бергамо» (1976) В. Воробїєва, «Небесні ластівки» (1976) та «Мері Поппінс, до побачення!» (1983) Л. Квініхїдзе, «Дон Сезар де Базан» (1989) Я. Фріда, «Руанська дїва на прїзвисько Пишка» (1989) Є. Гїнзбург та Р. Мамєдова, «Не залишай» (1989) Л. Нєчаєва, «Стиляги» (2008) В. Тодоровського та ін.

Український екран початку ХХІ ст. відзначився цілою низкою телемюзиклів — творчих проєктів, прем'єрні покази яких були приурочені до загальних свят (як правило, новорічних). Це телевізійні режисерські

роботи С. Горова: «Вечори на хуторі біля Диканьки» (2001), «Попелюшка» (2002), «Шалений день, або Одруження Фігаро» (2003), «Сорочинський ярмарок» (2004) та М. Паперника: «Снігова королева» (2003), «За двома зайцями» (2004), «Дванадцять стільців» (2005). У більшості з названих творів (наряду з рисами фільму-концерту, ревію, естрадного шоу) наявні характерні мюзиклові ознаки: крім «зіркового» складу виконавців, це відоме літературне першоджерело, наскрізна музична драматургія, рівноцінність акторської гри, співу та хореографії, що дає підстави віднести ці фільми до форми телемюзиклу.

Кіно і телебачення, схожі за своїм генезисом, у той же час мають суттєві відмінності. Зокрема, це тип спрямованості комунікації. У кінотворах зазвичай передбачається замкнена структура спілкування, у дуже рідкісних, виключних випадках кіногерой звертається напряму до глядача, «крізь» екран. А для телебачення стає характерним саме розімкнений і мішаний типи комунікації: телегерой на крупному плані звертається до кожного телеглядача, і створюється ілюзія інтимності спілкування. Така установка на співбесідника стає однією з важливих рис телевізійної специфіки, зближуючи телевізійне видовище з театральним.

Специфічні ознаки опери, балету, мюзиклу досить часто використовуються і в мультиплікації, коли музична партитура створюється композитором у роботі над конкретним анімаційним фільмом, який вирішується у творчій естетиці театального жанру, не маючи відповідного сценічного аналогу. За такими ознаками до мультпер можна віднести «Казку про нерозумне мишеня» (1940) М. Цехановського з музикою Д. Шостаковича, «Кицькин дім» (1958) Л. Амальрика з музикою М. Богословського, «Казку про Попа та його робітника Балду» (1973) І. Ковалевської з музикою А. Биканова, режисерські роботи В. Самсонова: «Надто Синя Борода» (1979) з музикою Г. Гладкова та «32 грудня» (1988) з музикою А. Кисельова, а також знаменитий цикл про пригоди Бременських музикантів з музикою Г. Гладкова: «Бременські музиканти» (1969; реж. І. Ковалевська), «По слідах Бременських музикантів» (1973; реж. В. Ливанов), «Нові Бременські» (2000; реж. О. Горленко).

Цікаво, що історично першим театральним жанром анімаційного екрану став саме мультбалет — чорно-білий мультфільм У. Діснея з музикою К. Сталлінга «Танець скелетів» (1929) [Севастьянова 2008, с. 223]. Серед вітчизняних мультбалетів хочеться відмітити «Музичні картинки» (1968) Н. Василенко на музику Л. Ревуцького, а також режисерські роботи І. Ковалевської: «Камаринську» (1980) на музику

М. Глинки, «Картинки з виставки» (1984) на музику М. Мусоргського, «Гноми і гірський король» (1993) на музику Е. Гріга.

Жанр мультмюзиклу активно розвивається в американському кінематографі. Серед багатьох робіт необхідно відзначити такі фільми студії У. Діснея, як: «Білосніжка та семеро гномів» (1937), «Спляча красуня» (1959), «Русалонька» (1989), «Красуня і Чудовисько» (1991), «Горбун з Нотр-Даму» (1996) та ін. Композитором останніх трьох робіт є Алан Менкен (народ. 1949) — єдиний з нині живучих лауреат премії «Оскар», який удостоївся цієї нагороди вісім разів (у «змагальних» категоріях).

Яскравими російськими мультмюзиклами стали анімаційні стрічки «Принцеса та Людоджер» (1977) Е. Назарова з музикою О. Градського, «Летючий корабель» (1979) Г. Бардіна з музикою М. Дунаєвського, «Пес у чоботях» (1981) Є. Гамбурга з музикою К. Кельмі та П. Смеяна, «Бридке каченя» (2010) Г. Бардіна з музикою П. Чайковського та ін. Серед українських робіт цього жанру варто відзначити режисерські роботи Д. Черкаського: «Пригоди капітана Врунгеля» (1976–1979) та «Доктор Айболить» (1985) з музикою Г. Фіртича, «Острів скарбів» (1988) з музикою В. Бистрякова.

Отже, розглянувши на прикладі опери чотири форми існування театального жанру на екрані — трансляцію, адаптацію (екранну версію), екранізацію та оригінальну екранну форму — ми переконаємось, що екранна інтерпретація сценічного твору — це «не лише новий спосіб представлення музики, не лише нова форма її існування, але й новий спосіб переконання, новий спосіб агітації і пропаганди у мистецтві» [Дворниченко 1978, с. 228]. Ще П. Чайковський мріяв зробити оперу «надбанням не лише маленьких гуртків, але за сприятливих умов — надбанням всього народу» [Келдыш ЭР]. На сьогоднішній день саме екран і забезпечує ці сприятливі умови, надаючи опері, опереті, балету, мюзиклу можливість вийти за межі театальної рампи, випробувати нові — екранні — умови існування, розширити виразну палітру творів, суттєво збільшити видовищність синтетичних музично-сценічних дійств.

Цікаво, що в останні роки все частіше спостерігається зворотний шлях, коли оригінальний екранний твір здобуває нове втілення на театральній сцені: так, видатний музичний фільм «Пригоди Буратіно» (1975) Л. Нечаєва з музикою О. Рибнікова у 2002 р. дав життя білоруському мюзиклу «Буратіно.by» [Ювченко 2007, с. 171]; вже згаданий телебалет «Анюта» у 1986 р. (через чотири роки після виходу на екран)

відкрив нову сторінку своєї історії у вигляді балетної театральної постановки; мультмюзикли «Красуня і Чудовисько» та «Русалонька» стали бродвейськими мюзиклами (відповідно у 1994 та 2007 рр.); на основі радянської мультопери «Бременські музиканти» у 2009 р. у Москві було поставлено однойменний мюзикл.

Тісний зв'язок театральної видовищності з екранною є характерною рисою сучасної соціокультурної ситуації у сфері мистецьких видовищ. Звернене до мільйонів, екранне мистецтво розмовляє особисто з кожним. Враховуючи різний рівень культурного розвитку та широкі кола мистецьких уподобань глядачів, воно намагається задовольнити інтереси та дати духовну насолоду кожному. Подібно до того, як кінематограф не витіснив театр з його творчістю живого актора, так і телевізійні трансляції та екранні версії не замінять собою спілкування артистів і публіки, проте допоможуть краще усвідомити можливості, недоліки та переваги як екранного мистецтва, так і «живого» виконання.

#### **Мистецько-видовищні форми телевізійного екрану: музичний відеокліп, рекламний відеоролик, талант-шоу**

Телебачення народжувалось одночасно зі звуковим кіно — і технічно, і естетично. Втім, те, що виявилось неможливим у кіно, — звертання з екрану особистості, що має сказати своїм глядачам щось важливе, — стало можливим і навіть необхідним для телебачення. Принципова різниця у властивостях теле- та кіноекрану полягає в наступному: кінематографічний екран ніби втягує дію в глибину кадру, а телевізійний — ніби виштовхує об'єкт на перший план.

У процесі свого розвитку телебачення опановує три важливі іпостасі, виявляючи себе як: 1) спосіб передачі на відстані звуку і зображення, 2) новий, специфічний засіб інформації в суспільстві, 3) нову форму художньої культури зі своїм естетичним «я».

З'єднуючи «одномоментність» радіо з «наочністю» кінематографа, асимілюючи такі прийоми кіно, як монтаж, зміну ракурсів і планів, застосовуючи драматичне напруження театру, наближуючись за різноманіттям форм до можливостей друкованого слова, телебачення робить наступний крок, відкриваючи в галузі інформації абсолютно нові горизонти. Володіючи якістю особливої достовірності, оперуючи фактами самого життя, телебачення дає нам інформацію,

яка одночасно виступає як джерело подальших самостійних роздумів. Включаючи в себе інтелектуальний та емоційний моменти, вона не лише засвоюється, але й переживається людиною, стаючи для неї ніби часткою власного досвіду.

Телевізійний екран володіє якістю особливої достовірності, виявляючи свою естетичну природу у прагненні дивитись під художнім кутом зору на реальну дійсність, у результаті чого інтелектуальна та емоційна інформація не лише засвоюється, а й переживається людиною, стаючи ніби часткою її власного досвіду. У цьому сенсі воно ніби символізує одну з характерних тенденцій нашого часу — наполегливе проникнення видовищного начала в життя.

#### ***Музичний відеокліп.***

Прагнення виразити музику у зримому образі і, навпаки, почути музичне звучання у явищі візуальному — давня тенденція, про яку свідчать еволюційні процеси художньої культури. Дійсно, органічні передумови для зримих асоціацій та уречевлення звукового ряду у русі є в самій природі музики: музичний текст володіє невичерпним багатством зв'язків з явищами дійсності, процесами духовного життя, безліччю сторін людського досвіду.

Взаємне тяжіння музичного та видовищного начал виявляється як у традиційній формі музичного театру, так і в сучасному феномені театралізації інструментального та хорового виконавства. Природно, що з появою нової видовищності — екранної — відразу почали формуватись нові види взаємодії музики і зображення. Одним з яскравих прикладів такої взаємодії став музичний відеокліп — найулюбленіший жанр сучасної молоді, що синтетично об'єднав у собі виражальні засоби музики, кіно, театру, образотворчого мистецтва.

Технічна революція ХХ ст. обумовила новий підхід до людських цінностей: швидкість усіх життєвих процесів, відчуття ущільнення часу, стрімка зміна ідей та кумирів трансформували модель реального світу та масову свідомість. Це спричинило і суттєві зміни у мистецькій сфері, зокрема появу і активний розвиток екранних мистецтв.

Екранне мистецтво, як відомо, — мистецтво часове, а категорія часу завжди сполучена зі звуком, адже усе, що має протяжність у часі, сприймається за посередництвом не лише зору, а й слуху. Тому звук зайняв одне з найголовніших місць у системі мистецько-виражальних засобів екранної видовищності.

Нові сучасні зображально-звукові технології на практиці часто випробовуються на невеликих екранних формах. Яскравим прикладом

подібного «відпрацювання» новацій і став музичний відеокліп. Базуючись на багатожанровій структурі екранного мистецтва, новий жанр у процесі свого розвитку обумовив не лише зміни художньо-виражальних засобів, появу нових творчих та технічних рішень, що згодом почали використовуватися і при створенні іншої кіно-, теле-, відеопродукції, а й трансформацію мистецької мови екрану.

У музичному середовищі тривають суперечки з приводу того, коли з'явився перший відеокліп. Так, музичний журналіст А. Троїцький вважає першим відеокліпом сцену репетиції оркестру з кінофільму «Веселі хлоп'ята» (1934) [Троїцький 2006, с. 165], Д. Ухов — численні музичні номери з індійських фільмів (вже з середини 1950-х) [Ухов ЭР], біографи Леоніда Утьосова — його ролик на пісню «Пароход», знятий у 1939 р. [Утесов ЭР].

Втім, у більшості інформаційних джерел стверджується, що першим повноцінним музичним відеокліпом слід вважати «Богемську рапсодію» групи «Queen» (1976). І хоча кліпи до пісень знімалися і раніше (зокрема, самими «Queen»), саме після виходу цього відео практика випускати відеокліпи з разово-епізодичної стала розповсюдженою.

У серпні 1981 р. у США розпочала своє мовлення перша у світі музична телестанція MTV, ідейно-творчою концепцією якої стала безперервна передача в ефір музичних відеокліпів. Невдовзі бренд MTV за ліцензією став використовуватися у телекомпаніях багатьох країн світу. У 1984 р. на каналі з'явився перший хіт-парад, і з того ж року почали проводитися щорічні церемонії нагородження за створення музичних відеокліпів *MTV Video Music Awards*. Нагороди вручаються у багатьох номінаціях, зокрема: найкраще відео року, чоловічий та жіночий кліпи, дебютант, танцювальний кліп з пісню, альтернативний кліп, хореографія, режисура, спецефекти, монтаж та ін.

Музичний відеокліп став справжнім твором мистецтва, здобувши статус нового телевізійного жанру, про що було офіційно оголошено на престижному кінематографічному Фестивалі мистецтв в Единбурзі у 1995 р. Прем'єра міні-стрічки «Road Movie» американської групи «R.E.M.» стала знаком всесвітнього визнання відеокліпу як жанру, котрий до цього недооцінювався та вважався лише рекламою до компакт-диску нового альбому [Соколюк 2009, с. 134].

Цілодобовий розважальний телеканал «MTV Україна», що входить до загальноєвропейської мережі *MTV Networks Europe*, розпочав мовлення 24 серпня 2007 р. Програмне наповнення каналу містить музичні проекти, підготовлені в Україні, та дубльовані українською

мовою всесвітньо відомі програми, що віддзеркалюють інтереси та смаки сучасної молоді.

Технічно відеокліп створюється переважно засобами кіномистецтва з використанням сучасних комп'ютерних технологій, але він стає комунікативним містком між митцем і публікою саме внаслідок існування мистецтва телебачення. Говорячи про походження музичного відеокліпу, необхідно відмітити його зв'язок з рекламним роликом, танцем, музичним фільмом, кіномюзиклом, телевізійним фільмом-концертом.

Дослідниця С. Соколюк аналізує комплекс телевізійних прийомів, що формувалися на початку 1960-х на радянському телебаченні і був призначений якнайкраще презентувати естрадного співака на екрані. Одним з таких прийомів був спів під фонограму. «Перші кліпи (пісенні ролики) були переважно статичними, з примітивним студійним оформленням, з довірливою манерою виконавця за типом “внутрішнього монологу”, з більш виразними жестами й мімікою. Невдовзі почали використовувати фонограму у “незвичайному антуражі”: співали у лісі, на скелях, біля моря, в автомобілі, на палубі, у потязі, але завжди чомусь з поглядом “в нікуди”. Виходять на “плєнер” і камерні оркестри, народні й вокально-інструментальні ансамблі, хорові та танцювальні колективи, живописно розташовуючись навколо фонтанів, на газонах скверів, у музеях» [Соколюк 2009, с. 136].

Проте, своїм розквітом справжній відеокліп зобов'язаний не лише якісно новому рівню відеотехнологій та новим концепціям телемовлення, але й величезним фінансовим можливостям, закладеним у музичній індустрії. Музичні «зірки» нерідко жаліються, що один відеокліп коштує стільки ж, скільки запис цілого альбому; але при цьому вони замовчують, який рекламний прибуток приносить тиражування їхніх відеообразів і яку символічну роль ці відеообрази виконують у загальній структурі іміджу «зірки». Неймовірно багатство візуального вираження (включаючи одяг, танець, декорації тощо), коштовні зйомки, всі мислимі спецефекти — і при цьому абсолютна доступність, лише увімкни телевізор, — зробили музичний відеокліп найпотужнішим каналом взаємодії зіркового співака з його прихильниками.

Що ж таке музичний відеокліп, у чому специфіка його структури, які його характерні жанрові властивості?

Визначення науковців та музичних журналістів досить різні: «По суті, музичний відеокліп — це той же міні-фільм зі своїми законами драматургії, режисури та монтажу» [Большакова 2008, с. 51]; «Кліп — це не маленький фільм, це повноцінний вірш» [Самутина

2001, с. 80]; «Робітники телебачення сказали: відеокліп — це фактично рекламний ролик <...> На що музиканти, а в першу чергу фірми грамзапису, їм відповідали: “...це не рекламний ролик, це — фільм”» [Троицкий 2006, с. 166–167]; «сюжетна форма взаємодії музики і зображення <...> тематично-музичний твір, компактний виклад великої кількості емоційно-забарвленої інформації» [Соколюк 2009, с. 135]; «жанр на екрані, основні ознаки якого: канонічний метраж (не більше трьох чотирьох хвилин ефіру) та своєрідність образотворчого рішення, заснована на тісній взаємодії з музичним матеріалом» [Елисеєва 1989, с. 12]; «Музичний кліп — це аудіовізуальна продукція, що включає в себе вокальну або інструментальну партію у супроводі яскравих, динамічних зображень» [Большакова 2008, с. 50]; «Зазвичай відеокліп розуміють як певну ілюстрацію, своєрідний художній фільм на сюжет пісні. <...> Відеокліп — це лише одне з прочитань пісні слухачем, асоціативний ряд, побудований на основі змісту тексту і вражень від музики» [Никитина ЭР]; «відеокліп — це медіажанр, в якому дається інша, відмінна від традиційної ієрархія візуальних та звукових компонентів медіатексту, і музика стає провідним фактором, що визначає як смислові (переведення пісенного змісту у візуальний ряд), так і композиційні (масштаб, монтажний ритм) особливості тексту» [Шак 2010, с. 68].

Також зустрічаються не стільки аналітичні, скільки емоційні висловлення щодо сутності відеокліпів, зокрема: «Кліпи — це те, що дивляться по телевізору, коли більше нічого дивитись. Це культурний джанкфуд («їжа-сміття». — К. С.) <...> Кліпи — це телевізійний сніг. Дивитись кліпи — те ж саме, що вглядатись у круговерть сніжинок або, інакше кажучи, ловити гав — заняття для роззяв, ледарів, ідіотів або медитуючих філософів. Кліпи осипаються з екрану з непередбачуваністю та монотонністю природного явища. <...> Кліпи — це єдиний відомий нам приклад повного розчинення елітарної, авангардної, революційної за своїм генезисом форми у маскультури. Заполонивши екранний простір, вони тим не менш наслідують мову відеоарту та авангардного кінематографу. Це тотальний сюрреалізм — автоматичний лист, ланцюги випадкових асоціацій, сни, записані та зняті ще до того, як вони наснились» [Кулик ЭР].

Відкинувши емоційні симпатії-антипатії, запропоную більш точно, на мій погляд, визначення сучасного музичного відеокліпу: *це мистецько-екранна аудіовізуальна форма, в основі якої лежить музична композиція (найчастіше пісня), що супроводжується певним відеорядом.*

У структурі відеокліпу, за Л. Большаковою, виділяють три компоненти: вербальний, мелодичний та іконічний. Вербальний компонент представлений, передусім, усною пісенною мовою виконавців, а також письмово закріпленими джерелами (пісенний текст, субтитри тощо). Мелодичний компонент, зрозуміло, обумовлений звуковим рядом музичної композиції. Нарешті, іконічний компонент визначається відеорядом. Додавання візуального коду до традиційних пісенних (вербального та мелодичного) не лише відображає спробу заволодіти повною увагою реципієнта, а й ускладнює аудіальний текст шляхом додавання ще одного плану сприйняття (глядацького) та збагачує смисловий зміст пісні [Большакова 2008, с. 51].

Різноманітні відношення та взаємодії візуального, вербального, музичного компонентів у структурі відеокліпу обумовлюють його естетичні особливості як мистецько-екранної форми.

Оскільки відеоряд у кліпі існує в нерозривній єдності з піснею, що звучить, то і тривалість відеокліпу збігається зі стандартом для музичної композиції (3–4 хвилини) — отже, першою важливою особливістю жанру слід визначити *надзвичайну жорсткість форми*. Як будь-яка коротка і жорстка форма, кліп стискає інформацію, розраховуючи на підсвідоме сприйняття значної частини візуальних елементів.

Другою особливістю відеокліпу є *ритмічне співвіднесення відеоряду з музичною композицією*. Воно може бути точним, випереджаючим, запізним, але так чи інакше повинно витримувати ритм пісні. До ритмічної структури кліпу відноситься так звана візуальна рима — присутність у кліпі ритмічно повторюваних елементів. Це будь-які повторення, що виникають впродовж відеокліпу: однакові рухи камер, паралельні рухи об'єктів, кольорові тотожності і контрасти, повністю повторювані візуальні фрагменти (візуальний лейтмотив) тощо.

Поєднується з попередньою наступна особливість музичного кліпу — обов'язкова *присутність елементів руху у відеоряді*. Рухи персонажів, камер створюють фрагмент живого світу, до якого ми ніби заглядаємо через екран. «...кінетика відеокліпу підкріплює нашу гіпотезу про кліп як про стрибкоподібне перенесення до інших режимів буття, до інших пластів свідомості, існуючої зараз, але в іншій модальності. Лише як рідкісне виключення у кліпах зустрічається монтаж фотографій, картин, малюнків — мертвої за своєю природою, статичної натури» [Орлов 1995, с. 126].

Також серед основних вимог до відеоряду слід назвати обумовлену рекламно-маркетинговими причинами *присутність на екрані*

виконавця (виконавців) пісні. Свою відсутність у кадрі можуть собі дозволити лише дуже «розкручені» артисти. Як правило, режисер кліпу намагається цікаво і різнопланово задіяти у відеоісторії усіх членів групи (ансамблю, гурту), що, в результаті, стає одним з критеріїв якості роботи. Кліп буде визнаний вдалим, якщо відеоряд справляє враження на глядача (запам'ятовується, подобається, виправдовує очікування) та відповідає іміджу виконавців.

Однією з найголовніших властивостей музичного відеокліпу є його специфічний *кліповий монтаж*, що забезпечує сприйняття відеоряду як ланцюга миттєвих образів. Для кліпового монтажу характерні швидкість (кадри тривають секунди чи долі секунд), ритмічність (задане співвіднесення з ритмом музики, що звучить) і різкість (жодні правила класичного монтажу, що забезпечують глядачу єдність простору і часу, тут не виконуються).

Як стверджує О. Орлов, кліпінг (з англ. *clipping* — «нарізка») у вигляді мілкої монтажної різки був відомий видатним майстрам кіно ще у 1920-і: його можна знайти у фільмах С. Ейзенштейна, В. Пудовкіна, Л. Кулешова та ін. Він вводився у «пікові», кульмінаційні епізоди ігрових фільмів для досягнення ударного емоційного впливу. Окремий монтажний кадр кліпу близький до так званого миттєвого образу: візуальна інформація за рахунок високої швидкості долає бар'єр свідомого сприйняття, актуалізуючи вплив на підсвідоме, — зміст кадру вже не усвідомлюється, а відразу «схоплюється». «Глядач уміщується у ситуацію спарингу з відеорядом. Будь-яка думка — тобто затримка — призводить до “пропуску удару” і нищівної поразки» [Орлов 1995, с. 123].

Застосовані у кліпах зміни планів, ракурсів, кольорів сприймаються як переходи із одного світу в інший, від однієї реальності до іншої. Особливо це помітно у кліпах, де сучасне кольорове відео поєднується з чорно-білими архівними матеріалами та хроніками, анімаційними фрагментами, комп'ютерною графікою. Кожний монтажний стик у такому кліпі — це ніби зіткнення різних світів.

Монтаж у відеокліпах можна назвати емоційним: впродовж 3–4 хвилин ми бачимо стільки ж монтажних змін, скільки їх буває у повнометражному фільмі. Часто наше око просто не встигає простежити за рухом монтажу, настільки стрімким є його ритм. Зміни в зображенні кліпу бувають незрозумілими на перший погляд, асоціативними, алегоричними. Строкатість і контрастність кадрів грають в ньому провідну роль. Проте, в переважній більшості кліпів з достатньо різнорідних монтажних фрагментів все ж збирається єдина картина

буття — завдяки власне пісні, що і визначає кліп як єдине ціле. «Кліпінг руйнує цілісність видимої картини світу — акустика кліпу її відновлює» [Орлов 1995, с. 125].

За якими ж ознаками можна класифікувати відеокліпи? Таких класифікацій існує кілька.

Н. Самутіна пропонує класифікувати відеокліпи за ознакою наявності чи відсутності розказаної історії з початком, кульмінацією і фіналом. Таким чином, автор виділяє дві великі групи кліпів: *сюжетні* та *безсюжетні*. У сюжетних кліпах глядачеві пропонується одна чи кілька сюжетних ліній, що повинні притягувати увагу. Зазвичай це один з трьох пластів: виступ музикантів на концерті чи запис в студії; розіграна історія за участю музикантів; історія, що відповідає пісні, розіграна професійними акторами. Часто ці пласти перетинаються, що дозволяє надати кліпу необхідної динаміки, «зачепити» глядача цікавим сюжетом. Тип безсюжетного кліпу представлений найчастіше танцювальними роликами. Крім того, в цю групу входять і абстрактні, асоціативні кліпи, побудовані на наборі візуальних метафор [Самутіна 2001].

В. Гавриков розподіляє усі кліпи на три групи: *концертні*, *кінематографічні* та *мультиплікаційні* [Гавриков 2009].

Класифікація А. Троїцького: 1) *сюжетні* кліпи, як особливо близькі до короткометражного кінематографу; 2) *видові* кліпи з відсутністю чіткого сюжету; 3) *танцювальні* кліпи, в яких візуальний акцент зроблено на виступах танцювальних груп; 4) *виконавські* кліпи, у центрі яких знаходиться зображення музикантів; 5) *мультиплікаційні* кліпи, для яких характерним є поєднання реального, рисованого та комп'ютерного зображень; 6) *експериментальні* кліпи, як найбільш насичені комп'ютерними технологіями та звучанням синтезаторів [Шак 2010, с. 63–64].

Дворівнева класифікація С. Севаст'янової побудована на основі порівнянь відеокліпів за трьома параметрами:

1. За ознакою *присутності виконавця* відеокліпи поділяються на: *концертно-виконавські* (акцент на художній та віртуозній майстерності музиканта) або *театралізовані* (театральні декорації або кінематографічне втілення).

2. За *типом зйомки* кліпи логічно розподіляються на: *художньо-ігрові* (театральні та кінематографічні роботи), *концертно-виконавські* (документальні зйомки в інтер'єрі концертного залу), *мультиплікаційні* (містять реальне відео, анімацію та комп'ютерну графіку).

3. За *засобами виразності* автор поділяє відеокліпи на: *автономні* (звуковий і зображальний ряди володіють значною самостійністю —

наприклад, «видові» кліпи, де музика поєднується із демонстрацією пейзажів, інтер'єрів), *взаємодіючі* (музика і зображення взаємодоповнюють одне одного), *нейтральні* (відсутність театрального плану, зображення фіксує виключно музиканта-виконавця) [Шак 2010, с. 64].

Найбільш повною і змістовною, на мій погляд, є класифікація Т. Шак. Дослідниця розробила трирівневу таблицю, класифікуючи відеокліпи за критеріями змістовного ряду, типу подачі виконавця, техніки подачі відеоряду [Шак 2010, с. 65].

### Класифікація відеокліпів (за Т. Шак)

1. За змістовним рядом			2. За типом подачі виконавця		3. За технікою створення відеоряду
1.1. Сюжетні			2.1. Закадрове звучання голосу		3.1. Компіляційні (відеоцитати)
1.2. Безсюжетні			2.2. Участь виконавців «у середині кадру»		3.2. Знімальні (ігрові, документальні, концертно-сценічні)
1.2.1. Імі-джеві	1.2.2. Образно-поетичні	1.2.3. Танцювальні	2.2.1. Концертні	2.2.2. Ігрові (виконавець виступає в ролі актора)	3.3. Анімаційні
					3.4. Мішані (міксування різних технік)

Необхідність вивчення музичних відеокліпів та визначення їх місця у сучасній структурі екранної продукції обумовлена не стільки величезною кількістю кліпів на екранах світу, скільки потребою багатомільйонної аудиторії у такому виді аудіовізуального продукту. Телевізійна інтерпретація музики (зокрема у відеокліпі) — не лише новий (екранний) спосіб представлення музики, не тільки нова (зображальна) форма її існування, але й новий спосіб переконання, новий спосіб пропаганди у мистецтві. Кліпи диктують моду, пропагують певний стиль життя, надають певні приклади для наслідування як у поведінці, так і в оцінці дійсності.

Музичний відеокліп, презентуючи телевізійну інтерпретацію музики, є не лише новим способом презентації пісні та новою формою її існування, але й новим засобом переконання та пропаганди у мистецтві. Телевізійна адаптація музики у відеокліпі змінює характер музичного сприйняття і, не руйнуючи власне музичних засобів,

модифікує реальне переживання музики. Залучаючи комп'ютерні технології, музичний відеокліп, як мистецько-видовищна форма, демонструє міжвидовий художній синтез на новому рівні, розширюючи палітру екранного мистецтва.

### *Рекламний відеоролик.*

Двигуном прогресу в умовах глобалізації сучасного суспільства, як відомо, виступає інформація. Однією з форм впливу її на людину є реклама, яка стимулює глибинні трансформації у сфері політики, економіки, культури та побуту. Зовнішні ознаки проникнення реклами практично у всі сфери життєдіяльності сучасної людини очевидні: життєвий простір людей заповнений різноманітними рекламними повідомленнями; в побутовому спілкуванні активно використовуються рекламні терміни; у вищих навчальних закладах працюють факультети з підготовки фахівців рекламного профілю; у соціальній структурі суспільства формується професійна група розробників рекламних технологій. Швидкість кількісного та якісного розповсюдження реклами в інформаційно-комунікативному просторі істотно впливає на формування ціннісних орієнтацій і стереотипів поведінки, на створення багатоликої соціокультурної реальності.

Термін «реклама» походить від латинського слова «*reclamo*», що означає «голосно кричати» або «сповіщати»: саме так — гучно викрикуючи — зачитувались оголошення на площах та інших місцях скупчення народу у Стародавній Греції та Римі [Реклама ЕР].

Сьогодні, згідно з українським законодавством, рекламою вважається «інформація про особу чи товар, розповсюджена в будь-якій формі та в будь-який спосіб і призначена сформулювати або підтримати обізнаність споживачів реклами та їх інтерес щодо таких особи чи товару». При цьому «товар» визначається як «будь-який предмет господарського обігу, в тому числі продукція, роботи, послуги, цінні папери, об'єкти права інтелектуальної власності» [Закон ЕР]. Отже, об'єктом реклами можуть бути особи, ідеї, товари широкого вжитку та різноманітні послуги. Необхідно також зазначити, що метою реклами завжди є просування конкретного об'єкту на ринку та одержання прямого чи опосередкованого прибутку.

Серед функцій реклами виділяють:

– інформаційну (розповсюдження інформації про товар чи послугу, їхній характер, місце продажу, зазначення тієї чи іншої фірмової чи торгової марки тощо);



– економічну (стимулювання збуту товарів, послуг, а також вкладення інвестицій);

– просвітницьку (пропаганда різного роду нововведень у всіх сферах виробництва і споживання, здорового образу життя тощо);

– соціальну (формування суспільної свідомості, посилення комунікативних зв'язків у суспільстві та покращення умов існування);

– естетичну (формування смаку споживачів) [Вуйма ЭР-6].

Процеси сприйняття людиною дійсності, явищ і подій сучасної культури обумовлені, серед іншого, і провідною роллю телебачення в організації повсякденного існування більшості людей. Саме воно володіє підвищеною «ілюзією достовірності» [Фурцева 1989, с. 274]. Найявність телевізора у кожному домі, створення «ефекту присутності», колажність інформації приводять до того, що значна частина суспільства звикає сприймати дійсність за поданими з екрану картинками — в тому числі, рекламними роликами.

Серед найбільш розповсюджених видів телевізійної реклами автори спеціалізованих підручників виділяють такі: телевізійний рекламний ролик (кіно- чи відеоролик тривалістю від кількох секунд до 2–3 хвилин); телевізійне рекламне оголошення (інформація, що читається диктором); рекламна телепередача (різноманітні шоу, вікторини, репортажі, інтерв'ю, в ході яких активно рекламуються ті чи інші товари та послуги); рекламна телезаставка (нерухомі рисовані чи фотографічні рекламні сюжети, що транслюються у супроводі дикторського тексту та музики) [Реклама ЭР].

Як відомо, телебачення — це найдорожчий і найефективніший канал розповсюдження реклами, а сучасна телереклама — найбільш динамічніший посередник між виробництвом та ринковою реалізацією, глобальний символічний стимул масового споживання. Телевізійний екран чудово допомагає рекламі: 1) *інформувати* про товари та послуги; 2) *переконувати* купити товар або скористатися послугою; 3) *нагадувати* про товари/послуги. Телереклама високої професійної якості дозволяє не лише продемонструвати товар чи послугу «у всій красі», створити навколо нього атмосферу актуальності, успіху і свята, а й значно підвищити престиж рекламодавців.

Могутній вплив телевізійної реклами визначається двома факторами: великим охопленням аудиторії та комплексним впливом візуальних, звукових та текстових форм. І тому тотальні обсяги реклами на телебаченні мають не лише економічні наслідки (у вигляді оптимізації ринку та збільшення продажів), але й вносять гуманітарні зміни

у сучасну культуру. Завдяки своїй мозаїчній строкатості телевізійна реклама у лічені секунди створює чуттєво-емоційні образи, котрі мимоволі фіксуються людиною, а потім впливають на її життєві орієнтири.

Ще одна перевага і онтологічна особливість телевізійної реклами полягає в тому, що вона може з'являтися на екрані в будь-який час доби — і не лише між іншими програмами, а й всередині передач та кінофільмів (і не по разі), і навіть під час прямого ефіру — наприклад, у трансляції боксерських поєдинків впродовж нетривалих проміжків відпочинку між раундами (у цьому контексті згадується сучасна приказка: «Реклама інколи переривалась фільмом»). За таких умов глядачу важко рекламу полюбити (втім, це і не є її метою), проте є певні фактори, що іноді змушують нас зупинитись, зацікавитись і подивитись новий рекламний ролик. Такими факторами, на мій погляд, і є *мистецькі риси* даного телевізійного продукту.

Жанрова система сучасного телебачення досить різноманітна. Окремі жанри мають беззаперечну мистецьку природу (телевистава, телефільм, мультфільм, серіал, музичний відеокліп, творчі конкурси, трансляції концертів та вистав). Інші — яскраво демонструють властиві їм мистецькі та видовищні риси (популяризаторські передачі мистецького напрямку, ток-шоу, інтелектуальні та розважальні ігри, жартівливі програми, трансляції спортивних змагань). Деякі — спрямовані виключно на виконання інформаційної функції (новини, інтерв'ю, бесіди, репортажі, журналістські розслідування, теледебати), проте навіть у цій категорії окремі телепродукти характеризуються певними мистецькими елементами та виражальними засобами (наприклад, акторська майстерність ведучого, використання в програмі мистецьких сюжетів, яскраве і драматургічно влучне звукове рішення передачі, операторська майстерність тощо). На мою думку, телевізійний рекламний ролик на сьогодні є жанром другої групи, являючись суміжною інформаційно-мистецькою формою з яскравими художніми і видовищними рисами.

Характерною ознакою телереклами, яка наочно «лежить на поверхні», є її *мистецька синтетичність*. Історична динаміка мистецтва, як відомо, являє собою два етапи: 1) від архаїчного синкретизму до формування окремих видів мистецтва; 2) від окремих мистецтв — до їхнього синтезу. Сучасна культура яскраво демонструє прагнення різноманітних художніх форм до мистецького синтетизму, і телевізійна реклама є однією з них. Передусім, цей синтез виявляється у двох площинах: на рівні відчуттів та сприймання — у поєднанні

зображення та звуку, на рівні смислової сутності повідомлення — у поєднанні вербальної та візуальної інформації. Крім того, у рекламній творчості активно використовуються прогресивні здобутки, художній потенціал та виражальні засоби живопису, фотографії, театру, хореографії, телебачення, кінематографу, дизайну, музики, поезії, комп'ютерної графіки, адже виробники свого часу зробили важливий висновок: в рекламуванні товарів та послуг необхідно створити естетично привабливий образ «бажання спожити» [Фурцева 1989, с. 256]. Тому головним у цьому синтезі є те, що кожний мистецький компонент повинен долучатись до провідної мети реклами — пропагування та стимуляції продажів. Розглянемо, як приклад, роль музики в естетичній системі рекламного відеоролика.

У кожного з нас є певні музичні смаки і уподобання, а також власна думка про тих чи інших виконавців та музичні напрями. Тому, почувши якусь музику, людина вільно чи мимоволі замислюється, визначаючи своє ставлення до неї. Внаслідок цього може виникнути певний емоційний нюанс як передумова для появи відповідного настрою, а також індивідуальний асоціативний зв'язок. Використання музичного матеріалу в телевізійній рекламі й ґрунтується на досягненні цих двох цілей: створення потрібного настрою (який через музичний компонент буде переноситися на рекламу в цілому) і утворення стійких позитивних асоціацій (музичного образу з рекламованим товаром).

Функціонально музика в телерекламі може виконувати роль: 1) фону, що підтримує гарний настрій; 2) коментаря до сюжету ролика; 3) пісні з рекламним текстом; 4) звукового товарного знаку фірми (звукового логотипу); 5) фактору, що привертає увагу до ролика.

Запропонована ще у 1896 р. американським економістом Е. Левісом формула реклами *AIDA* (*attention* — увага, *interest* — інтерес, *desire* — бажання, *activity* — активність) розкладає психологічний процес сприйняття реклами на тимчасові етапи: спочатку реклама привертає увагу, потім збуджує інтерес, потім «вирищує» бажання купити товар і, нарешті, стимулює купівельну активність. Дослідник реклами, культуролог А. Вуйма стверджує, що цю формулу може і повинна реалізовувати рекламна музика [Вуйма ЭР-а]. Так, на першому етапі музика може привернути увагу до ролика, якщо вона стилістично буде відрізнятися від музики, що зазвичай звучить у рекламі (наприклад, авангард — на протигагу популярній класиці), а також за рахунок використання незвичайних звукових ефектів. На стадії

збудження інтересу основним засобом впливу в рекламі є текст або зображення, але й музика, якщо вона незвична або нестандартно подана, може викликати здивовано-зацікавлене питання: «Що ж буде далі після такої музики?» На третьому етапі — збудження бажання — музика може створити сприятливі емоції і зручні звукові умови для голосу диктора, що може сприяти свідомому оформленню бажання скористатися озвученою рекламною пропозицією. Купівельній активності (четвертий етап) сприяє активність м'язова, адже не можна зробити покупку, не рухаючись; тому для стимуляції купівельної активності музика може активізувати відповідні процеси: фізіологи виявили, що різні акустичні шуми збуджують м'язову активність, змушують м'язову тканину скорочуватися — і, таким чином, звуковий компонент реклами буде фізіологічним каталізатором активності.

На сьогодні існує три варіанти виробництва музики до рекламного ролика. Перший — це використання вже готового твору. Цей шлях може вимагати великих грошових відрахувань за авторські права. Так, компанії *Adventa*, що знімала в Австрії рекламу чаю *Lipton*, довелося відмовитися від ідеї включити до ролика уривок з «Жовтої субмарини» (The Beatles), тому що правласник запросив з рекламістів близько 100 тис. доларів. Другий варіант — це замовлення композитору музики, подібної до певного зразка. У цьому випадку композитору ставиться чітка і ясна мета написати музику в характері, образі і загальному настрої, як у (такому-то) творі. Третім варіантом є виробництво повністю оригінального музичного ряду. При такому підході композитор може або брати участь у роботі креативної групи з самого початку виробництва ролика, або отримати вже готовий ролик і писати до нього музичний супровід відповідно до власного бачення. Як стверджують рекламісти і композитори, що працюють у цьому жанрі, найбільш популярним у всьому світі є саме другий варіант [Павлов ЭР]. Проте, інколи такі авторські мелодії (чи навіть ритмо-інтонації) набувають рис «іміджу-символу» [Авербах 1984, с. 266], з часом відокремлюються від свого першоджерела (відеоролика) і починають самостійне життя в культурному просторі, зокрема, стають приводом для виникнення анекдотів, матеріалом для номерів артистів естради, використовуються як музичні цитати в інших мистецьких жанрах тощо. Отже, створюючи комерційно-творчий продукт, яким є рекламний ролик, слід пам'ятати, що сприяти формуванню правильних асоціацій у глядача може не лише грамотно вибудований візуальний ряд, а й талановито створений звуковий образ.

Крім синтезу мистецьких засобів, для постмодерністської художньої культури характерна яскрава міфологізація та максимальне зближення з міфом. Інструментом відродження міфу у художній культурі ХХ–ХХІ ст. виступає сучасне мистецтво. Отже, *міфотворча природа* реклами є її наступною культурно-мистецькою ознакою.

Роль і значення міфу, його функції впродовж багатовікової історії зазнали змін. Так, у первісному суспільстві міфи, перш за все, пояснювали світоустрій і генезу світобудови, закріплювали суспільні і правові інститути, регулювали мораль, зберігали суспільний порядок. З часом міф набував рис обмежувача, заборони, табу тих чи інших форм соціальної активності особистості, безумовного підкорення її колективу та колективним інтересам. Втім, міф — це не лише історично перша форма культури та найдавніша система цінностей, знань та уявлень про світ. Загальна сутність міфу полягає у несвідомому спорідненні людини з силами буття — чи то природи, чи то суспільства.

Цікавість до міфу загострюється у переламні періоди природних то соціальних катаклізмів, а також філософських та психологічних криз. Одним зі шляхів «відпочинку» свідомості може бути індивідуальна та масова міфотворчість, у тому числі, засобами реклами, яка сама формує міфи. Міф у сучасній культурі створює засоби і способи символічного мислення, інтерпретує актуальні цінності крізь призму героїчного, легендарного, традиційного. Раціональне і чуттєве у міфі існують у єдності, синкретично, що втілено у мистецьких формах, зокрема теле-рекламі. У міфі все умовно та символічно, отже, фантазія та вимисел реклами дозволяють легко долати несумісність смислів і змісту.

Міф олюднює та персоніфікує навколишні явища і тим самим зводить їх до людських уявлень. У наш час міфологія — у тому числі в мистецтві та рекламі — використовується як підсилювач цінностей за рахунок їхньої фетишизації та гіпертрофування, що дозволяє загострювати та підкреслювати той чи інший аспект, гіперболізуючи його.

У сучасному суспільстві міф повертається до функцій маніпулятора масовою свідомістю, сприяючи психологічній адаптації та примітивній комунікації. Тотальні масштаби розповсюдження реклами у сучасних ЗМІ та її впливу на свідомість людей можна також порівняти із впливом міфу. Сучасна реклама характеризується, передусім, тим, що народжує міфи соціальної престижності, причетність споживача до яких сприяє створенню міфу про самого себе. Як наслідок, індивідуальність «тоне» в оточенні соціальних пріоритетів.

Реклама, як і міф, є аналогом соціокультурної дійсності і визначається комплексом соціокультурних норм, апелюючи до колективного досвіду (соціальної пам'яті), моделюючи систему цінностей. У міфі реклами явища, предмети, і образи існують у вигляді випадкової мозаїки; межі між світом людей і навколишнім предметним світом стають розмитими; у рекламному повідомленні споживач присутній в якості співучасника створеної віртуальної рекламної реальності.

Людина, до якої звернена реклама, мимоволі стає «вбудованою» у рекламний контекст, стає складовою частиною інформаційного або емоційного образу рекламованого товару чи послуги. Таке створення «нovoї реальності» та залучення людини в її ілюзорний світ є характерною рисою будь-якого видовищного мистецтва, з яким реклама також споріднена. Ще одна мистецько-видовищна риса реклами виявляється у створенні в уяві споживача ідеального образу або іміджу театральними засобами. Отже, міфотворча природа реклами, як мистецька ознака, підтверджується тим, що «реклама користується найістотнішими прийомами мистецтва, пов'язаними з такими механізмами міфотворчості, як міф і архетип, які витісняються з пост-авангардного мистецтва і згодом укорінюються в популярній культурі» [Сапенко 2009, с. 29].

Окрім міфотворчої природи, реклама яскраво демонструє і тісний зв'язок *та взаємодію з фольклором*, що є невід'ємною рисою мистецтва усіх часів. На ранньому етапі свого розвитку реклама взагалі належала до народної творчості. А сьогодні вона не лише не відмовилась від її традиційних засобів, але й культивує популярні форми усної народної творчості (прислів'я, приказки, частівки, казки), які часто можна ідентифікувати у рекламних телепродуктах. Фактично рекламний слоган («фірмовий» вислів, девіз, фраза-«візитка») побудований якраз за принципом приказок-прислів'їв: він у максимально стиснутому викладі передає сутність рекламного повідомлення або філософську ідею рекламної кампанії певного бренду, наприклад: «Чистота — чисто Тайд», «Мезим — шлунку добре з ним», «Зголоднів? Не гальмує — снікерсуй», «McDonalds — я це люблю», «Л'Ореаль — адже ви цього варті», «Зроби паузу — з'їж Твікс», «Шлунок не зможе — фестал допоможе», «Гала — відмінний результат без переплат», «Шоколад Амур — там, де любов» та ін. Слогани, як і зразки усного фольклору, можуть бути заримованими, містити в собі елементи мовної гри, символічні асоціації.

Реклама також використовує властиві народній творчості художні прийоми, а саме: образну бінарність, принцип повторюваності, особливу форму будови сюжету, створення ідеальної реальності, надання речам людських рис (антропоморфізм), казкове перевтілення. З іншого боку, у сучасному суспільстві відбувається зворотний процес, коли реклама сама стає матеріалом для народної творчості: слогани сьогодні фактично є інформаційним кодом у спілкуванні, проникають у повсякденну мову, замінюють прислів'я, дають приводи для створення анекдотів, активно використовуються у гумористичній сфері.

Логічно примикає до попередньої властивості *ігрова природа* сучасної телереклами, безперечно властива багатьом видам мистецтва, в першу чергу, видовищним. Ігровий аспект рекламного ролика втілюється передусім у самій формі екранного продукту, виконаного за допомогою гри акторів, котрі «надягають маски» задуманих персонажів (не завжди людей), знімаючись у «маленькому кіно». Ігровий елемент також представлений у прийомі персоніфікації — представленні абстрагованого поняття у людському образі. Реклама також створює особливу святкову атмосферу навколо товару, розігруючи його переваги у різноманітних образах; при цьому всі — і рекламисти, і споживачі — розуміють, що реклама не лише перебільшує достоїнства рекламованого об'єкту, а, ймовірно, приховує його негативні якості, але такими є правила гри, які обидві сторони приймають. Деякі дослідники з цього приводу вважають, що реклама взагалі «передає людям інформацію не про предмети, а про ставлення до них. І в цьому контексті вона ніколи не вводить в оману, не обманює» [Сапенко 2009, с. 21].

Загалом, для рекламної діяльності характерна змагальність — теж яскрава ігрова властивість — адже в цій сфері жорсткої конкуренції часто виграє не той, у кого товар кращий, а той, хто зміг краще представити його публіці.

До особливої ігрової якості реклами можна віднести її «безкоштовність для глядача». Як вказує Ж. Бодрійяр, «у суспільстві, цілком підкореному законам збуту та прибутку, реклама є найдемократичнішим з товарів, єдиним товаром, що отримується “в дарунок” і є доступним для всіх. Річ вам продають, а рекламу — “надають”. Таким чином, гра реклами виявляється тонко пов'язаною з архаїчним ритуалом дару та подарунку» [Бодрійяр 2001, с. 185]. Ігровий контекст у даному випадку виявляється і в тому, що «безкоштовний бонус»

(рекламу) споживач отримує раніше, ніж «основний продукт» (рекламований товар).

Ігрові риси можуть виявлятися і у мовних особливостях реклами, що вважається специфічним прийомом акцентуації художньої виразності. До таких мовних особливостей відносяться: гра слів, свідомі мовні помилки, ненормований порядок слів, мовні каламбури, фонетичні спотворення тощо. За допомогою сучасної реклами буденна свідомість стає колажною, наповненою ігровими смислами.

Використовуючи усі вищезазнані властивості, телевізійна реклама здійснює *естетично-психологічний вплив* на людину, схожий за механізмами на вплив мистецтва, — що і буде її наступною мистецько-видовищною рисою. Сприймаючи будь-який мистецький твір, особливо видовищний, людина передусім буде захоплена не логікою висловлювання, а почуттєвими образами, асоціаціями. Це саме відбувається і в сприйнятті реклами (принаймні, коли ролик переглядається вперше), тому вплив реклами починається саме із впливу на емоції.

Дослідження фахівців доводять, що під впливом реклами у людей не лише виникають потреби, але й міняються ціннісні орієнтації, формуються уявлення про світ. Реклама спроможна вселяти соціальні пріоритети, закладати моральні принципи, виховувати естетичні смаки. Як правило, це відбувається малопомітно, на основі цілого ряду складних взаємопов'язаних психологічних механізмів. Як пише у «Системі речей» Ж. Бодрійяр, «Вони (речі в рекламі. — К. С.) більше не пропонуються для того чи іншого конкретного застосування (практика грубо-архаїчна) — вони нав'язуються, розгортаються парадом, шукають і оточують вас, доводять вам своє існування надлишковим виливом своїх видимостей. Річ націлена на вас, вона вас *любить*. А оскільки вона вас любить, ви і самі вже відчуваєте себе існуючим — ви “персоналізовані”. Це і є головне, сама ж покупка грає другорядну роль» [Бодрійяр 2001, с. 184]. Отже, реклама являє собою не просто спосіб передачі інформації про товар чи послугу. Формуючи стиль життя, світосприйняття, смак, реклама грає величезну роль не лише в економічній сфері, а й здібна впливати — як конструктивно, так і деструктивно — на духовне життя суспільства. При цьому реклама найвищого естетичного рівня, що найбільше наближується за впливом до мистецтва, спроможна стати позитивним ресурсом модернізації суспільства, «реставрації» почуттів патріотизму та вічних цінностей буття, гармонізації стосунків між поколіннями, правильного

розуміння обов'язку і свободи, формування естетичного і художнього смаку, актуалізації професіоналізму в усьому.

Завдяки такому естетично-психологічному впливу на людину телевізійна реклама встановлює з нею певні комунікативні зв'язки, тобто є особливим видом спілкування. Така *комунікативна особливість* реклами споріднює її з процесуальними, видовищними, екранними мистецтвами, сутність яких і полягає у спрямованості на глядача, встановленні з ним контакту, внутрішнього діалогу, зворотного зв'язку. Телереклама завжди має своєю кінцевою метою виведення процесу інформаційно-мистецької комунікації на рівень спілкування, де відгук реципієнта-споживача (зворотний зв'язок) може виявлятися у вигляді емоційно-розумової та практичної діяльності (захоплення рекламним роликом чи ідеєю, зацікавлення товаром/послугою, поштовх до зібрання більшого обсягу інформації про товар, рішення придбати, здійснення покупки, рекомендування товару знайомим). Такий зворотний зв'язок дозволяє інтерпретувати рекламу як спілкування і є показником її ефективності.

Щоб реклама могла реалізувати свої комунікативні завдання, вона повинна стати, за Р. Сапеньком, «повідомленням розважальним, часто дуже близьким до художності» [Сапенько 2009, с. 20]. Отже, *розважальність*, як природна ознака популярного мистецтва, є характерною рисою і реклами. Передусім, вона реалізується у поєднанні утилітарного й естетичного начал: про банальні побутові речі і проблеми режисер повинен розказати цікаво й оригінально, створюючи при цьому приємну, «чарівну» атмосферу. Спрямованість рекламної діяльності на побут і повсякденність зумовлює специфічність її як мистецтва, яке не лише відображає прекрасне як прекрасне, але й звичайне підносить до рівня прекрасного, спонукаючи споживача відчувати естетичну насолоду від контакту з речами тривіальними і повсякденними. Розважальний характер реклами також обумовлюється її націленістю на реальне задоволення, простотою і загальнодоступністю, спрямованістю на масове сприйняття, пародійністю та нарочитим наївним примітивом. Рекламні виражальні засоби — еkleктичність, колаж, комбінаторика, синтез, сумісність несумісного, варіювання та маніпулювання різними художніми прийомами, багатозначність і багатоплановість сприйняття, культивування карнавалу і хаосу, жонглювання смислами і масками, іронічне ставлення до всього (в тому числі, вічних цінностей буття) — посилюють її

розважальність, чим наближують телевізійну рекламу до мистецьких жанрів поп-культури.

Сприймаючи телевізійну рекламу як жанр мистецтва, глядач підсвідомо і вимоги до неї висуває відповідно до естетичних категорій (прекрасного і потворного, комічного, трагічного, піднесеного тощо). У контексті категорій *реального та ідеального* у глядача часто виникає роздратування щодо страшної неправдоподібності рекламних ситуацій, що демонструються на екрані як реальні, життєві. Згадаємо, як приклад, ролики прального порошку «Тайд». Заклик «Ви ще виварюєте? Тоді ми йдемо до вас!», на мою думку, запізнився років на 30–40, адже білизну виварювали наші бабусі саме за відсутності порошку. Зараз, як відомо, на ринку сила-силенна видів порошку, а у кожній оселі — пральна машина. І кожна господарка розуміє, що навіть найдешевша механічна пральна машинка у парі з найдешевшим пральним порошком дасть непоганий результат без зайвих витрат часу і сил на виварювання. І тому цей заклик звучить, щонайменше, безглуздо. Прихований зміст цього слогану полягає у наступному: кожний, хто не пере «Тайдом», — непрогресивна людина; у вас немає «Тайду» — значить, ви виварюєте. Третій варіант (я не виварюю, але перу іншим порошком) рекламою заперечується як неможливий.

В іншій серії реклами цього ж продукту розігрувалась ситуація обміну, на який не погоджувались героїні сюжетів: ведучий пропонував дві, п'ять, десять пачок іншого порошку в обмін на одну пачку «Тайду». Знову ж таки, в умовах сучасної ринкової ситуації кожна господиня розуміє, що порошки приблизно однієї цінової категорії (і навіть суміжних категорій) за якістю приблизно однакові. І тому у «тверезому розумі» будь-яка жінка радісно обміняла б одну пачку на десять.

І, нарешті, зовсім нереально і відірвано від життя виглядають ситуації, коли екранні жінки показують брудні речі, що вимагають прання. Дуже важко повірити, що діти у танцювальному ансамблі щоденно танцюють у шкарпетках без взуття (героїня це заявляє, демонструючи на екрані кілька пар брудних шкарпеток). Так само смішно і безглуздо виглядають футболки з плямами кетчупу після пікніку: покажіть людину, яка поїде в ліс на шашлики у *білій* футболці! Зрозуміло, що певні елементи життєвої реальності були свідомо порушені задля ідеального втілення комерційної ідеї: виробники порошку мріють, щоб усі люди ходили без взуття, носили виключно біле, постійно його забруднювали і прали лише «Тайдом».

Ще однією естетичною особливістю, властивою сучасному мистецтву та художній культурі загалом, є *еротичне начало*. Реклама активно демонструє наявність його в своїй естетичній системі. Будучи одним із способів конструювання внутрішнього світу споживача, еротична реклама намагається придушувати і збуджувати одночасно, маніпулюючи комплексами та несвідомими бажаннями. Досить звичним для нас стало демонстрування в рекламному кадрі оголених тіл (чи частин тіла), крупного плану губів, доторків та поцілунків і навіть «постільних сцен». В окремих рекламних роликах еротичні мотиви виглядають досить вдало і доречно, в інших — кумедно, з гумором і також досить влучно. Проте досить часто в рекламі використовується нарочитий еротизм, виникають сексуальні асоціації там, де їх не повинно бути. Наприклад, в багатьох рекламах харчових продуктів (особливо часто — йогуртів) використовується однаковий прийом: підносячи ложку до рота, герой (героїня) сюжету заплющує очі і з томним виразом обличчя куштує продукт, не відкриваючи очей. У реальному житті такого не побачиш: яка б не була смачна страва, людині не властиве заплющування очей під час переживання — це яскравий символ саме еротичних стосунків.

Сексуальні асоціації часто бувають закладені у вербальну складову ролика і в рекламні слогани: «Я не хочу показувати свій... горіх» (цукерки «M&M's»); «Вся справа в яйцях» (майонез «Ряба»); «Смокчу за копійки» (пилосос LG); «FAX me» (факс *Olivetti*); «Евросеть — цены просто о...ть!», «Ни ... себе, всё — людям!» (мережа мобільних телефонів та аксесуарів «Евросеть»); «Візьми до рота», «Оближи шары», «Раздвинь палочки», «Я худею от нового меню» (ресторан «Якіторія») та ін. Такі слогани, безумовно, привертають увагу своєю відвертістю, але в подальшому формується неприємний післясмак. У цілому, можна стверджувати, що еротизація сучасної реклами є певним компромісом між страхом перед сексуальним плюралізмом та некерованими формами сексуальних виявів.

Подібні роздуми про рекламу в контексті естетичних категорій зайвий раз підтверджують, що рекламний ролик в уяві сучасного глядача не є просто комерційною інформацією — ми сприймаємо його як художню форму, застосовуючи до нього, як до мистецтва, найвищі вимоги — *прекрасного* і *правдивого*. І таких дійсно мистецьких, високохудожніх рекламних роликів у світі створюється достатньо багато. Підтвердженням тому є найавторитетніший Міжнародний фестиваль реклами «Каннські леви» (*Cannes Lions International Advertising*

*Festival*), який проводиться з 1946 р. щорічно у французькому місті Канни, нагороджуючи найкращих рекламистів всього світу у багатьох номінаціях. Україна також є організатором престижного Київського міжнародного фестивалю реклами, який був започаткований у 1999 р. У мережі інтернет усім користувачам доступні зібрання найкращих роликів-переможців різних часів, перегляд яких дарує справжнє естетичне задоволення та переконливість у безперечній причетності телевізійної реклами до екранного мистецтва.

Сучасний ринок насичений різноманітними товарами, більшість з яких активно розрекламована, в тому числі на телебаченні. «Розбабуваний» споживач вже не реагує на звичні рекламні засоби, і тому одним із основних мотивів процесу споживання під час купівлі або користування послугами стає саме *естетична насолода*, яку може надати високохудожня реклама. Проникаючи у культурні традиції і певною мірою формуючи їх, реклама впливає на уявлення споживача про цінність і корисність тієї чи іншої речі. Таким чином, реклама містить у собі деякі риси *естетичного ідеалу*, що формується у споживача на рівні повсякденної свідомості.

Різке збільшення обсягу телевізійної рекламної інформації сьогодні свідчить про невпинне зростання значення реклами у сучасному суспільстві. Втім, реклама починає набувати цінності не лише тому, що забезпечує успішну практичну маркетингову діяльність, але й сама по собі — як незалежна структура з конкретними функціями і цілями, як соціокультурний феномен та своєрідна культурна універсалія. А телевізійний рекламний ролик у своїх кращих зразках оформився у самостійну мистецько-видовищну форму, характерними рисами якої є синтетичність та міфотворчість, комунікативність та розважальність, тісний взаємозв'язок з фольклором та ігровий характер. Телевізійна реклама у своїй сутності виявляє усі основні естетичні категорії, завдяки яким і здійснює на глядача багаторівневий естетично-психологічний вплив, схожий за механізмами на вплив мистецтва: глядач захоплюється чуттєвими образами й асоціаціями, а не логікою висловлювання.

#### *Талант-шоу.*

Сучасне телебачення сотнями каналів бомбардує масову й індивідуальну свідомість глядача, видаючи штучну, квазіреальну подію за реальну. Те, що сьогодні відбувається на телевізійному екрані, соціологи й аналітики характеризують як «змішування жанрів і стирання граней між реальними подіями та белетризованими фактами»

[Гуцал 2009, с. 179]. Така тенденція простежується, передусім, у розважальному телебаченні, яке дуже швидко нарощує свою популярність і, на думку окремих дослідників, у найближчому майбутньому може стати домінуючим [Шоріна 2008, с. 54], — або вже стало.

У сучасній Україні ця проблема актуалізована: наше телебачення орієнтується на виробництво розважальних шоу, формат яких вже апробований у США та Європі та придбаний десятками країн. Одним з найяскравіших таких зразків є талант-шоу — цикл передач, в якому (частково у записі, частко у прямому ефірі) відбувається змагання учасників-конкурсантів, котрі демонструють свої здібності, уміння й обдарування. Велика кількість таких шоу на екрані, прискіплива увага до них з боку журналістики, дані соціологічних опитувань про високий рейтинг подібних передач обумовлюють і актуалізують популярність талант-шоу.

Біологічні передумови шоу, на думку В. Стаметова, зводяться до «соціального імпринтингу» — вродженої схильності до копіювання поведінки, яку транслює лідер [Стаметов 2008, с. 165]. Більшість дослідників простежують історичний шлях шоу від стародавніх видовищ, підсумовуючи, що у сучасних умовах під цим феноменом слід розуміти: «масове театралізоване дійство, що побудоване за ігровим принципом і має видовищний характер» [Дубовик 2010, с. 224]; «одну з найяскравіших форм сучасної розважальної культури, що включає в себе основні відмінні особливості постмодернізму, такі як синтез, монтаж, фрагментарність та амбівалентність» [Коротаева ЭР]; «форму псевдокомунікативного спілкування, що має характер масового видовища, технологічно орієнтовану на закріплення в аудиторії потрібних організаторам вражень та оцінок, в тому числі і на невербальному рівні» [Стаметов 2008, с. 170]; «конкретну подію, яка відбувається в просторі та часі, представляє поєднання принципів створення символічних художніх витворів, з одного боку, та комерційно-вигідних проектів — з іншого, як правило, реалізується на засадах масової культури, має яскраво виражений видовищний та розважальний характер, а також латентну спонукальну спрямованість» [Скрипка 2010, с. 7]; «феномен культури, в якому провідну роль грає зовнішнє, формальне, зв'язки якого з сутнісним, глибинним якщо і не відкидаються, то не можуть розглядатися в якості маючих істотне значення» [Акопян 2008, с. 18].

Як бачимо, дослідники обирають різні критерії для визначення поняття «шоу»: характерні ознаки будь-якого видовища взагалі,

постмодерністську специфіку, комунікативну складову, соціокультурну специфіку, онтологічні виміри. Така панорама підходів свідчить не лише про масштабність та багатофункціональність означеного феномена, а й про його глибоке проникнення в усі сфери життя суспільства. Це явище вчені називають шоуізацією. Так, Н. Дубовик доходить висновку, що шоу виходить за рамки телебачення та індустрії розваг, стаючи сучасною карнавалізованою формою культури, що дозволяє автору говорити про явище «шоуізації» [Дубовик 2010, с. 224].

А. Скрипка наголошує, що шоу стає універсальною комунікативною практикою сучасного суспільства, елементи якої (апеляція до чуттєвого рівня сприйняття, видовищність, епатажність, симулятивність, спрощення смислів, висока технологічність, адаптивність до соціальних запитів) проникають в усі сфери суспільного життя [Скрипка 2010, с. 8].

Своє тлумачення терміна «шоуізація» дає Ю. Романенко (*воно вже згадувалося вище у контексті сучасних циркових трансформацій, але вважаю не зайвим повторити і тут*). На думку автора, шоуізація — це установка сучасної цивілізації, обумовлена тотальним розповсюдженням засобів масової інформації і комунікації, яка виражається у маніпуляції зором натовпу, постійному прагненні виставити будь-які факти і явища напоказ, задоволенні гіпертрофованої психологічної потреби у видовищах [Романенко ЭР].

К. Акопян під терміном «шоуізація» має на увазі відносно самостійний процес розповсюдження шоу як специфічного соціокультурного феномена. Вчений засмучується, що сьогодні в шоу перетворюється те, що таким не може бути в принципі: виступи артистів академічного мистецтва, презентації наукових робіт та отримання грантів, телевізійні трансляції богослужінь, політичні акції та ін. [Акопян 2008, с. 19].

Найпопулярніший засіб масової комунікації — телебачення — не лише яскраво демонструє процеси шоуізації суспільства, а й швидкими темпами активізує власне виробництво шоу. Цей процес пояснюється двома взаємообумовленими факторами: з одного боку, шоу-технології спрямовані на маніпулювання глядачами та здійснення певних змін у свідомості суб'єктів комунікації (простіше кажучи, мають на меті «підсадити» глядача на те чи інше телешоу), з іншого — самі глядачі певним чином маніпулюють створювачами телепродукту (своїм інтересом, жвавою інтерактивною участю, високим рейтингом

перегляду), стимулюючи продовження улюблених шоу в наступних сезонах та створення нових подібних форм.

Дослідниця А. Скрипка зазначає, що сьогодні на українському телебаченні відбулося виокремлення двох найбільш затребуваних шоу-форматів: 1) телешоу як жанр телепередачі; 2) реаліті-шоу. До першого автор відносить дискусійні передачі, дебати, ігри та лотереї, змагання та конкурси — тобто, усі форми, що розгортаються у символічному просторі та часі. На відміну від них, реаліті-шоу трансформує процеси, що відбуваються на екрані, у поточну реальність [Скрипка 2010, с. 11].

Такий «реалізм» дійства, що розгортається перед телеглядачем, дає йому можливість відчувати себе причетним до екранного дійства завдяки інтерактивним засобам. Дослідниця Т. Трачук систематизує такі засоби, виділяючи: проводові і мобільні телефони, електронну пошту, пейдженгові і кабельні мережі, радіорелейний і супутниковий зв'язок, інтернет, пошту і телеграф, телемости. Найчастіше з цих засобів у сучасних інтерактивних програмах українського телебачення використовуються телефони, смс-повідомлення та інтернет [Трачук 2010, с. 128]. Завдяки цим засобам глядач може впливати на перебіг подій, висловлювати свою думку, втручатись у процес вибору переможців, брати особисту участь у проєкті у тій чи іншій ролі (насправді, така «можливість» найчастіше є ілюзорною, але шоу-технології презентують її як надреальну).

Своєрідне кредо реаліті-шоу з точки зору сприйняття його суб'єктами комунікації влучно сформулювала Т. Шоріна: телеіндустрія намагається буття представити казковим, а глядач бажає, аби ця казка стала буттям [Шоріна 2008, с. 53]. Дійсно, ми щиро віримо, що «останній герой» виживе у нелюдських умовах, «холостяк» знайде своє кохання, «зважені та щасливі» докорінно змінять своє життя, а «обмін жінками» чудодійно вплине на покращення сімейних стосунків у родинах. І. Победоносцева наголошує, що телебачення володіє особливою здатністю виробляти те, що мистецтвознавці і культурологи називають «ефектом реальності»: телебачення примушує повірити у те, що воно показує, викликаючи ефект реальності, а потім при необхідності цю реальність змінює [Победоносцева 2005, с. 19]. «Звичні грані між реальністю та ілюзією начисто стираються, залишаючи стійкий ефект розмитої дійсності, в якій глядачеві все складніше стає відокремлювати реальне життя від вигаданих подій» [Савенко 2011, с. 83].

Одним з найяскравіших видів реаліті-шоу є так зване талант-шоу — телепроєкт (найчастіше багатосезонний), в якому учасники («люди з народу») змагаються у демонстрації своїх здібностей. На українському телебаченні талант-шоу представлене проєктами, що є аналогами популярних світових шоу: «Україна має талант», «Х-фактор», «Танцюють всі», «Голос країни», «Суперзірка», «Фабрика зірок» та ін. Створюючи розважальне видовище на основі творчих потенцій звичайних людей, телевізійники роблять акценти на особливостях характерів та манері поведінки учасників у певних ситуаціях, актуалізують стратегії боротьби у конкурентному середовищі, простежують процеси формування лідерів та аутсайдерів. Звернені, передусім, до емоцій та пристрасних почуттів, такі шоу використовують механізми навіювання та переконання, зокрема: гучні фрази ведучих, бурхливі оплески та вигуки публіки у студії, строкаті кольори та світлові ефекти, часте повторення однакових сюжетів та заставок, дотримання стабільного іміджу осіб журі, довгі «інтригуючі» паузи та обов'язкову рекламу перед оголошенням важливої інформації. «Сучасне телебачення тиражує симулякри реальності, транслюючи в суспільство ідею про те, що життя — це вмілий атракціон» [Уразова 2008, с. 25].

Різномасштабні проблеми чи то глядача, чи то учасника талант-шоу хвилюють не лише психологів, соціологів, педагогів та журналістів. Британський актор-комік, письменник, сценарист і режисер Бен Елтон (народ. 1959), автор понад десяти популярних у всьому світі романів на актуальні теми, у 2006 р. видав книгу під назвою «Номер один» [Елтон ЭР] — сатиричний роман про телевізійне вокальне талант-шоу. Як людина, котра багато років працює на телебаченні, Б. Елтон, безсумнівно, описав — нехай і у художній формі — реальні технології, задіяні у процесі виробництва такого шоу. Проаналізуємо основні моменти, на яких акцентує автор.

Передусім, це *постать головного героя* книги Кельвіна Сімса — творця і продюсера шоу «Номер один», а також одного з трьох суддів. Сімс — душа і плоть шоу, харизматична особистість, яка здатна стратегічно і тактично вибудувати найрейтинговіший телевізійний проєкт. В очах інших персонажів Кельвін — «неперевершений маніпулятор», «найвідоміший покидьок у світі», «самовдоволенний містер Негідник з найбільшого телешоу», «наймерзенніша, жорстока і безжална людина на телебаченні». Сам продюсер говорить про себе так: «Я кращий в тому, що роблю за кадром. У мене є підхід. Я розумію



процес. Коли справа доходить до маніпулювання публікою, я просто чортів Геббельс. Я роблю вимисел правдою. Ніхто не бачить всього так, як бачу я». Така впевненість у своїй виключності і найвищий професіоналізм у технологіях створення талант-шоу обумовили рішучий крок Сімса укласти парі, що будь-яка людина, ім'я якої назве його дружина, стане переможцем шоу.

**Кількість учасників.** У розмові з принцом Уельським (на якого й укладено парі), говорячи про 95 тисяч учасників кастингу, Сіммс визнає, що предстати перед суддями 94 тисячам точно не доведеться. На щирій подив принца, що «все це брехня», продюсер відповідає: «Звичайно, це не брехня, сер! Це шоу-бізнес. Це розвага. Ми нікого не обманюємо. Вся інформація на виду, і, якщо люди захочуть побачити її, їм потрібно буде просто порахувати. Дев'яносто п'ять тисяч конкурсантів. Троє суддів. Як ми взагалі можемо прослухати хоч малу частину такої кількості людей? Припустимо, ми слухаємо десять осіб на годину, це дев'ять тисяч п'ятсот годин. Припустимо, ми працюємо по десять годин на день, вийде дев'ятсот п'ятдесят днів! Майже три роки нам доведеться просидіти за столом і говорити нескінченному потоку ідіотів: “Я думаю, вам потрібно знайти собі іншу мрію”, та й то якщо будемо працювати без перерв».

Першу стадію кастингу проводило кілька досвідчених працівників групи, які інтуїтивно відбирали учасників по письмових заявках з фото. Кілька сотень з десятків тисяч відібраних конкурсантів запрошувалися до першої зйомки та перших інтерв'ю (які в майбутньому могли попасти в ефір). Але цифра «95 тисяч учасників» повинна була звучати знову й знову, тому «номер принца, 8900, був написаний фломастером на великій білій бирці у нього на грудях. Номер Шайани був 16367. Незважаючи на те, що в холі були присутні наврояд чи п'ятсот кандидатів, всі числа на бирках склалися принаймні з чотирьох цифр, а в основному з п'яти».

**Талант-шоу не шукає таланти.** На попередніх кастингах, які проводить робоча група шоу, відбираються найяскравіші особи кількох типів конкурсантів, яких на професійному жаргоні називають «липучками», «вискочками» та «сморчками».

«Липучки» — це зневірені учасники, вони плачуть і благають, у відчаї падають на коліна. Про «перспективну липучку» Шайану члени творчої групи ведуть напівжартівливий-напівсерйозний діалог: «Ти бачила цю дівчину, Шайану? — Так, звичайно. Абсолютно ненормальна. — Тобі не здалося, що вона була занадто напружена? Так,

що страшно робиться? — Не думала, що на шоу “Номер один” є такі поняття. — Так. Думаю, якщо вона накладе на себе руки, при монтажі ми це виріжемо. — Дурниці, Кельвін включить це в ролик».

«Вискочки» — це самовпевнені екстраверти, чия непохитна віра у свої можливості дійсно робить їх свого роду чарівними — на манер камікадзе. Це, в певному сенсі, ексгібіціоністи, що бажають виставити себе напоказ. «У Бірмінгемі до нас приходять безнадійна стара “вискочка”, яка страшенно співає, і обличчя у неї як апендикс, але безодня зарозумілості. Прикол у стилі “Мої друзі думають, що я прямо як Тіна Тернер”». Характеристика у нотатках: «Квазар — найкращий “вискочка” за всі часи. Співає погано, але йому на це наплювати. І нам також».

«Сморчки» — це потвори, ненормальні, виродки, неосвічені, емоційно невірні, прищаві ботаніки — тобто, неадекватні та вразливі члени суспільства. Це життєва сила шоу, без них воно нічого б не коштувало. Ось як у романі описано закритий перегляд групою першої зйомки «сморчка» Вікі: «Присутні в кімнаті з благоговінням дивилися, як бліда, безформна Вікі Картер з виступаючими вперед зубами почала вбивати пісню “Over The Rainbow”, якимось чином примудряючись виводити в бемоль кожен ноту, крім останньої ноти у рядку, яку вона з незрозумілої причини вела в мажор.

— Ух ти! — Сказала Берил. — Справді приголомшливо жалюгідне видовище.

— А я що кажу! — Гордо сказав Трент. — І при цьому щиро переконана в тому, що добре співає.

— Як їм це вдається? Таке відчуття, що у них вуха на одній планеті, а голоси на іншій!

— І, зрозуміло, ми її будемо накручувати в процесі, — сказав Трент.

— Так, — втрутилася Челсі, яку з самого початку наради розпирало від бажання вставити слово. — Я сказала її мамі, що, на мою думку, вона чудова і що суддям вона дуже сподобається. Я сказала, що вона точно дійде хоча б до “поп-школи” (в українському форматі цей етап називається «тренувальний табір». — К. С.).

— Так, дякую, Челсі, — нетерпляче відповів Трент. — Тому очевидно, що, коли ви всі станете сміятися над нею і викинете її після першого ж прослуховування, вона буде в шоці».

«Липучки», «вискочки» та «сморчки» — основні категорії конкурсантів. На запитання щодо співаків («хіба їх ми не шукаємо?»)

Кельвін відповідає: «Багато хто помиляється, думаючи, що це конкурс музичних талантів. Насправді співаки — куди менш цікава група. Тисячі співаків подають заявки, але ми вибираємо для розгляду лише декілька. Бути співаком, навіть дуже хорошим, недостатньо. Щоб тебе розцінювали як співака, потрібно, щоб ти підходив до однієї з решти категорій».

**Ви талановиті!** Наступний обман полягає в тому, що в усіх цих людях, які подали заявки на участь у шоу з власної волі і шалено помилялися на свій рахунок, — на попередніх етапах потрібно пестувати жалюгідні омани в своїй талановитості і робити це до тих пір, поки жертви щиро не повірять в те, що здатні перемогти, і лише тоді показувати їх суддям. Лише після цього можна буде зібрати золоті для телебачення кадри: здивовані погляди, лють, зневіру, повільне розуміння того, що вони не лише ганебно провалилися, але що над ними відверто посміялися і піддали образам ті, кого вони вважали рятівниками.

**Головне в шоу — історія конкурсанта.** Коли на перегляді першого відзнятого матеріалу Кельвін запитав про якогось учасника, чи добре він співає, — присутні в кімнаті підлегли навіть здивувалися, адже на шоу «Номер один» вміння співати було не головним. Кельвіна цікавили історія та особистість. Однак спів все ж мав для нього значення: сюжет про сльозливу сімейну історію наряду зі справжнім талантом міг стати «цвяхом сезону» і назавжди заткнути незадоволених критиків, які обвинувачували Сімкса в дешевому маніпулюванні натовпом.

Кредо Сімкса — це не пошук талантів, а розважальне шоу. «Наша робота — це розважати. Якщо викинути кращого співака — більш прикольно, ніж залишити його, то ми його відсіємо, тому що глядачів не цікавить спів. Спів — це неминуче зло. Глядачів цікавлять співаки. Люди, що співають пісні». Саме тому після перегляду Кельвін дав завдання працівнику віднайти (серед конвертів із заявками або деінде): дитину, яка не вміє читати; жертву домашнього насилля; когось, хто чекає на операцію, — краще дитину.

Кельвін переконаний, що самі пісні нічого не варті, важлива лише історія. Переможець — людина номер один — потрібна Сімксу лише для того, щоб виправдати процес, наділити шоу подобою змісту. «Ми — шоу, — говорить продюсер, — яке показує людей, і, якщо б я міг знайти формат, в якому ми б обійшлися без співу, якби мені вдалося знайти спосіб повернути вісім мільйонів глядачів і два

мільйони телефонних дзвінків на тиждень і при цьому не слухати, як купка недоумків вбиває пісню “The Greatest Love Of All” або “Unchained Melody”, повірте, я б це зробив».

Ось як автор описує перший ефір вже згаданої Вікі-«сморчка»: «Звичайно, це було огидно, як і обіцяли нотатки відбірників. Шалено болісно, одночасно плоско і різко, гучно і тихо (особливо під час сексуального хрипу “oh baby, baby”, який Кельвін тут же вирішив включити до DVD) і позбавлене якої б то не було цінності за межами шоу виродків. Але, незважаючи на те, що виконання було катастрофою з самої першої ноти, Кельвін дозволив Вікі заспівати пісню до кінця. Незважаючи на те, що в холі чекали своєї черги безліч сильніших співаків, незважаючи на те, що більшість кандидатів співа-ли краще неї, Вікі дозволили заспівати “Hit Me Baby One More Time” повністю і відняти цілих п’ятнадцять хвилин суддівського часу. Можливо, співачка з Вікі була ніяка, але зате який сюжет». Подібні ситуації Кельвін коментував так: «Вони (глядачі. — К. С.) сидять вдома, кричать в телевизор і дивуються, чому ми залишили цього бездарного виродка на шоу! Хіба вони не розуміють, що саме тому ми його і залишили? Чим більше засмучені і розсерджені глядачі, тим популярнішим стає шоу».

**Другий шанс.** Ще одним методом маніпуляції на талант-шоу є надання другого шансу учасникам, вже знайомим глядачеві по минулих сезонах шоу. В романі простежено історію дівочого дуету «Пероксід», який у минулому сезоні був відсіяний після проходження кількох турів. Дуєт спеціально запросили взяти участь знову, постійно підігриваючи в них надію, що минулого разу сталася помилка, що вони унікальні і дуже талановиті. Після дуже пристойного виконання пісні судді розіграли між собою суперечку і, врешті-решт, всі троє дали відмову. «Вони не могли рушити з місця. Вони просто не могли рушити з місця. Кожна частка свідомості двох молодих жінок намагалася змиритися з шокуючою, жахливою реальністю: все вже закінчилося. Вони провалилися на першому турі. Вони виступили ще гірше, ніж минулого разу. У цьому полягав справжній геній Кельвіна Сімкса. Будь-хто міг би вижати драму з того, щоб повернути дівчат, провести їх через перші тури і лише потім відсіяти. Але відсіяти їх відразу, заявити, що їхні виступи в минулому році були піком їх можливостей, — це була воістину висока трагедія».

Ще один персонаж роману з «другим шансом» — Іона, яка минулого сезону виступала у складі гурту, але цього разу її запросили як

сольну співачку. На неї був прописаний інший сценарій: враховуючи те, що вона по завершенні минулого сезону мала стосунки з одним із суддів, які ні до чого не привели, її історія була «сплетена» навколо цієї теми: колишній коханець за сценарієм постійно ставив їй «ні», а двоє інших суддів підтримували — врешті дівчина дійшла до суперфіналу і посіла друге місце.

**Фіналісти шоу відомі до початку ефірів.** Різнобарвна палітра фіналістів, яка включає усі основні типи конкурсантів, а також обов'язкових «незвичайних» персонажів (наприклад, інваліда, дитину — яку за умовами конкурсу не можна брати, бомжа, а у випадку аналізованого роману — навіть принца Уельського), відома суддям задалегідь. На них спрямовані камери на перших загальних кастингах, з ними записуються інтерв'ю і дознімаються спеціальні епізоди, їхні обличчя вмонтовуються в анонси й рекламні заставки. Один з учасників шоу в романі зрозумів цю технологію і ось так пояснював своєму співбесіднику: «Вони знімають не всіх в натовпі, врубився? Вони навіть не вибирають кожного п'ятдесятого. Та й як це зробити, чувак? Ми б тут сиділи до самої смерті! Люди, які пройдуть в наступний тур, в кадрі з того моменту, як на паркування в'їжджають! У найперший день! Подумай про це, чувак. Звідки їм знати, що їх потрібно знімати, якщо вони їх вже не вибрали? Нас вибрали!».

У черзі фіналістів, які йдуть у прямих ефірах і супроводжуються голосуванням глядачів, Кельвін досконало вибудував порядок вибуття конкурсантів. Його професіоналізм виявлявся в тому, щоб правильно спрогнозувати голосування глядачів на свою користь. Використовуючи різні засоби (вдала чи невдала пісня, яскравий чи «сірий» загальний номер виконавця, костюм і макіяж, спеціально змонтований сюжет про учасника перед виступом тощо), продюсер досягав потрібного йому ефекту — і завжди з двох учасників, які набирали менше голосів, судді відсіювали саме того, хто і планувався на виліт цього ефіру. У суперфіналі, коли залишилось троє конкурсантів, голосування глядачів теж відбулося так, як спланував Сіммс. Він небезпідставно гордився тим, що професійне оперування складними технологіями дозволило йому досягти потрібного результату без підтасовки голосування.

Не ставлю на меті проведення аналогій «придуманого» шоу «Номер один» Бена Елтона з вітчизняними талант-шоу, але більшість зазначених принципів, на мій погляд, яскраво виявляються на сучасному українському телеекрані.

Наприкінці наведу вислів Є. Гуцала: «Будь-який телевізійний продукт, що створюється сьогодні, передусім виходить з комерційних цілей, з цілей бізнесу, що, без сумніву, приводить до оперування трьома категоріями: “товар — культура — мораль”, що, звісно, відбивається на кінцевому підсумку програм такого роду. <...> Це бізнес-продукт, котрий не спрямовує та розвиває смаки аудиторії, а скоріше прислухається до них, адже майже кожне реаліті-шоу — це пряме загравання з глядачем» [Гуцал 2009, с. 183].

### **Відеогра — мистецько-видовищна форма комп'ютерного екрану**

Гра здавна є постійним супутником людини і людства. Відомий дослідник гри Й. Хейзінга стверджує, що гра навіть старша за культуру [Хейзінга 1992, с. 9]. На різних етапах культурної еволюції (археокультура, палеокультура, неокультура, постнеокультура [Семиотика ЭР]) еволюціонувала і гра. Так, на стадії археокультури (40 тис. років тому — III тис. до Р. Х.) у первісному суспільстві отримала розвиток не лише матеріальна культура (у вигляді «кам'яної індустрії»), але й духовна, безпосередньо пов'язана з ігровим дійством: передусім це міфологія, магичні культи, ритуальні свята, первісне синкретичне мистецтво, а також використання навчально-тренувальних функцій гри для соціалізації підростаючого покоління.

Формування локальних цивілізацій та винайдення писемності ознаменували перехід до стадії палеокультури (III тис. до Р. Х. — XV ст.), що об'єднує виникнення потужних східних держав, розквіт античної культури та наступне тисячоліття середньовіччя. Віхами культурного прогресу людства на цій стадії стали ієрогліфи на стінах давньоєгипетських пірамід, алфавітне письмо, Олександрійська бібліотека (що налічувала, за різними даними, від 400 до 700 тис. папірусних сувоїв). Становлення палеокультури привело до формування нових соціально-культурних інститутів — релігії, літератури, мистецтва, освіти, науки, а гра була витіснена у дозвільну сферу як несерйозна справа. Проте, у всіх народів ігри у тій чи іншій формі збереглися: в Античності — олімпійські ігри та сакральні свята для спілкування з божественними силами; у середньовіччі — лицарські й поетичні турніри, маскаради, карнавали, народні свята. Загалом в палеокультурі намітився розподіл культурної діяльності на народну,

що якраз носила ігровий характер, та елітарно-професійну, що керувалась неігровими нормами та стандартами.

Винахід І. Гутенбергом друкарського станка дав початок новій культурній стадії західноєвропейського світу — неокультури (XVI — XX ст.). Неокультура поступово розкріпачила народні маси і обумовила підвищений попит на розваги, видовища, ігри. У XX ст. розгорнулася індустрія дозвілля, що окупувала усі комунікаційні канали і засоби: газети, журнали, книги, театр, кіно, радіо, телебачення. Ігрова сутність цієї індустрії очевидна: вона продукує не матеріальні блага, а предмети розваги, що заповнюють дозвілля людей. До двох раніше названих різновидів культури (народної та елітарної) додалась третя — комерційна масова культура, що є характерною ознакою зрілої неокультури.

З кінця XX ст. розпочалася стадія постнеокультури, що характеризується пануванням електронних комунікацій та глобальних мультимедійних каналів, і, як наслідок, — збереженням культурного спадку у пам'яті комп'ютерних мереж. Сучасні темпи комп'ютеризації перевищують темпи розвитку усіх інших галузей: без комп'ютерів сьогодні не обходиться жодна сфера виробництва, послуг чи дозвілля, а сучасна людина взаємодіє з комп'ютером постійно — вдома і на роботі, у транспорті та на відпочинку. Постнеокультура збагатила ринок розваг комп'ютерними іграми, які одразу ж стали дуже популярними. Супроводжуючи з дитячих років підрастаюче покоління, комп'ютерні ігри, з одного боку, сприяють гіподинамії та атрофії опорно-рухового апарату, а на глибокій стадії ігроманії можуть бути причиною незворотних хворобливих змін у психіці. З іншого боку, комп'ютерні ігри розвивають інтелект, логічне мислення та уяву; дозволяють комп'ютерному гравцеві навчитись швидко аналізувати незнайомі ситуації та адаптуватись до них, внаслідок чого розвинена інтелектуальна гнучкість забезпечує пристосованість до нових неочікуваних реалій — таким чином, комп'ютерні ігри виконують функцію соціалізації молоді у постіндустріальному суспільстві.

Розвиток і удосконалення ігор тісно пов'язане з розвитком комп'ютерного забезпечення і технологій — зокрема, деякі складові частини комп'ютерів розробляються спеціально для ігор. З іншого боку, самі ігри враховують усі останні новинки комп'ютерної техніки, впритул наближуючись до реальності зображення і звуку, а величезна кількість жанрів комп'ютерних ігор забезпечує різноманітність інтересів гравців.

То чи правомірно вважати комп'ютерну гру мистецькою формою? Для початку треба з'ясувати, які спільні риси об'єднують ці дві культурні форми — мистецтво і гру.

Перш за все, будь-яка гра, як і мистецтво, є вільною діяльністю; гра за наказом — не гра, у кращому випадку це буде лише імітацією гри [Хейзинга 1992, с. 17]. Людина, вільно входячи у гру, так само вільно може з неї вийти. Звісно, гра базується на певних правилах і законах щодо участі у ній, проте у загальному сенсі гра завжди може бути припинена за бажанням гравців. Мистецькою діяльністю, як на стадії творення, так і на стадії сприймання, також не займаються з примусу. Справжній митець «пише, бо не може не писати», «співає, бо не може не співати» тощо — мистецтво є сенсом його життя. Так само і справжній шанувальник вбачає у сприйманні мистецьких творів найцінніші хвилини свого буття, які він віддає улюбленій справі з великою радістю і задоволенням.

По-друге, істинна сутність гри, як і мистецтва, не переслідує отримання матеріального продукту. У грі дуже важливим і самоцінним є переживання самого ігрового процесу — і це виявляється дуже схожим на відчуття, що виникають у процесі сприймання творів часових та просторово-часових видів мистецтва (музики, поезії, театру, хореографії тощо) або у процесі «творчих мук» митця. Проте, і гра, і мистецтво не є безцільними: метою гри найчастіше є виграш, а метою мистецької діяльності — народження нового твору. В обох випадках результат, за певних обставин, може приносити і матеріальні блага, втім набагато важливішим для художника чи гравця є морально-емоційні відчуття та власний психологічний стан нахнення, впевненості, задоволення тощо. Втрата таких емоційних стимулів або наявність спонукань виключно матеріального характеру приводить до виродження як гри, так і мистецької діяльності.

Наступною спільною особливістю гри і мистецтва є утворення певної замкненої системи, що живе за своїми законами і ніби протистоїть реальному життю. Для організації гри встановлюються певні обмеження простору, визначаються часові рамки, обумовлюється необхідний для гри інструментарій, приймаються правила. Під час тривання гри цей «ігровий світ», утворюючи оригінальну модель «живого існування», розгортається і розвивається за своїми законами, які можуть дуже відрізнитись від реалій сучасного життя. Беззаперечними є аналогії такої моделі зі сценічними та екранними мистецтвами, адже там так само утворюється замкнена художня структура з обмеженим

часо-простором та системою виражальних засобів, яка в результаті утворює схоже на реальне, але «інше» життя.

Гру і мистецтво поєднує ще й той факт, що ці види діяльності є комунікативними формами. Спілкування між гравцями може відбуватися як у вигляді невербальної комунікації, так і вербально, або у поєднанні словесних і несловесних комунікативних засобів. Мистецьке спілкування теж утворює складну комунікативну систему «суб'єкт ↔ об'єкт ↔ суб'єкт», де суб'єктами виступають митець і реципієнт мистецтва, а об'єктом є мистецький твір.

Ще одна спільна риса діяльності ігрової і мистецької полягає в особливому ставленні і специфічних вимогах до головних суб'єктів цих видів діяльності. Так, гра демонструє наперед непередбачуване, але справедливе випробовування сили, відваги, кмітливості, волі, інтелекту, ерудиції тощо. Подібна ситуація завжди спостерігається і на мистецьких конкурсах, які в певній мірі набувають яскравих ознак гри, — відбувається змагання талантів, майстерності, здібностей, чарівливості тощо. Ставлення до переможців (героїв, кумирів) — як у галузі гри, так і у мистецтві — у суспільстві є дуже схожим.

Завдяки свободі, творчій атмосфері, гармонічному упорядкуванню, відриву від повсякденності і мистецтво, і гра створюють у хаосі буденного життя, нехай обмежену і тимчасову, але — досконалість. Обидві ці форми здатні зачарувати людину, задовольняючи її естетичні потреби.

Нарешті, досягнення виграшу у грі вимагає від гравців нетривіальних, новаторських рішень, у результаті чого в процесі гри не лише передаються, але й утворюються нові смисли — це дає право кваліфікувати гру як творчу продуктивну діяльність, що напряду поєднує її з мистецтвом.

Як бачимо, гра і мистецтво мають багато спільного й інколи переймають властивості одне одного. За Й. Хейзінгою, «властивість бути прекрасним не іманентна грі як такій, однак вона має схильність контактувати з усілякими елементами прекрасного» [Хейзінга 1992, с. 16].

У яких же випадках гра повністю зливається з мистецтвом? Відповідь лежить назовні: це усі види мистецтва, в яких головним засобом створення художнього образу є акторська гра, тобто єдиною головною умовою існування мистецтва є ігрова діяльність. Такими видами є видовищні мистецтва: сценічні (театр, естрада, частково цирк) та екранні (кіно, частково телебачення). В усіх цих видах мистецтва артисту необхідно створити образ — а саме *зіграти* його,

використовуючи переважно свої власні творчі потенції, інтелектуальні та фізичні можливості. Всі названі мистецтва є синтетичними видами, що поєднують виражальні компоненти багатьох первинних мистецтв (літератури, музики, образотворчого мистецтва, пантоміми, танцю та ін.), проте вилучення будь-якого з них зі структури видовищного твору не потягне за собою повного руйнування останнього — окрім вилучення головного «гравця»-актора. Навіть якщо у такому творі залишиться один актор — без декорацій, костюму, гриму, музики, реквізиту тощо, то лише своїм тілом, мімікою, голосом та артистизмом він здатен *зіграти* потрібний образ, а, отже, мистецтво буде жити — завдяки грі.

Таким чином, гра може бути мистецтвом, а мистецтво — грою. Яку ж ланку займає у сфері культурологічних стосунків гри і мистецтва комп'ютерна гра? Які є підстави вважати електронну гру художньою (мистецькою) формою?

Дослідниця комп'ютерної гри І. Югай справедливо вказує, що віртуальна реальність, як штучно створений технічними засобами світ, обумовила певну віртуальну культуру, в рамках якої сформувалась віртуальна художня культура — «сукупність жанрів, що занурюють глядача у концептуально новий простір твору за допомогою симуляції та інтерактивності, на основі технічних засобів» [Югай 2007, с. 368]. Одним з таких жанрів і стала комп'ютерна гра.

Гра у загальному сенсі завжди є відбитком суспільства у певний історичний період: якщо змінюється культура — змінюються й ігри. Будучи певними моделями світу, ігри є універсальним механізмом пізнання, творчості, освоєння світу, переживання і самовираження. Однак, на думку Д. Галкіна, якщо разом із новими ігровими формами у світ гри входить «машина», така гра (тепер вже — електронна) набуває нових естетичних рис як «техно-художній гібрид» популярної культури. Сутність цього терміну полягає у тому, що технологічна основа слугує не лише інструментом створення художнього продукту, але й включена у художній зміст та естетичні властивості твору [Галкин ЭР].

Характерні властивості комп'ютерної гри, що в комплексі відрізняють її від інших ігрових жанрів, полягають у: інформаційній насиченості (у гру закладено значно більше інформації, ніж необхідно глядачеві для одноразового проходження гри); мережевому способі розповсюдження інформації (і в аспекті форми представлення інформації, і в аспекті структури взаємозв'язку гравців-учасників комунікації); розширенні можливостей і змісту людської комунікації;

активності глядача (у різних формах — творчість, співтворчість, виконання ролі, змагання, навчання, набуття символічного досвіду, подолання ігрових перешкод, дослідження тощо); індивідуалізації отриманої інформації (переживання власної історії гри, особливості сприймання); управлінні послідовністю подій і явищ (можливість відмінити ходи, виправляти помилки, уповільнювати чи прискорювати темп, повертати час) [Югай 2007, с. 370–371]. Комплексність специфічних особливостей відеоігор реалізується у жанровому розмаїтті останніх (аркади і стратегії, квести і едвенчери, шутери і симулятори, логічні, спортивні, навчальні та ін.).

Г. Сухов виділяє у комп'ютерній грі дві групи елементів: внутрішні і зовнішні. До внутрішніх відносить усі складові гри як інформаційного середовища — тобто, все те, що записане на інформаційному носії з грою. До зовнішніх елементів гри належать всі суб'єктивні складові ігрового процесу (сам гравець, його сприйняття ігрового світу, характер реакції на гру тощо). Поєднанням та узагальненням внутрішніх і зовнішніх елементів гри є *ігровий процес* [Сухов 2006, с. 20].

У кіберпросторі ігровий процес прийнято позначати терміном «геймплей» (від англ. *gameplay*), який уособлює сукупність усіх методів взаємодії гри з гравцем. Оцінюючи геймплей тієї чи іншої гри, гравці з певних позицій визначають її, так би мовити, «іграбельність» — і це є найважливішим фактором самоцінності гри. Якщо достоїнства гри не лежать в площині її геймплея — це не буде об'єктивною оцінкою якості гри. Тому погоджуся з думкою, що «комп'ютерна гра стає мистецтвом як мінімум лише тоді, коли її геймплей слугує цілям мистецтва, але не в тому випадку, коли у неї потрясаючий стиль, фантастична музика, закручений сюжет тощо» [Sergkogut ЭР-б].

На запитання, чи спроможні комп'ютерні ігри відповідати цілям мистецтва, відповідь можуть дати, перш за все, самі розробники ігор, адже первинний поштовх до створення (до творчості!) з'являється саме у них. Істинною першопричиною мистецької діяльності слід вважати саме емоційно-психологічний момент, що створює у свідомості митця «установку» на необхідність здійснення творчого процесу. Численні інтерв'ю розробників ігор свідчать про те, що, описуючи особливості творчого процесу та характеризуючи свої творіння, автори не заманюють нас привабливістю графіки, цікавим геймплеєм, захоплюючим сюжетом тощо — вони висловлюють свої думки, емоції та бажання, які наштовхнули їх на створення гри; зазначають, що

у процесі роботи міг змінитись початковий вектор задуманого напрямку гри, ніби народжений твір починав диктувати свої умови щодо подальшого розвитку; по завершенні роботи переосмислюють значення своїх творів та першопричини їх появи; розмірковують, спілкуються, дискутують у колі своїх колег щодо духовного підґрунтя відеоігор [Sergkogut ЭР-а]. Абсолютно очевидно, що метою розробників ігор є дещо набагато більше, ніж просто створити банальну розвагу, — це спроба виразити навколишній світ через себе, свої уміння та хист, і водночас проявити себе у власно створеному світі. Це кредо, безумовно, відповідає сутності мистецької діяльності.

З культурологічної точки зору комп'ютерна гра належить до популярної культури і системи масового виробництва художньої продукції. Сюжети та історії, на яких будується більшість електронних ігор, запозичені із жанрів популярної літератури (казки, детективи, пригоди, фантастика, фентезі); часто ігри є доповненням до популярних кіносюжетів. Ці риси дають дослідникам право назвати комп'ютерну гру «віртуально-театральною постановкою мультиплікаційного типу» [Галкин ЭР], напряду пов'язуючи її з відповідними видами мистецтва. Головною відмінністю буде лише ступінь ідентифікації з головними героями, адже у грі сам гравець керує дією, стаючи повноправним учасником і співавтором ігрової драматургії.

Аналіз сучасних комп'ютерних ігор доводить, що в арсеналі виражальних засобів гри є і драматургічні, зокрема: сюжетно-композиційна організація твору, сформований образ головного героя, зіставлення зовнішнього і внутрішнього конфліктів, система лейтмотивів, символічні образи, монологізм драматичного вислову тощо. Названі властивості комп'ютерної гри безперечно апелюють до традиційних жанрів просторово-часових синтетичних мистецтв.

Особливу естетичну цінність електронній грі надає її візуальне втілення — важливий елемент комерційної привабливості. Зорову привабливість відеоігор окремі дослідники визначають як видовищність [Болескина 2000, с. 80]. Візуальна «краса» ігор відрізняється від живопису і кінематографу, хоча і є їхньою безпосередньою спадкоємицею. Так, від кіно гра запозичила можливість зміни планів, композиційні рішення, використання спецефектів, музичний супровід — гра фактично стала «маленьким кіно», співавтором якого є гравець. Графіка гри — яскрава, приваблива, динамічна — повинна утворювати якісні ілюзії простору та різноманітних дій у реальному часі, максимально точно передавати всі нюанси руху і трансформації

об'єктів і персонажів, у результаті чого у гравця виникає ефект візуального задоволення, як у процесі сприймання образотворчих та екранних форм мистецтва. Проте, комп'ютерна гра є більш складною, порівняно з традиційними мистецтвами, формою, оскільки система її виражальних засобів має додатковий ступінь свободи — інтерактивну складову. Якщо сюжет у кіно можна зобразити лінією, то ігрову механіку можна представити фігурою, всередині якої намалюється безліч ліній — тобто, потенціал комп'ютерної гри, як форми мистецтва, вищий, ніж у кіно та живопису.

Окремої уваги і спеціальних досліджень заслуговує сфера музики для комп'ютерних ігор — важливий і яскравий мистецький компонент гри як художнього продукту. Ігрова музика пройшла значний шлях від функції звукової заставки, фону до наскрізної музичної драматургії, надаючи електронним іграм нових естетичних смислів. Ігрова музика досягла такого розвитку і такого рівня досконалості, що почала самостійне, паралельне існування поза ігровим середовищем. Так, у Японії, Америці, багатьох країнах Європи існує практика «живих» концертів ігрової музики, своєрідних симфонічних абонементів — серій оркестрових концертів музики з відеоігор. Користуючись вагомим попитом, великими накладками тиражуються музичні партитури та диски з ігровими саундтреками.

Серед специфічних художніх прийомів, що використовуються у сучасних комп'ютерних іграх, також слід виділити: виразність руху інтерактивної камери, що виражає стан персонажа; наділення віртуальних предметів особливим смисловим змістом; використання просторових характеристик віртуального місця дії для темпоритмічної організації драматургічної дії; трансформацію часової організації дії; інтерактивні зміни освітлення, характеристик текстур та форми об'єктів.

Особливої уваги в аналізі комп'ютерної гри заслуговує комунікаційний аспект — специфічний тип її сприйняття, а саме: глядач-гравець відчуває себе всередині художнього простору гри і отримує максимально індивідуалізований досвід взаємодії з твором-грою, а у випадках, коли гравець виконує роль одного з персонажів гри, виникають беззаперечні паралелі з акторським перевтіленням; у гри виникає складна комунікаційна система, в якій гравець як глядач, персонаж, співавтор, творець на різних рівнях спілкується з іншими гравцями, з іншими персонажами, зі створювачами гри. У даному аспекті комп'ютерна гра об'єднує в собі кілька типів художньої

комунікації, притаманних різним видам мистецтва. В результаті складна схема процесу мистецького спілкування:

*митець ↔ мистецький твір ↔ реципієнт*

(митець, створюючи або виконуючи твір, і впливає на нього, і сам змінюється вже під впливом мистецтва; мистецький твір впливає також і на сприймача, у процесі комунікації з яким можливі зміни у самому арт-об'єкті) трансформується в іншу систему, яка ніби замикається по колу:

*автор → відеогра → геймер*

Ця система демонструє, що гравець у процесі занурення у комп'ютерну гру (тобто знаходячись під її впливом), починає керувати нею за своєю волею, стаючи співавтором даного мистецько-ігрового продукту, а зміни, викликані цим втручанням, переживає вже як геймер, оцінюючи нову ситуацію і знову спрямовуючи гру далі на власний розсуд, як автор, — у результаті чого комунікаційний процес стає «зацикленним». Створити відеогра — це фактично створити новий світ, але й сама гра стає продовженням акту творення, адже автори не можуть передбачити, як поведе себе гравець — їхній, у певному сенсі, співавтор. Такий захоплюючий процес сприяв утворенню молодіжної *геймерської субкультури*.

Як відомо, субкультурою називають певне цілісне суверенне утворення всередині пануючої культури, що володіє власною системою законів, ідей, ритуалів, цінностей, що закріплюються в особливих рисах поведінки, мови, свідомості людей. Найчастіше таке утворення виникає як результат ставлення певної групи людей до процесів, що відбуваються в офіційній (панівній) культурі. Головною метою субкультура бачить розв'язання у своєму середовищі певних суперечностей, притаманних «основній» культурі.

Молодіжні субкультури, як об'єкт наукового вивчення, почали досліджуватися зарубіжними вченими (переважно США) з середини ХХ ст. Спочатку подібні дослідження проводилися соціологами і правознавцями, пізніше підключилися психологи, культурологи, педагоги. Висувалися різні теорії про причини виникнення субкультур, пов'язуючи це явище з поняттями «зміни покоління», «протистояння світу дорослих», «переоцінки цінностей», «виклику громадським стандартам», «протесту проти тиску домінуючих сил» тощо. Сьогодні молодіжні субкультури розглядаються у розрізі від «альтернативної культури» (існуючої паралельно, варіантної, відмінної від загальноприйнятої, але

не конфліктної) до «контркультури» (діючої у якості яскраво вираженого заперечення, протесту проти суспільних норм і засад). Сьогодні існує безліч молодіжних субкультур, які викликають активний інтерес у сучасних дослідників: готи і емо, репери та хіп-хопери, фани спорту та шоу-бізнесу, байкери, графітісти та ін.

Бурхливе зростання інформаційних технологій та інтернету сприяло формуванню нових «комп'ютерних субкультур» — таких, як хакери (супер-професійні ІТ-шники), кракери (комп'ютерні зломщики) та ін. Особливе місце в цій групі субкультур займають *геймери* — комп'ютерні гравці, фанати віртуальних ігор, ігромани.

У субкультурі геймерів існує кілька класифікацій за різними ознаками: ієрархія статусів за рівнем ігрових навичок, клановий розподіл за системною ознакою (пристрасть до певної гри або жанру ігор), групи прихильників різних способів комп'ютерної гри (одиначні, парні, масові, офлайн або онлайн тощо). Однією з популярних класифікацій є розподіл геймерів за рівнем ігрової активності. Ця система передбачає 5 ступенів: «казуал» (*casual gamer*), «геймер-суспільник» (*sociable gamer*), «справжній геймер» (*moderate gamer*), «захоплений геймер» (*addicted gamer*) і «хардкорщик» (*hardcore gamer*). Розглянемо характерні риси кожної групи.

*Казуали* — це люди, котрі практично не цікавляться ігровою індустрією як такою, але іноді використовують відеоігри як один з видів розваг. Казуали не витрачають чималі гроші на купівлю ігрових приставок і спеціальних ігрових приладів, тому грають на власному ПК і мобільному телефоні. Вважаючи відеоігри непоганим проведенням часу, казуали досить легко знаходять задоволення у найпростіших іграх і вільно можуть перервати гру на середині.

*Геймери-суспільники* сприймають гру перш за все в соціально-комунікативному аспекті — як значиме дійство, що дає можливість показати себе і поспілкуватися з іншими. Саме вони обожають мережеві багатокористувацькі проекти, збираючись у клани та гільдії. Більшість друзів суспільника — теж геймери, і, крім відеоігор, вони грають ще у карти, доміно, шашки, шахи, настільні ігри. Геймер-суспільник цінує й одиночні ігри, але все ж гра для нього — це чудовий привід зібратися з друзями і як слід «відтягнутися» всім разом. Геймери-суспільники вкрай важливі для ігрової індустрії, адже саме завдяки їхнім зусиллям стали такими популярними багатокористувацькі проекти, що перетворилися в останні роки у справжній двигун ігрової індустрії.

*Справжні геймери* — найчисленніша група, члени якої найчастіше формуються з казуалів. Відеоігри для справжнього геймера — це вже серйозне хобі. Він із задоволенням витрачає гроші на покупку однієї-двох нових ігор на місяць, а в його житті періодично трапляються ночі, які він проводить за грою. Особливо не стежачи за всіма подіями, що відбуваються в ігровій індустрії, справжній геймер все ж намагається вибрати з різноманіття ігор найбільш незвичайні, непрости та інноваційні. Саме для справжніх геймерів працюють розробники і видавці ігрової індустрії, мріючи продати свій черговий шедевр мільйонним тиражем. Ставши справжнім геймером, людина може довго залишатись ним, і лише турботи про сім'ю, кар'єру і забезпечену старість можуть змусити його забути про відеоігри.

*Захопленим геймером* людина стає в той момент, коли гра в його житті перетворюється на щось більше, ніж просто хобі: відеоігри здаються йому все привабливішими, ігрова індустрія — все цікавішою, а сам він починає грати все краще і краще. Бажання постійно грати поступово підпорядковує собі всі інші аспекти життя захопленого геймера: він може не піти до школи, університету або на роботу заради того, щоб «пройти» нову версію улюбленої гри. Витрати захопленого геймера на покупку нових ігор, відеокарт, джойстиків і т. п. перевищують витрати на їжу, одяг та інші розваги, разом узяті. Захоплений геймер обов'язково бере участь у тематичних спільнотах на форумах ігрових сайтів. Найбільше захоплених геймерів приваблюють ігри, за якими можна проводити багато часу: складні рольові з багатим сюжетом, нескінченні глобальні стратегії, масові мережеві шутери. Вивчивши всі прийоми та дослідивши тактику гри, захоплений геймер відчуває себе по-справжньому щасливим.

*Хардкорщики* — вершина геймерської кар'єри. Для них відеоігри стали життям, а життя повністю підкорилося ігровій індустрії. Найчастіше їхня професійна зайнятість якимось пов'язана з ігровою індустрією або професійним кіберспортом. Як і захоплені геймери, люблять складні, довгі ігри, проте, на відміну від них, хардкорщики завжди орієнтовані на максимальний результат. Справжніх хардкорщиків у світі небагато, їхні імена у всіх на слуху: вони займають перші місця в табелях про ранги ігрових серверів, їхні фотографії та інтерв'ю друкують ігрові сайти, а «монстри» ігрової індустрії саме їм пропонують займатися спільними проектами.

Як і будь-яка субкультура, геймери формують і бережуть свої традиції, норми і ритуали; мають свою специфічну мову і термінологію;



культивують власну символіку та моду (переважно на комп'ютерно-ігрові аксесуари); реалізують свій творчий потенціал у сфері мистецтва (на ігрових сайтах і форумах зібрані вже цілі колекції казок, віршів, пісень, загадок на геймерську тему). Характерною рисою субкультури геймерів є формування у гравців цілеспрямованості, завзятості, прагнення до нових знань, швидкості сприйняття нових ідей і навіть реформаторських здібностей — все це за успішного збігу обставин може бути реалізовано і в реальному, а не лише віртуальному, житті.

У той же час є цілий ряд негативних наслідків бурхливого розвитку ігрової індустрії. Насамперед, це психологічна залежність (ігроманія) і розлад психічного здоров'я (агресивний настрій або навпаки апатія, втрата орієнтації у часі та просторі, мозаїчність сприйняття), а також явне погіршення фізичного здоров'я гравців. Комп'ютерно-ігрова залежність формується поступово: від легкого захоплення, коли користувач зіграв у гру декілька разів і пережив особливо приємний стан та специфічні відчуття утіхи, через стадію постійного бажання поринути у віртуальний світ до справжньої патологічної залежності, коли гравець, не отримуючи регулярно задоволення від гри, відчуває психологічний дискомфорт, стрес, депресію. Останнім часом по всьому світу почастишали випадки справжніх трагедій, коли геймери або вбивають своїх близьких, котрі «заважають» продовженню гри, або до страшного фіналу призводять сутички між геймерами, коли конфлікти з віртуального світу переносяться у реальне життя.

Темпи розвитку комп'ютерно-ігрової індустрії вражають: перша комп'ютерна гра ОХО («хрестики-нолики») була розроблена у США А. Дугласом у 1952 р. як ілюстрація до дисертації, присвяченої взаємодії людини і комп'ютера, а вже з 1970-х ігрова комп'ютерна індустрія почала стрімко набирати оберти. Сьогодні, ставши невід'ємним елементом сучасної культури, електронна гра є одним із найпопулярніших видів пасивного відпочинку. За даними досліджень ринку комп'ютерно-ігрової продукції, щорічно кількість гравців у всьому світі зростає приблизно на 21%, і у найближчі роки досягне мільярда. Отже, можна впевнено передбачити, що невдовзі настане той час, коли абсолютна більшість людства розподілиться на дві категорії: хто ігри створює і хто в них грає, а в недалекому майбутньому геймерська субкультура представить світу новий вид людства — *Homo virtualis*.

У чому ж полягає феномен комп'ютерної гри? Передусім, завдяки створенню віртуальної реальності відеогра реалізує мрії про фантастичні світи. Вже не потрібно, граючись із солдатиками, озвучувати їхні постріли самотужки або імітувати своїми рухами пересування літака — весь уявний світ матеріалізований на комп'ютерному екрані: гармати стріляють, дракони пихкають полум'ям, будинки зводяться, кораблі плавають, футболіст біжить з м'ячем до воріт тощо. Більше того, геймер не просто «зазирає» в інший світ — він відчуває себе всередині цього світу і, залежно від типу гри, гравець або його буде і ним керує, або живе у такому світі за певними законами, співіснуючи з іншими його мешканцями. Головне те, що цей віртуальний світ є для гравця не якоюсь обмеженою даністю, а певною потенцією з великими можливостями варіативного розвитку.

Наступною особливістю, що пояснює феномен електронної гри, є можливість виграти у комп'ютера. Комп'ютерний суперник завідомо створений програмістом для того, щоб програти, створивши ілюзію боротьби для обману гравця. Насправді комп'ютер легко може обіграти гравця, але не робить цього, тому що ігри, що гарантують стовідсотковий програш, нікому не потрібні. Для гравців, які виступають проти того, щоб комп'ютер грав у «піддавки», у «півсили», є вихід: в умовах мережевої гри, коли геймери грають один з одним, ця проблема зникає, а комп'ютерна гра стає ще й одним з різновидів комунікації.

Привабливим фактором є і зв'язок електронної гри з літературою та кінематографом. Персонажі бестселлерів з блискавичною швидкістю стають головними особами новостворених комп'ютерних ігор. Побачити свого улюбленого літературного чи кіногероя на моніторі або фактично стати в умовах гри Робін Гудом, Шерлоком Холмсом, Термінатором, Гаррі Поттером тощо і самому створити його «нову» долю, керувати своїм кумиром — перед такою спокусою мало хто встоїть. Для багатьох людей грати у гру, побудовану на основі книги чи фільму, означає увійти не просто у віртуальний світ, а в улюблений світ, який до того ж ще й залежить від тебе.

У психологічному плані комп'ютерна гра дає можливість виплеснути негативні емоції, зняти напругу, стрес, а після гри пережити відчуття ейфорії. Гравець, перевтілюючись і програючи чужі життя, може безкарно побути кимось іншим, приміряючи недоступні у житті ролі, відчути себе сильним і непереможним, полоскотати своє самолюбство відчуттям самодовершеності. Гра слухняно підкоряється

волі того, хто у реальній дійсності сам звик підкорятись, дає шанс «сірій миші» відчути себе «королем», підносить гравця на бажану висоту. Не можна заперечити такі позитивні фактори комп'ютерної гри, як концентрація уваги учасника на різних людських якостях, репродукування різноманітних типів взаємодії людей один з одним та зі світом, прийняття нетривіальних новаторських рішень, психологічна свобода творчого самовираження. Яскравий приклад соціально значимих комп'ютерних ігор демонструють спеціальні розвиваючі ігри, створені педагогами і психологами. Подібні програми, розроблені для дошкільнят та школярів різного віку, містять безліч завдань в ігровій формі: вони розраховані на розвиток у дітей та підлітків уваги, пам'яті, просторового мислення, логіко-математичних і асоціативних здібностей, творчої фантазії і загального інтелектуального рівня. Крім того, розвиваючі відеоігри можуть бути призначені і для корекції деяких психологічних і психічних порушень дитини. Отже, не втрачаючи себе, свою особистість, можна стати кращим, сильнішим, розумнішим.

Про вагомую роль електронних ігор як культурно-художнього феномену у сучасному суспільстві свідчить наявність багатьох нагород в ігровій індустрії. Найшановнішою з них є нагорода *Golden Joystick* («Золотий Джойстик»), яка присуджується у Великій Британії з 1983 р. щорічно у 15 категоріях.

На пострадянському просторі також спостерігаються цікаві тенденції, зокрема на щорічному Всеросійському фестивалі візуальних мистецтв у Всеросійському дитячому центрі «Орлятко» вже кілька років поспіль присуджується нагорода у номінації «Комп'ютерні програми. Ігри» [Орленок ЭР].

Українська ігрова індустрія теж впевнено набирає оберти, створюючи конкурентоспроможні на світовому рівні відеоігри. Так, гра української студії *GSC Game World* «Козаки: Європейські війни» (історична стратегія у реальному часі, заснована на подіях XVII–XVIII ст. у Європі), що вийшла у 2001 р., була продана свого часу у світі тиражем 4 млн. копій. Ця ж компанія у 2007 р. випустила гру «S.T.A.L.K.E.R.» (шутер від першої особи з елементами рольової гри; події відбуваються у чорнобильській зоні), яка стала всесвітньо відомим і вельми прибутковим масштабним комерційним проектом, що об'єднав сам програмний продукт (вийшла серія з трьох ігор), видання великої кількості книг за мотивами гри, короткометражні фільми, турніри для геймерів, театралізовані свята [Сафонов ЭР].

Підводячи підсумки, зазначу, що комп'ютерна гра, безумовно, є явищем художньої культури, адже вона відповідає усім вимогам до художніх творів, таким як: образність, антропоцентризм, цілісність, діалогічність, емоційність, експресивність, символічність, наявність образу автора. При цьому електронна гра має певну специфічність як жанр віртуальної художньої культури, що полягає в особливому способі художнього впливу на гравця.

Підстави вважати відеогру мистецькою формою дає, передусім, її функціональність. Так, первинною функцією мистецтва є комунікативна, що реалізується під час контакту глядача з твором мистецтва, а інші функції виявляються внаслідок цього контакту. Комп'ютерна гра повністю побудована на контакті з глядачем (у формі ігрової активності), а все решта є або результатом цього контакту, або готує його, або оформлює [Югай 2007, с. 369].

Яскравою мистецькою рисою комп'ютерної гри є духовні передумови авторів-розробників до створення ігор. Також визначним фактором мистецької сутності є розвинена жанрова система комп'ютерних ігор, адже чисельність жанрів забезпечує можливість різноаспектно відображати реальну дійсність.

Нарешті, право визначити відеогру мистецько-видовищною формою дає її синтетичність (поєднання в єдине ціле виражальних компонентів багатьох мистецтв), а також комплекс властивостей, притаманних часово-просторовим видовищним мистецтвам: наявність художнього образу, сюжету, повноцінної драматургії та персонажів, місця дії та розвитку подій у реальному часі; можливість перевтілення у новий образ та виконання ролі режисера (творця, автора).

Звісно, не кожний продукт будь-якої мистецької діяльності стає шедевром — не є виключенням і створення відеоігор, проте останнім часом у конкурентній ігровій індустрії спостерігається всезростаюча тенденція до виробництва ігор високої художньої якості, і можна з впевненістю передбачити, що незабаром у сучасній культурі оформиться новий самостійний мистецький вид — електронно-ігрове мистецтво.

### Експериментальний характер пісочної анімації

Найдавнішою формою екранної культури та підґрунтям для формування екранного мистецтва стала, як вже зазначалося, поява кінематографу, в якому синтезувались естетичні властивості літератури,

живопису, театру, музики. Відображаючи реальний світ у русі, кіно породило новий спосіб передачі інформації, нову виразну мову — мову екрану, яка збагачувалась у процесі еволюції від німого чорно-білого фільму до звукового, кольорового, стереозображення тощо. Наряду з художніми та документальними стрічками, освітнім та науковим кіно важливе місце в системі кіномистецтва сьогодні займає мультиплікаційний фільм. Ставши повноправним феноменом авторського і жанрового кінематографу, сучасна анімація набула нової естетичної якості. Завдяки трансформації художньої мови та активній реалізації новітніх технічних можливостей мультиплікація стала полем численних творчих експериментів, активно впроваджуючись в ігрове кіно, телерекламу, вуличне мистецтво, комп'ютерно-ігрову індустрію, шоу-бізнес, педагогіку, дитячий побут.

У двох назвах улюбленого виду кіномистецтва закладені і технологія його створення, і специфічно-видова сутність: «мультиплікація» (з лат. *multiplicatio* — збільшення, розмноження, зростання) визначає спосіб множення зображень, а «анімація» (з лат. *anima* — душа) — одушевлення, оживлення «неживого» малюнка. Дослідниця Н. Дмитрієва акцентує на специфічності анімаційного мистецтва, що виявляється у застосуванні основного кінематографічного принципу (рухомого зображення) до статичного за своєю природою об'єкта. «Опозиційність вихідних елементів (малюнку та руху) при цьому розглядається не лише як зовнішня формальна ознака, але й як глибоке сутнісне протиставлення художньої форми і художнього матеріалу» [Дмитрієва 2008, с. 167]. Отже, твори, зроблені шляхом зйомки послідовних фаз руху намальованих або об'ємних об'єктів, називають анімаційними або мультиплікаційними фільмами.

Історію анімації відлічують від 1877 р. (майже за 20 років до винайдення кінематографу братами Люм'єр), коли французький інженер-винахідник і художник Еміль Рено (1844–1918) сконструював і запатентував праксиноскоп — оптичний прибор, що дозволяв сприймати послідовність з кількох малюнків як плавний рух. Впродовж наступних років Рено удосконалював свій апарат, а у 1892 р. розпочав у Парижі публічні демонстрації «оптичного театру». Усі свої «фільми» (сам винахідник називав їх світловими пантомімами) він самостійно малював, розфарбовував і монтував, наносячи зображення на довгі стрічки: кожний сюжет утворювався декількома сотнями картинок. Рено також підбирав звуковий супровід, синхронізований

із зображенням. Один сеанс «оптичного театру» з демонстрацією кількох сюжетів тривав 15–20 хвилин.

Втім, народження кінематографу у 1895 р. нанесло художнику нищівного удару: рукотворні стрічки не могли конкурувати з більш дешевими та більш швидкими у виробництві кінофільмами. Зневірений винахідник розбив свій апарат і утопив його у Сені разом зі стрічками. Уціліли лише третина фільму «Бідний П'єро» (1892) та фільм «Навколо кабіни» (1894), які дають можливість переконались у досить високому на той час рівні творів за технологією «оптичного театру» (ці мультики доступні сьогодні для перегляду в інтернеті). І хоча Еміля Рено не можна назвати творцем першого анімаційного фільму, оскільки у виробництві його творів не використовувалась кіноплівка як носій зображення, все одно саме він визначив майбутню технологію виготовлення анімаційних фільмів — покадрову зйомку малюнків або інших матеріалів за фазами руху. Винахід Рено залишався незмінним аж до впровадження в анімацію комп'ютерних технологій.

У подальші часи внесок у розвиток анімації зробили сотні інших мультиплікаторів, створюючи анімаційні фільми у найрізноманітніших жанрах і техніках. У самому загальному вигляді сучасна мультиплікація поділяється на рисовану, об'ємну та комп'ютерну. *Рисована* анімація передбачає малювання об'єктів вручну, а *комп'ютерна* створює їх за допомогою певного програмного забезпечення. В *об'ємній* анімації використовуються різноманітні об'єкти матеріального світу: ляльки, пластилін, цвяхи, сірники, нитки та ін. До об'ємної техніки відносять і *сипку анімацію* (або техніку порошку, або пісочну анімацію; англ. *sand art*).

Сьогодні існують два типи сипкої техніки: *пісочна мультиплікація* та *пісочне шоу*. Перша стоїть в ряду інших видів анімаційного мистецтва, відрізняючись як матеріалом, за допомогою якого створюється кадр, так і складною технологією виконання. Пісочне шоу, за своєю суттю, не є анімацією, адже художник малює вживу, а на екрані глядач бачить його руки. Однак останнім часом пісочне шоу все частіше називають також пісочною анімацією — можливо, це пов'язане з тим, що в динамічних сюжетах такого шоу картини швидко змінюють одна одну і складається враження, що ми бачимо повноцінний анімаційний фільм.

Засновником сипкої анімації вважають канадську художницю-мультиплікатора Керолайн Ліф (народ. 1946). Наприкінці 1960-х, навчаючись у Гарвардському університеті, вона винайшла нову техніку

порошкової анімації, використавши її для створення дипломної роботи — мультиплікаційного фільму «Пісок, або Петрик і Вовк» (1969) на музику С. Прокоф'єва (робота створювалася у Національному кіноцентрі Канади). Технологія полягала у наступному: чорний порошок був розсипаний по склу, а художниця за допомогою пальців збирала його у певні фігури та образи. Пересуваючи цей порошок, Ліф розповідала історію Петрика та Вовка. Авторка не випадково обрала саме порошок, адже така техніка дозволяла їй максимально використовувати трансформацію матеріалу. За сюжетом художниці (фільм базувався на музиці Прокоф'єва, але сюжет був придуманий самою Керолайн) весь фільм був побудований на трансформаціях: Вовк постійно перетворювався на різні предмети. Втім, це нове слово в галузі анімації тоді прозвучало ледь чутино — на нього майже не звернули уваги. Але художниця за кілька років створює ще один «сипкий» мультфільм за ескімоською легендою «Філін, що одружився з гускою» (1974). На цей раз незвичність теми та техніки привернула увагу колег та глядачів, і Ліф відчула усі тонкощі смаку перемоги: фільм зібрав десятків премій на усіх можливих кінофестивалях Америки та Європи [Leaf ER], а про Керолайн заговорили як про засновницю нового жанру у мистецтві. Наступні її роботи незмінно завойовували не лише любов і популярність глядачів, а й різноманітні призи на міжнародних фестивалях. (Зокрема, головною відзнакою стала премія «Оскар» 1977 р. у номінації короткометражних анімаційних фільмів за твір «Вулиця», знятий також у незвичній техніці «оживленого живопису»: художник змінює зображення за допомогою олійних фарб на склі безпосередньо під камерою, завдяки чому виникає ефект, що живопис оживає.)

Техніку сипкої анімації підхопили радянські мультиплікатори, зокрема Володимир та Олена Петкевичі, створивши, серед інших робіт, глибоку, філософську «Казочку про комашечку» (1985) (рос. «Сказочка про козявочку») за твором Д. Мамина-Сибіряка, «Лафертівську маковницю» (1986), «Казки лісу» (1997) та ін.

Успішно працює у пісочній анімації майстер української мультиплікації Євген Сивоконь: його картини «Компромікс» (2002) та «Засипле сніг дороги» (2005) були представлені та відзначені призами на багатьох фестивалях та кінофорумах. Ось як сам автор аргументує вибір незвичної сировини для своїх робіт: «Мій перший фільм із сипучих матеріалів називається «Компромікс» — про боротьбу Білого й Чорного. Припинивши боротьбу, Чорне й Біле змішувалися

й утворювалося сіре болото. Таку боротьбу було зручніше передати на сипучих матеріалах. Тож я взяв вугільний порошок і звичайну сіль. У «Засипле сніг дороги» виникла ідея сипати сіль, покадрово знімаючи, як іде сніг. Окрім солі використовував підсмажену манну крупу, каву» [Олійник ER].

Наталія Антипова ще студенткою ВДІКу разом із Веронікою Федоровою знімає фільм «Люляки» (2003), матеріалом для якого стали спеції, прянощі та чай (фільм був помічений критиками і відзначений на одному з кінофестивалів). Роком пізніше художниця захистила диплом роботою «Запальна людина», створеною також у сипкій техніці.

Втім, якщо сам сипкий матеріал є дещо незвичним для анімації, то принцип зйомки залишається традиційним: зробили картинку — зняли, наступну зробили — зняли, і так кадр за кадром. Відмінність піску від фарб полягає лише в тому, що кожний кадр не доводиться малювати заново — достатньо ледь-ледь підправити, змінюючи попередній.

Така властивість миттєвої зміни картинки надихнула угорського художника-аніматора Ференца Цако на створення динамічного пісочного фільму-шоу, яке народжується прямо на очах у глядача. Ця ідея виникла у нього під час звичайного робочого процесу: придумуючи мультфільм, Цако малював піском, і щоб не забути придумані образи, поставив камеру на запис. Потім, проглянувши запис у прискореному режимі, художник зрозумів, що це може стати незвичайно яскравим шоу, і розробив його творчо-технічну концепцію — тобто став засновником нової екранно-видовищної мистецької форми. Цако першим почав виступати перед публікою з пісочними світломузичними шоу.

За технологією легкий порошок (зазвичай очищений та просіяний пісок, а також молота кава, сіль, цукор тощо) тонкими шарами наноситься на скло — робочу поверхню, на якій художник за допомогою своїх рук (зрідка ще можуть використовуватись пензлики) малює динамічний сюжет. За допомогою діапроектора або світлової дошки зображення, що утворюється, передається на екран — і глядач спостерігає усі маніпуляції рук художника, з під яких виходить незвичайна пісочна історія. Якщо пісочна анімація — це кіно (ряд картинок, з'єднаних монтажними склейками), то пісочне шоу — це трансформації образів. У першому випадку художник має достатньо часу, аби довести картинку до досконалості, а у другому — його немає зовсім. Зрозуміло, така анімація вимагає від виконавця бути дуже

професійним та вкрай обережним, адже один неправильний рух може зіпсувати усе дійство.

Саме у такій формі пісочна анімація стрімко завоювала масового глядача, а митець зі своїми шоу швидко став популярним у багатьох країнах, був відзначений різноманітними нагородами, в тому числі номінацією на «Оскар». Візиткою Ференца Цако стала постановка «Еволюція», якою майстер відкриває майже кожний свій виступ, — розповідь про зародження та розвиток світу. Цікаву сторінку його творчості розкривають анімаційні композиції, поставлені на класичну музику: цикл «Пори року» А. Вівальді, «Угорські танці» Й. Брамса, «Рапсодія в стилі блюз» Д. Гершвіна.

Одним з найуспішніших представників пісочного мистецтва в галузі його комерційного застосування сьогодні є ізраїльська художниця Ілана Яхав. Відкривши на батьківщині власну студію, вона, крім того, працює по всьому світу, виступає на різноманітних презентаціях, створює рекламні ролики. Саме вона є творцем першого пісочного музичного кліпу: її робота на пісню грузинського співака Дато Худжадзе «Махінджі Вар» (2005) стала лауреатом кількох фестивалів.

Особливу образну нішу у пісочній анімації займає іспанець Джо Кастільйо — католицький пастор і художник. Будучи глибоко релігійною людиною, він використовує сипке мистецтво для духовних проповідей, розповідаючи мовою піску біблійні сюжети. Його роботи, виконані чорним вулканічним піском, справляють містично-приголомшливе враження.

Одним з лідерів сучасного *sand art* є російський художник Артур Кириллов, який відрізняється унікальним тонким, філігранним стилем роботи. У його творчому багажі виступи на вагомих заходах у багатьох країнах світу, участь у різноманітних концертних програмах, відеокліпи та рекламні ролики. Хочеться відмітити одну з робіт Кириллова — виступ на Церемонії Закриття Зимових Параолімпійських ігор 2010 р. (м. Ванкувер, Канада). Пісочна композиція «Повір у мрію» під музику П. І. Чайковського представила дивовижну історію молодої дівчини в інвалідному візку, котра символічно асоціюється у художника з однокрилою птахою; віра у мрію дарує їм обом «крила»: птаха піднімається у небо, а дівчина стає параолімпійською чемпіонкою. Глибоку зворушливість дійства підкреслювало поєднання екранного видовища з фігурним катанням на сцені дівчини-інваліда без однієї руки. У 2009 р. за внесок у розвиток сучасного мистецтва Міжнародна координаційна рада Всесвітнього Альянсу

«Миротворець» нагородила Артура Кириллова медаллю «Талант і Покликання».

У 2009 р. своя пісочна майстриня з'явилась і в Україні — переможниця телевізійного конкурсу «Україна має талант» кримчанка Ксенія Симонова. Завдяки своєму унікальному таланту (і можливостям інтернету) художниця дуже швидко стала відомою у світі, приєднавшись до визнаних митців пісочної анімації. Мільйони глядачів подивились у мережі улюблені композиції «Ти завжди поруч», присвячену темі Великої Вітчизняної війни, та «Не запізниться», де розкривалась тема батьків і дітей. На гала-концерті шоу у прямому ефірі переможниця вперше у світі представила пісочну історію «Подаруй надію», яка була виконана одночасно на двох столах.

За останні роки К. Симонова створила і продемонструвала у багатьох країнах світу понад 300 пісочних анімацій (у тому числі короткометражні фільми), вагома частина яких доступна для перегляду в інтернеті. «Пісочна фея», як назвали художницю ЗМІ, виступала на найпрестижніших сценах, у тому числі збагатилася пісочним шоу виступ української співачки Міки Ньютон на Міжнародному конкурсі «Євробачення–2011». Ксенія Симонова стала лауреатом загальнонаціональної програми «Людина року–2009» у номінації «Прорив року». У 2010 р. їй було присвоєне почесне звання Заслуженої художниці Автономної республіки Крим.

Мода на пісочні шоу стала причиною того, що багато художників, нашвидкуруч навчившись азам цієї техніки, виконують роботи, запозичаючи образи і технічні прийоми у відомих аніматорів. Інтернет майорить рекламою типу «будь-які замовлення за ваші гроші». Втім, мода минає, а мистецтво залишається. Пісочні мультфільми, музичні кліпи, рекламні ролики, живі виступи майстрів — всі ці форми пісочної анімації будуть цікавити і привертати увагу людей будь-якого віку, соціального статусу і рівня художнього розвитку. Запорукою популярності сипкого мистецтва є незвичність його матеріалу, синтез відеоряду та музики, особливості розкриття образів через сипку структуру, живе спілкування людських рук з піском — тобто неперевершена екранна видовищність, що утворюється на очах глядачів.

Період постмодернізму, виявляючи велику потребу у театралізації та грі, для її задоволення залучив найяскравіший і безпрограшний варіант — видовище. Саме тому у ХХ — на початку ХХІ ст. відмічається бурхливе зростання різноманітних видовищних форм: після літературоцентристської епохи, що досягла свого апогею у ХІХ ст., сьогодні все більш стрімко стверджує своє панування культура видовища. Це явище пов'язане, з одного боку, із широким розповсюдженням нових мистецьких технологій (кіно, телебачення, відео, комп'ютерних та інтернет-технологій), з іншого — з відродженням традиції театру-ритуалу, народних святкувань, майданних дійств тощо. Видовищність стає однією з провідних ознак культуротворчих процесів постмодернізму, що виявляється як у зростанні експресивно-динамічної складової мистецьких форм, так і у тотальній театралізації самого життя. Саме постмодерністська видовищність набуває ознак універсальної моделі, що транслює зрозумілі для масової свідомості повідомлення, виступаючи засобом самоідентифікації людини відповідно до того чи іншого соціокультурного контексту.

Аналізуючи місце і роль мистецько-видовищних форм у культурі другої половини ХХ — початку ХХІ ст., наш час можна впевнено назвати *видовищецентристським* (термін М. Хренова), адже саме видовищність, театралізація, дієвість, процесуальність починають диктувати умови існування та функціонування традиційних видів мистецтва, в яких відбувається певна трансформація, переструктуризація, зміщення акцентів, що призводить до первинності видовищних елементів у виражальній системі багатьох мистецьких форм.

Одним з найважливіших таких елементів постмодерністської видовищності виявилася специфічна форма тілесності, що набула ознак елемента середовища. Така тенденція «плотизації» (М. Мерло-Понті), що особливо яскраво проглядається у сучасних мистецько-видовищних формах (перформанс, боді-арт, флешмоб), не лише закріпила форму фіксації такої тілесності, а й обумовила загальноісторичну динаміку розвитку цих форм, а саме: тіло як самодостатня сукупність дискурсивних кодів (*«образотворча тілесність»*) — тіло як елемент середовища (*strip-art*) — тіло як структурний компонент дії та культурної поведінки (*сценічна видовищність*) — тіло як

універсальний засіб моделювання та маніпуляції у віртуальній реальності (*екранна видовищність*).

Тяжіння до образної інтерпретації тіла посилює його метафоричність, а через неї — й естетичну привабливість. Завдяки цим якостям сучасні мистецько-видовищні форми позиціонують себе як акти культуротворчості, що трансформують застосовані художні прийоми та засоби у мовні універсалії, близькі за своєю природою до міфологічних завдяки синкретизму поєднаних компонентів. Завдяки ж високому рівню символізації мистецько-видовищні форми дозволяють надавати інформації, носієм якої вони є, узагальненого характеру, соціально маркувати її, робити доступною за допомогою різних візуальних кодів, пристосовувати та моделювати у суспільній свідомості певні художні ідеї-образи, що сприймаються як маски, ролі, симулякри.

Такий візуально-видовищний поворот, свідками якого ми є, знаменує собою і нові комунікативні особливості, затверджуючи цінність візуального компоненту нарівні з вербальним. Тотальний характер візуалізації свідомості підтверджується формуванням особливої візуально-видовищної масової культури, в межах якої з'являються і функціонують як нові типи творців, так і нові суспільні спільноти, в тому числі віртуальні, орієнтовані на масове споживання візуально-видовищного продукту, який, в свою чергу, апелюючи до різних сторін емоційно-естетичного досвіду людини, активно впливає на її психологічний та чуттєвий розвиток, художній смак, інтелектуальний та мистецький потенціал.

## БІБЛІОГРАФІЯ

**Абалакова ЭР.** — Абалакова Н. Б. Между субъектом и телом. Перформанс. Попытка определения жанра. Кто? Как? Для чего? / Наталья Борисовна Абалакова [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.owl.ru/avangard/mezhdsobyektomitelom.html>

**Або ЭР.** — Або А. Интервью с «ИК»: «Хочется с помощью творчества видеть настоящую реальность» / Антон Або // Graffitizone : портал о граффити и стрит-арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://graffitizone.kiev.ua/articles/300/>

**Авербах 1984.** — Авербах Е. М. Музыка на телевидении / Е. М. Авербах. — М. : Знание, 1984. — 48 с. (Новое в жизни, науке, технике. Сер. «Искусство» ; № 11.)

**Адаменко ЭР.** — Адаменко В. О мифологическом в творчестве Крама / Виктория Адаменко [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.opentextnn.ru/music/personalia/kram/>

**Акопян 2008.** — Акопян К. З. Шлягеризация, шоуизация и экспозиционизация в современной культуре / К. З. Акопян // Горизонты культуры: от массовой до элитарной : Материалы IX ежегодной международной конференции 16–17 ноября 2007 г. — СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2008. — С. 15–21.

**Алакбаров ЭР.** — Светотеневые картины Рашада Алакбарова [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.abitant.com/posts/svetotenevye-kartiny>

**Алфьорова 2006.** — Алфьорова З. І. Перформанс як візуальне мистецтво / Зоя Іванівна Алфьорова // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2006. — № 7. — С. 3–8.

**Альтона ЭР.** — Альтона — ансамбль солистов Хоровой театр Бориса Певзнера : официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.bpct.ru/INDEX/>

**Андреева 2002.** — Андреева И. М. Театральность в культуре / И. М. Андреева. — Ростов н/Д, 2002. — 188 с.

**Аникст 1986.** — Аникст А. Трагедия Шекспира «Гамлет» : литературный комментарий : кн. для учителя / А. Аникст. — М. : Просвещение, 1986. — 124 с.

**Апресян ЭР.** — Апресян А. Городской совет Бристоля берет арт-терроризм под защиту / Армен Апресян [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://rus.ruvr.ru/2011/07/21/53513999.html>

**Арнхейм 1974.** — Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Рудольф Арнхейм ; сокр. пер. с англ. В. Н. Самохина ; общ. ред. и вст. ст. В. П. Шестакова. — М. : Прогресс, 1974. — 392 с.

**Асаркан 1972.** — Асаркан А. Эта унылая легкая музыка / А. Асаркан // Советский экран. — 1972. — № 8. — С. 6–7.

**Бавильский ЭР.** — Бавильский Д. Ретроспектива Ильи и Эмилии Кабаковых на «Винзаводе», в «Гараже» и в ГМИИ им. Пушкина / Дмитрий Бавильский [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://magazines.russ.ru/novy\\_i\\_mi/2008/12/h22.html](http://magazines.russ.ru/novy_i_mi/2008/12/h22.html)

**Бажанова 2010.** — Бажанова Р. К. Соотношение артистизма и театральности: философско-культурологический анализ / Р. К. Бажанова // Ученые записки Казанского государственного университета. Серия «Гуманитарные науки». — 2010. — Т. 52. — Кн. 1. — С. 34–40.

**Бажкова ЭР.** — Бажкова Е. В. Городские граффити / Е. В. Бажкова, М. Л. Лурье, К. Э. Шумов // Современный городской фольклор : сб. ст. / [ред. кол. А. Ф. Белоусов и др.]. — М. : РГГУ, 2003. — С. 430–449. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.muar.ru/exhibitions/2004/exhibit200804\\_1.htm](http://www.muar.ru/exhibitions/2004/exhibit200804_1.htm)

**Баканурский 2001.** — Баканурский А. Жизнь как игра и представление (Исследование в трех актах с прологом и эпилогом) / Анатолий Баканурский. — Одесса : Астропринт, 2001. — 256 с.

**Бакштейн ЭР.** — Бакштейн И. Иди и смотри. О ранних работах Ирины Наховой / Иосиф Бакштейн [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://conceptualism.letov.ru/NAKHOVA/Irina-Nakhova-Bakshtein.html>

**Банфи 1989.** — Банфи А. Философия искусства / А. Банфи ; предисл. К. М. Долгова ; пер. с итал. Г. П. Смирнова. — М. : Искусство, 1989. — 384 с.

**Баринов 2011.** — Баринов В. А. Психология творчества в цирке / Вячеслав Александрович Баринов // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — Тамбов : Грамота, 2011. — № 1 (7). — С. 29–33.

**Барт 1989.** — Барт Р. Война языков // Избранные работы : Семиотика. Поэтика / Ролан Барт ; пер. с фр. ; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. — М. : Прогресс, 1989. — С. 535–540.

**Бахтин 1990.** — Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. — М. : Худ. лит-ра, 1990. — 543 с.

**Башкатов 2006.** — Башкатов И. П. Характеристики молодежно-подросткового граффити / И. П. Башкатов, Т. С. Стрелкова // Социологические исследования. — 2006. — № 11. — С. 141–145.

**Белоконь ЭР.** — Владимир Белоконь : официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://belokon.com/>

**Бентя ЭР.** — Бентя Ю. Что-то вроде театра / Юлия Бентя [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://cn.com.ua/N447/culture/consert/index.html>

**Беспалов ЭР.** — Беспалов М. Флэшмоб как метод художественного сознания / М. Беспалов // Флэшмоб — феномен управляемой толпы [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://mobs.alfamoon.com/flashmob-articles/flashmob-as-art.html>

**Бодрийяр 2000.** — Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Жан Бодрийяр. — М. : Добросвет, 2000. — 387 с.

**Бодрийяр 2001.** — Бодрийяр Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. — М. : Рудомино, 2001. — 221 с.

**Бойм ЭР.** — Бойм С. Конец ностальгии? Искусство и культурная память конца века: Случай Ильи Кабакова / Светлана Бойм [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/nlo/1999/39/boym.html>

**Болескина 2000.** — Болескина Е. Л. Потребители игровой компьютерной культуры / Е. Л. Болескина // Социологические исследования. — 2000. — № 9. — С. 80–87.

**Большакова 2008.** — Большакова Л. С. О содержании понятия «поликодовый текст» / Л. С. Большакова // Вестник Новгородского государственного университета. — 2008. — № 49. — С. 48–51.

**Борев 2002.** — Борев Ю. Б. Эстетика : учебник / Ю. Б. Борев. — М. : Высш. шк., 2002. — 511 с.

**Борисова ЭР.** — Борисова Т. О Шекспире и собачьем хвосте, или О зрелищцентристской переориентации культуры в XX веке / Т. Борисова // Зеленая лампа : учебный культурологический журнал [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://lamp.semiotics.ru/shekspir.htm>

**Боровская 2002.** — Боровская Н. Рок-опера / Н. Боровская, Н. Майсурия // Музыка наших дней : Современная энциклопедия. — М. : Аванта+, 2002. — С. 79–89.

**Брабич 1971.** — Брабич В. Зрелища древнего мира / В. Брабич, Г. Плетнева. — Л. : Искусство, 1971. — 79 с.

**Брайнин-Пассек 2002.** — Брайнин-Пассек В. О постмодернизме, кризисе восприятия и новой классике / В. Брайнин-Пассек // Новый мир искусства. — 2002. — № 5 (28). — С. 7–9.

**Бредихина ЭР.** — Бредихина Л. Репрезентационные практики в «женском искусстве» (отрывок) / Людмила Бредихина [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.owl.ru/win/books/visualnie15p.htm>

**Бурлака 2011.** — Бурлака В. История Образа. Мистецтво 2000-х / В. Бурлака. — К. : Фонд підтримки візуальних досліджень, 2011. — 206 с. : іл.

**Бушуева 1989.** — Бушуева С. Мюзикл / С. Бушуева // Искусство и массы в современном буржуазном обществе : сб. ст. / [ред.-сост. Д. В. Житомирский]. — М. : Сов. композитор, 1989. — С. 170–193.

**Быховская 1998.** — Быховская И. М. Телесность как социокультурный феномен / И. М. Быховская // Культурология. XX век : энциклопедия в 2 т. / [гл. ред., сост. и автор проекта С. Я. Левит]. Т. 2 : М–Я. — СПб. : Университетская книга; ООО «Алетейя», 1998. — С. 249–250.

**Бычков 2004.** — Бычков В. В. Эстетика : учебник / В. В. Бычков. — М. : Гардарики, 2004. — 556 с.

**Бычкова 2003.** — Бычкова Л. Граффити / Л. Бычкова // Лексикон нон-классики. Художественно-эстетическая культура XX века [под ред. В. В. Бычкова]. — М. : РОССПЭН, 2003. — С. 136–137. (Серия «Summa culturologiae»).

**Ванечкина ЭР.** — Ванечкина И. Л. Идея «Мистерии» Скрябина: разведка будущего / И. Л. Ванечкина [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://prometheus.kai.ru/mister\\_r.htm](http://prometheus.kai.ru/mister_r.htm)

**Васьків 2006.** — Васьків О. Г. Текстові послання візуальної комунікації у міському середовищі / О. Г. Васьків // Вісник Харківської державної академії дизайну та мистецтв. — 2006. — № 3. — С. 33–39.

**Вербицька 2009.** — Вербицька О. Тіло як текст: семіотика постмодерністичного розуміння / О. Вербицька // Вісник Львівського університету. Серія: Філософські науки. — 2009. — Вип. 12. — С. 85–91.

**Взаимодействие ЭР.** — Взаимодействие сценических и экранных видов искусства // Сцена и искусство [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.atele16.com.ua/>

**Винзавод ЭР.** — Винзавод. Илья и Эмилия Кабаковы. Московская ретроспектива [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.winzavod.ru/kabakov/>

**Виппер 1902.** — Виппер Р. Психология театра / Р. Виппер // Мир божий. — 1902. — № 2. — С. 11–18.

**Воинова 1972.** — Воинова З. В. Театральный Бродвей: эскапизм или пропаганда? / З. В. Воинова // Современное западное искусство: К критике буржуазной художественной культуры XX века : сб. науч. тр. / [ред. Г. А. Недошин]. — М. : Наука, 1972. — С. 133–165.

**Вороніна 2003.** — Вороніна І. О. Американський мюзикл (Між ангажованістю та мистецтвом) / І. О. Вороніна // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури : зб. наук. праць. — Вип. XI. — Ч. II. — К. : Міленіум, 2003. — С. 131–141.

**Вуйма ЭР-а.** — Вуйма А. Ю. Использование музыки в рекламе / А. Ю. Вуйма [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.vuima.ru/musicinad.html>

**Вуйма ЭР-б.** — Вуйма А. Ю. Коммуникативные функции рекламы / А. Ю. Вуйма [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.vuima.ru/comm.html>

**Вуянович ЭР.** — Вуянович А. Перформанс и перформативность : лекция / Ана Вуянович [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://ziernieperforma.net/blog/2013/10/03/lekiya-any-vuyanovich-performans-i-performativnost/>

**Высоцкая 2009.** — Высоцкая М. Логика парадокса в инструментальном театре Фараджа Караева / Марианна Высоцкая // Музыковедение. — 2009. — № 1. — С. 24–29.

**Вязаное граффити ЭР.** — Вязаное граффити добралось до общественного транспорта [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.kultuurikatel.ee/?id=1204>

**Гавриков 2009.** — Гавриков В. А. Песня и видеоклип через призму литературоведения / В. А. Гавриков // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. — 2009. — Т. 2. — № 7. — С. 32–34.

**Галеев ЭР-а.** — Галеев Б. Александр Николаевич Скрябин / Б. Галеев, И. Ванечкина [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://209.85.135.132/search?q=cache:8JwSiUV8PesJ:culture.niv.ru>

**Галеев ЭР-б.** — Галеев Б. М. Пространственная музыка / Б. М. Галеев [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://prometheus.kai.ru/pr-mys.htm>

**Галкин ЭР.** — Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журнал «Гуманитарная информатика». — Вып. 4. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://huminf.tsu.ru/e-journal/magazine/4/gal2.htm>

**Ганзбург ЭР.** — Ганзбург Г. Театрализация в вокальной музыке Шумана / Г. Ганзбург // Proza.ru — национальный сервер современной прозы [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://proza.ru/2005/03/03-06>

**Гашкова 1997.** — Гашкова Е. М. От серьезности символов к символической серьезности (театр и театральность в XX веке) / Е. М. Гашкова // Метафизические исследования : Альманах Лаборатории Метафизических исследований при Фило-софском факультете СПбГУ. — Вып. 5. Культура. — СПб., 1997. — С. 85–95.



**Головаха 2004.** — Головаха И. Социальное значение асоциальных граффити (Бытование и функции современных киевских граффити) / И. Головаха // Социология: теория, методы, маркетинг. — 2004. — № 2. — С. 64–77.

**Голодникова 2010.** — Голодникова Ю. А. Город: сценарии виртуального карнавала / Ю. А. Голодникова // Актуальні проблеми слов'янської філології. — 2010. — Вип. XXIII. — Ч. 1. — С. 303–309.

**Горюнова 2011.** — Горюнова И. Э. Проблемы аудиовизуального синтеза в творческих продуктах мультимедиа (на примере современных массовых зрелищ) / И. Э. Горюнова // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. — 2011. — № 17. — С. 65–73.

**Гралин ЕР.** — Гралин А. Легализовать нельзя запретить / Александр Гралин // Український муралізм [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://community.livejournal.com/ukr\\_muralism/4962.html](http://community.livejournal.com/ukr_muralism/4962.html)

**Гречуха 2007.** — Гречуха Н. Г. Неоміфологічні тенденції в хоровому мистецтві України 80–90-х років ХХ століття : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мист. : спец. 17.00.01 «Теорія та історія культури» / Гречуха Н. Г. — К., 2007. — 23 с.

**Гринберг 1982.** — Гринберг М. Современный мюзикл / М. Гринберг, М. Тараканов // Советский музыкальный театр: Проблемы жанров : сб. ст. / [ред.-сост. М. Е. Тараканов]. — М. : Сов. композитор, 1982. — С. 231–286.

**Гуссерль 1999.** — Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии / Эдмунд Гуссерль / [пер. с нем. А. В. Михайлова]. — Т. 1. — М. : Дом интеллектуальной книги, 1999. — 336 с.

**Гуцал 2009.** — Гуцал Е. А. Реалити-шоу: некоторые аспекты типологии / Е. А. Гуцал // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. — 2009. — Т. 62. — № 1–2. — С. 179–184.

**Давыдова 2007.** — Давыдова И. С. Театральность как феномен культуры / И. С. Давыдова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. — 2007. — Т. 16. — № 40. — С. 61–66.

**Даими ЭР.** — Даими Т. Ожившие тени / Теймур Даими // Топос : литературно-философский журнал [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.topos.ru/article/iskusstvo/ozhivshie-teni#\\_ednref2](http://www.topos.ru/article/iskusstvo/ozhivshie-teni#_ednref2)

**Даниэль 1990.** — Даниэль С. М. Искусство видеть : О творческих способностях восприятия, о языке линий и красок и о воспитании зрителя / С. М. Даниэль. — Л. : Искусство, 1990. — 223 с.

**Дворниченко 1978.** — Дворниченко О. Об экранной интерпретации музыки / Оксана Дворниченко // Музыка и телевидение : сб. ст. / [под. ред. Г. Троицкой]. — Вып. 1. — М. : Сов. композитор, 1978. — С. 196–230.

**Дебор ЭР.** — Дебор Г. Э. Общество спектакля / Г. Э. Дебор [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://avtonom.org/old/lib/theory/debord/society\\_of\\_spectacle.html](http://avtonom.org/old/lib/theory/debord/society_of_spectacle.html)

**Деготь ЭР-а.** — Деготь Е. Инсталляция / Е. Деготь // Медиаэнциклопедия ИЗО [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://visaginat.nm.ru/POST/instal.htm>

**Деготь ЭР-б.** — Деготь Е. Ирина Нахова: живописный максимализм / Е. Деготь [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://conceptualism.letov.ru/NAKHOVA/IRINA-NAKHOVA-PAINTERLY-MAXIMALISM-Ekaterina-Degot.html>

**Деготь ЭР-в.** — Деготь Е. Модернизм / Е. Деготь // Медиаэнциклопедия ИЗО [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://visaginat.narod.ru/POST/modernism.htm>

**Деготь ЭР-г.** — Деготь Е. Перформанс / Е. Деготь // Медиаэнциклопедия ИЗО [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://visaginat.narod.ru/POST/perf.htm>

**Деготь ЭР-д.** — Деготь Е. Постмодернизм / Е. Деготь // Медиаэнциклопедия ИЗО [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://visaginat.narod.ru/POST/post.htm>

**Деперсоналізація ЕР.** — Деперсоналізація // Віктор Сидоренко : офіційний сайт [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://publications.sydoorenko.kiev.ua/ru/node/34>

**Джурова 2010.** — Джурова Т. С. Концепция театральности в творчестве Н. Н. Евреинова / Т. С. Джурова. — СПб. : Изд-во СПбГАТИ, 2010. — 158 с.

**Дианова 1999.** — Дианова В. М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность / В. М. Дианова. — СПб. : Петрополис, 1999. — 240 с.

**Дідич 2003.** — Дідич Г. С. Термінологічний словник-довідник з історії західноєвропейської музики / Г. С. Дідич. — Кіровоград, 2003. — 126 с.

**Дмитриева 2008.** — Дмитриева Н. С. Поэтика анимационного фильма / Н. С. Дмитриева // Вестник Челябинского государственного университета : Научный журнал. — Серия «Филология. Искусствоведение». — 2008. — № 37 (138). — С. 167–174.

**Дорошевич ЭР.** — Дорошевич В. М. Гамлет / Влас Михайлович Дорошевич // Lib.ru:«Классика» [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://az.lib.ru/d/doroshewich\\_w\\_m/text\\_11\\_gamlet.shtml](http://az.lib.ru/d/doroshewich_w_m/text_11_gamlet.shtml)

**Дубовик 2010.** — Дубовик Н. Шоутизация современной культуры / Наталья Дубовик // МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія : зб. наук. праць з мистецтвознавства і культурології. — 2010. — № 7. — С. 224–233.

**Евреинов 2002.** — Евреинов Н. Н. Демон театральности / Н. Н. Евреинов ; сост., общ. ред. и комм. А. Ю. Зубкова и В. И. Максимова. — М.-СПб. : Летний сад, 2002. — 535 с.

**Егорова 1988.** — Егорова Б. Мюзикл на сценах Горького / Б. Егорова // Музыка России : сб. ст. / [сост. А. Григорьева]. — Вып. 7. — М. : Сов. композитор, 1988. — С. 206–218.

**Егорова ЭР.** — Егорова О. Мультимедиа-проект в музыке: «Два текста Даниила Хармса» В. Кузнецова / Ольга Егорова [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.21israel-music.com/Multimedia.htm>

**Езерская 2003.** — Езерская Е. Мюзиклы. Продолжение следует? / Е. Езерская // Музыкальная жизнь. — 2003. — № 1. — С. 12–14.

**Елисеева 1989.** — Елисеева М. Видеокадр: дорогой познания / Мария Елисеева // Музыкальная жизнь. — 1989. — № 16. — С. 12–13.

**Еремин ЭР.** — Еремин М. Могучая питерская хворь (О Леониде Виноградове и его друзьях) / М. Еремин, В. Уфлянд, И. Кукулин // Независимое литературное обозрение. — 2005. — № 71. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/nlo/2005/71/er21.html>

**Еремина ЭР.** — Еремина И. О предчувствии завтра и связи времен / Ирина Еремина, Анна Самусенко [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/october/2009/2/er11.html>

**Жанры ЭР.** — Цирковые жанры // В мире цирка и эстрады [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://ruscirrus.ru/ganr/circ.shtml>

**Жукова 1966.** — Жукова Л. Заметки об оперетте / Л. Жукова // Театр. — 1966. — № 6. — С. 45–52.

**Журбин 2006.** — Журбин А. Б. Орфей, Эвридика и я / А. Б. Журбин. — М. : Эксмо, 2006. — 512 с.

**Заец 2009.** — Заец Д. А. Поиск идентичности в художественных практиках (на примере публичного искусства) / Д. А. Заец // Вісник Одеського національного університету. — 2009. — Т. 14. — Вип. 13. Соціологія і політичні науки. — С. 277–282.

**Закон ЕР.** — Закон України «Про рекламу» // Офіційний сайт Верховної Ради України [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=270%2F96-%E2%F0>

**Зарубин 1932.** — Зарубин Н. Н. Слово Даниила Заточника по редакциям XII и XIII вв. и их переделкам / Н. Н. Зарубин // Памятники древнерусской литературы. — Вып. 3. — Л. : Изд-во Академии наук СССР, 1932. — 201 с.

**Зданевич 1913.** — Зданевич И. Манифест футуристов. Почему мы раскрашиваемся / Илья Зданевич, Михаил Ларионов // Аргус. — 1913. — № 12. — С. 115.

**Зинькевич ЭР.** — Зинькевич Е. Валентин Сильвестров / Е. Зинькевич [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.musica-ukrainica.odessa.ua/\\_a-zinkevich-silvestrov.html](http://www.musica-ukrainica.odessa.ua/_a-zinkevich-silvestrov.html)

**Золотой лев ЭР.** — «Золотой лев» за интерьер [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.designstory.ru/news/view/1890>

**Зонтаг 1997.** — Зонтаг С. Хепенинги: искусство безоглядных сопоставлений / Сьюзен Зонтаг // Мысль как страсть : Избранные эссе 1960–70-х годов / [сост., общ. ред., пер. с фр. Б. Дубина ; пер. с англ. В. Голышева и др.]. — М. : Русское феноменологическое общество, 1997. — С. 37–45.

**Зоркая 1981.** — Зоркая Н. М. Зрелищные формы художественной культуры / Н. М. Зоркая. — М. : Знание, 1981. — 48 с. (Новое в жизни, науке, технике. Сер. «Искусство» ; № 10).

**Зрелище ЭР.** — Зрелище // Словари и энциклопедии на Академике [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://dic.academic.ru/searchall.php?SWord=%D0%B7%D1%80%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D1%89%D0%B5&stype=0>

**Иванова-Георгиевская 2005.** — Иванова-Георгиевская Н. Клоун в цирковом представлении, или Смешно ли смешное? / Н. Иванова-Георгиевская // Доґа/Докса : зб. наук. праць з філософії та філології. — 2005. — Вип. 7. — С. 94–103.

**Игры 2007.** — Игры без слов: Музыкальный инструментальный театр. Октябрь 2007 : буклет. — М., 2007. — 16 с.

**Изобразительное искусство ЭР.** — Изобразительное искусство улиц. Часть первая // Graffitizone : портал о граффити и стрит-арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://graffitizone.kiev.ua/articles/102/>

**Инсталляция ЭР.** — Инсталляция // Медианциклопедия ИЗО [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://visaginat.nm.ru/POST/instal.htm>

**Искусство 2009.** — Неподконтрольное искусство // Слово : журнал о хип-хопе. — 2009. — № 5. — С. 8–16.

**История ЭР.** — История граффити // Изобразительное искусство и фотография [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://art.rin.ru/cgi-bin/index.pl?id=60&art=71>

**Италия ЭР.** — Италия: Фестиваль мадоннари — второе дыхание древнего искусства [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://turj.ru/blog/history/2139.html>

**Кабаков ЭР.** — Кабаков И. О «Художнике-персонаже» / Илья Кабаков [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/zerkalo/2003/21/ka10.html>

**Каган 1972.** — Каган М. Морфология искусства : историко-теоретическое исследование внутреннего строения мира искусств / М. Каган. — Л. : Искусство, 1972. — 440 с.

**Каганский ЭР.** — Каганский В. Культура. Пространство. Ландшафт / В. Каганский [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.archipelag.ru/ru\\_mir/ostrov-rus/kaganskiy/culture-space-landscape/](http://www.archipelag.ru/ru_mir/ostrov-rus/kaganskiy/culture-space-landscape/)

**Калашникова 2009.** — Калашникова Н. В. Современные формы хорового исполнительства — хоровой театр / Н. В. Калашникова // Актуальные проблемы высшего музыкального образования : научно-аналитический и научно-образовательный журнал. — Нижний Новгород : НГК им. М. И. Глинки, 2009. — № 1 (11). — С. 38–41.

**Кампус 1983.** — Кампус Э. Ю. О мюзикле / Э. Ю. Кампус. — Л. : Музыка, 1983. — 128 с.

**Кандинский 1992.** — Кандинский В. В. О духовном в искусстве / Василий Васильевич Кандинский. — М. : Архимед, 1992. — 109 с.

**Кара-Мурза ЭР.** — Кара-Мурза С. Г. Учение о гегемонии Антонио Грамши // Манипуляция сознанием / С. Г. Кара-Мурза [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.kara-murza.ru/books/manipul/manipul12.htm#hdr\\_16](http://www.kara-murza.ru/books/manipul/manipul12.htm#hdr_16)

**Караев ЭР.** — Караев Ф. Лекция об инструментальном театре (прочитана в Московской консерватории) / Фарадж Караев [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.karaev.net/t\\_lection\\_instrumtheater\\_r.html](http://www.karaev.net/t_lection_instrumtheater_r.html)

**Каткова 2000.** — Каткова М. В. Искусство действия. Перформанс — художественное явление второй половины XX века : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : спец. 17.00.04 «Изобразительное искусство» / Каткова Мария Викторовна. — М., 2000. — С. 11.

**Качераускас 2009.** — Качераускас Т. Экран и экзистенциальное творчество / Т. Качераускас // Вестник Бурятского государственного университета. — 2009. — № 6а. — С. 91–96.

**Келдыш ЭР.** — Келдыш Ю. В. Чайковский Петр Ильич / Юрий Всеволодович Келдыш // Орфей : Биографии музыкантов [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.orfeo.ru/tchaikovsky.html>

**Кентлер 1973.** — Кентлер Е. Жанр спектакля — мюзикл / Е. Кентлер, В. Дмитриевский // Нева. — 1973. — № 12. — С. 191–199.

**Киреева ЭР.** — Киреева Н. Ю. Театрализация как форма художественной коммуникации (на примере хорового творчества) / Н. Ю. Киреева [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://musstudent.ru/biblio/60-dialogicheskoe-prostranstvo-muzyki-v-menjajushhemsja-mire-2009/123-n-u-kireeva-teatralizacija-kak-forma-khudozhestvennoj-kommunikacii-na-primere-khorovogo-tvorchestva>

**Кириллина ЭР.** — Кириллина Л. Лючано Беро / Л. Кириллина [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.opentextnn.ru/music/personalia/berio/>

**Киселев 2005.** — Киселев С. В. Знаково-психологические мотивы граффити в молодежной субкультуре / С. В. Киселев // Социологические исследования. — 2005. — № 9. — С. 113–115.

**Киселева ЭР.** — Киселева Т. Г. Экранная культура в меняющемся мире / Т. Г. Киселева // Материалы Международной конференции «Крым 2003» [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.gpntb.ru/win/inter-events/crimea2003/trud/tom3/posl2/Doc36.html>

**Кісін 1998.** — Кісін В. Б. Режисура як мистецтво та професія : навчальне видання / В. Б. Кісін. — К. : Науково-освітній центр «АЕЛС-технологія», 1998. — 104 с.

**Клейнер ЭР.** — Клейнер Ю. А. Устная традиция и письменная культура / Ю. А. Клейнер // Кафедра общего языкознания СПбГУ [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.genling.nw.ru/Staff/Kleiner/publicat/Ustn\\_trad.doc](http://www.genling.nw.ru/Staff/Kleiner/publicat/Ustn_trad.doc)

**Клековкін 2002.** — Клековкін О. Ю. Сакральный театр: Генеза. Формы. Поэтика. (Структурно-типологічне дослідження) : монографія / Олександр Клековкін. — К. : КДІТМ ім. І. К. Карпенка-Карого, 2002. — 272 с.

**Клепацкая 2009.** — Клепацкая О. С. Цирк как феномен русской культуры первой трети XX века : автореф. дис. на соискание науч. степени канд. культурологии : спец. 24.00.01 «Теория и история культуры» / Клепацкая Ольга Сергеевна. — Киров, 2009. — 20 с.

**Колесник 2010.** — Колесник М. В. Телоцентризм в эпоху массовой культуры : монография / М. В. Колесник. — Омск : Изд-во АНО ВПО «Омский экономический институт», 2010. — 136 с.

**Колодий 2010.** — Колодий Н. А. Визуальный поворот и его влияние на социальное познание / Н. А. Колодий, В. В. Колодий // Известия Томского политехнического университета. — 2010. — Т. 316. — № 6. — С. 146–152.

**Кондратюк ЕР.** — Кондратюк Т. Психоделічна серенада / Тетяна Кондратюк // Хрещатик : Київська муніципальна газета [Електронний ресурс]. — Режим доступа : <http://209.85.135.132/search?q=cache:6tfoKCZcsMcJ:www.kreschatic.kiev.ua/ua/2456/art/18194.html>

**Корецкая 2006.** — Корецкая Л. Ф. Телесность человека как объект социогуманитарного познания / Л. Ф. Корецкая // Известия Иркутской государственной экономической академии. — 2006. — № 1 (46). — С. 69–74.

**Коротаева ЭР.** — Коротаева И. В. Шоу-программы как феномен массовой культуры / И. В. Коротаева // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. — 2008. — № 1. — С. 29–31. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://elibrary.ru/download/27908761.htm>

**Костина 2009.** — Костина А. В. Теоретические проблемы современной культурологии: идеи, концепции, методы исследования / А. В. Костина. — М. : Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. — 288 с.

**Косяк 2006.** — Косяк В. А. Людина та її тілесність у різних формах культури: досвід філософської інтеграції : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня д-ра філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури» / Косяк Валерій Андрійович. — К., 2006. — 38 с.

**Кочнева 1986.** — Кочнева И. Вокальный словарь / И. Кочнева, А. Яковлева. — Л. : Музыка, 1986. — 70 с.

**Кошут ЭР.** — Кошут Д. Искусство после философии / Джозеф Кошут [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://vcsi.ru/files/art\\_after\\_philosophy.pdf](http://vcsi.ru/files/art_after_philosophy.pdf)

**Кривицкая ЭР.** — Кривицкая Е. Хоровой театр Бориса Певзнера / Е. Кривицкая // Музыкальная жизнь. — 2007. — № 4. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.bpct.ru/RU/about/press/2007\\_04\\_02](http://www.bpct.ru/RU/about/press/2007_04_02)

**Крыжановская 2009.** — Крыжановская Я. С. Визуальное и зрелищное / Яна Станиславовна Крыжановская // Вопросы культурологии. — 2009. — № 10. — С. 4–7.

**Кулик ЭР.** — Кулик И. Обои цвета телевизионного снега / И. Кулик // Искусство кино. — 2001. — № 2. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://kinoart.ru/2001/n2-article27.html>

**Культу.Ru! ЭР.** — «Культу.Ru!» : интернет-проект [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.cultu.ru>

**Курінна 2007.** — Курінна Г. В. Деякі особливості проблематики драматургії сучасної циркової вистави / Ганна Вікторівна Курінна // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2007. — № 10. — С. 50–56.

**Курінна 2008.** — Курінна Г. В. Драматургія циркової вистави в контексті карнавально-сміхової культури : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мист. : спец. 26.00.01 «Теорія та історія культури» / Курінна Ганна Вікторівна. — Х., 2008. — 18 с.

**Лазебникова 2009.** — Лазебникова И. В. Концептуальные альбомы 1970-х годов: Илья Кабаков и Виктор Пивоваров / И. В. Лазебникова // Вестник Челябинского государственного университета. — 2009. — № 22 (160). — Серия «Филология. Искусствоведение». — Вып. 33. — С. 170–177.

**Левчук 1997.** — Левчук Л. Т. Західноєвропейська естетика XX століття : навч. посібник / Лариса Левчук. — К. : Либідь, 1997. — 224 с.

**Лексикон 2003.** — Лексикон неклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / [под ред. В. В. Бычкова]. — М. : РОССПЭН, 2003. — 607 с. (Серия «Summa culturologiae»).

**Лидерман 2010.** — Лидерман Ю. Почему концепция перформативного искусства не популярна в современной России? / Юлия Лидерман // Вестник общественного мнения. — 2010. — №3 (105). — С. 37–45.

**Лиотар 2007.** — Лиотар Ж.-Ф. Ответ на вопрос: что такое постмодерн? / Ж.-Ф. Лиотар // Эстетика и теория искусства XX века : хрестоматия / [отв. ред. : Н. А. Хренов, А. С. Мигунов]. — М. : Прогресс-Традиция, 2007. — С. 322–332.

**Липков 1992.** — Липков А. И. Атракционные и карнавальные принципы зрелищных искусств : автореф. дис. на соискание науч. степени д-ра искусствоведения : спец. 17.00.01 «Театральное искусство» / Липков Александр Иосифович. — М., 1992. — 38 с.

**Лисса 1970.** — Лисса З. Опера и балет в кино // Эстетика киномузыки / Зофья Лисса ; пер. с нем. А. О. Зелениной и Д. Л. Каравкиной. — М. : Музыка, 1970. — С. 368–380.

**Лихонина 2008.** — Лихонина О. В. Театральность культуры тоталитарного государства (на примере советской культуры конца 1920-х — 1930-х годов) : автореф. дис. на соискание ученой степени канд. культурологии : спец. 24.00.01 «Теория и история культуры» / Лихонина О. В. — Екатеринбург, 2008. — 21 с.

**Личковах 2011.** — Личковах В. А. Некласична естетика в культурному просторі ХХ — поч. ХХІ століть : монографія / Володимир Личковах. — К. НАКККіМ, 2011. — 224 с.

**Лурье 2005.** — Лурье М. Графферы / Михаил Лурье // Опыт повседневности. Памяти С. Ю. Румянцева : сб. науч. тр. — СПб. : Дмитрий Буланин, 2005. — С. 251–264.

**Лурье ЭР-а.** — Лурье М. Граффити: коммуникация и самопрезентация / М. Лурье [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.eu.spb.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=329&Itemid=247](http://www.eu.spb.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=329&Itemid=247)

**Лурье ЭР-б.** — Лурье М. Л. Что и зачем наши дети пишут на стенах? / Михаил Лазаревич Лурье // На путях к новой школе. — 2002. — № 2. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://altruism.ru/sengine.cgi/5/7/8/6/6>

**Люсый 2003.** — Люсый А. С БАМа на небеса: Российский мюзикл-строй: от Филиппо до Филиппа / А. Люсый // Новое время. — 2003. — № 11. — С. 32–37.

**Макаров 2010.** — Макаров С. М. Театрализация цирка / Сергей Михайлович Макаров. — М. : Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010. — 288 с.

**Макаров 2011.** — Макаров С. М. От старинных развлечений к зрелищным искусствам : В дебрях позорищ, потех и развлечений : [изд. 2-е] / Сергей Михайлович Макаров. — М. : Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2011. — 208 с.

**Маклюэн 2003.** — Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Маршалл Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева ; закл. ст. М. Вавилова. — М.—Жуковский : КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. — 464 с.

**Маньковская 2000.** — Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма / Н. Б. Маньковская. — СПб. : Алетейя, 2000. — 347 с. (Серия «Gallicinium»).

**Марков 2001.** — Марков Б. В. Знаки бытия / Б. В. Марков // Александр Сокуров на философском факультете / [сост. Е. Н. Устюгова, отв. ред. И. Ю. Ларионов; серия «Мыслители», вып. 6]. — СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2001. — С. 74–83.

**Мархасев 1986.** — Мархасев Л. В легком жанре : очерки и заметки / Л. Мархасев. — Л. : Сов. композитор, 1986. — 296 с.

**Мироненко 2007.** — Мироненко Г. В. Медіа-залежність в контексті проблеми формування медіа-культури особистості / Г. В. Мироненко // Культура народов Причерноморья. — 2007. — № 120. — С. 173–175.

**Морозова 2009.** — Морозова Ж. О. Мистецтво видовища як компонента масової української культури / Жанна Олександрівна Морозова // Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. — К. : Міленіум, 2009. — № 4. — С. 97–99.

**Мостова 2003.** — Мостова Ю. В. Театралізація хорових творів як метод художньої інтерпретації : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мист. : спец. 17.00.01 «Теорія та історія культури» / Мостова Юлія Василівна. — Х., 2003. — 21 с.

**Музыка 1998.** — Музыка : Большой энциклопедический словарь / [гл. ред. Г. В. Келдыш]. — М. : Большая российская энциклопедия, 1998. — 672 с.

**Музыка 2002.** — Музыка : Энциклопедия. — М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2002. — 287 с.

**Музыкальный спектакль 1975-а.** — Музыкальный спектакль в драме: профессионализм или дилетантство? Мюзикл: мода или тенденция? Слово зрителям, режиссерам, композиторам, актерам, критикам : Дискуссия // Театр. — 1975. — № 8. — С. 22–48, 65–80.

**Музыкальный спектакль 1975-б.** — Музыкальный спектакль в драме: профессионализм или дилетантство? Мюзикл: мода или тенденция? Слово зрителям, режиссерам, композиторам, актерам, критикам : Дискуссия // Театр. — 1975. — № 9. — С. 21–59.

**Муравьева ЭР.** — Муравьева И. Мусоргский в сети : Московская филармония начинает виртуальную жизнь / Ирина Муравьева // Российская газета. — 2009. — № 4872. — 20 марта. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.rg.ru/2009/03/20/opera.html>

**Мусієнко 2010.** — Мусієнко Н. Public art у просторі сучасного міста: Київська практика / Н. Мусієнко // Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини : зб. наук. праць з мистецтвознавства, архітектуризнавства і культурології / [гол. ред. В. Д. Сидоренко]. — К. : Хімджест, 2010. — Вип. 7. — С. 136–149.

**Муха 2007.** — Муха О. Я. Категория тела в историко-философской традиции раннего западноевропейского Средневековья : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.05 «Історія філософії» / Муха Ольга Ярославівна. — Львів, 2007. — 22 с.

**Мюзиклы 2002.** — Великие мюзиклы мира : популярная энциклопедия. — М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2002. — 704 с.

**Наумова 2004.** — Наумова Л. М. Видовище як культурний феномен. Філософський аспект : дис. ... канд. філос. наук : 09.00.04 / Наумова Лариса Миколаївна. — К., 2004. — 198 с.

**Нахова ЭР.** — Нахова И. Двенадцать избранных инсталляций (1994–2004) / Ирина Нахова // Московский концептуализм [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://conceptualism.letov.ru/NAKHOVA/Installations.html>

**Никитина ЭР.** — Никитина Е. Э. Попытка открыть шкатулку Лемаршана или Видеоряд как иллюстрация песенного материала / Е. Э. Никитина // Русская рок-поэзия: текст и контекст : сб. науч. тр. — Вып. 8. — Тверь : Тверской гос. ун-т, 2005. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.fedydiary.ru/Gold/books-r/poeza8/11.htm>

**Никольская ЭР.** — Никольская Е. Синкретизм / Е. Никольская // Все о кукольном искусстве [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://dollart.ru/articles/9/>

**Новинская ЭР.** — Новинская Е. Что же такое субкультура граффити? / Елена Новинская // Newsland: информационно-дискуссионный портал [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.newsland.ru/News/Detail/id/313871/cat/16/>

**Овчинникова 2009.** — Овчинникова Т. К. Хоровой театр в современной отечественной музыкальной культуре : автореф. дис. на соискание ученой степени канд. искусствоведения : спец. 17.00.02 «Музыкальное искусство» / Овчинникова Т. К. — Ростов н/Д, 2009. — 29 с.

**Озеров ЭР.** — Озеров О. Арт-террор в действии / Олег Озеров [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.politjournal.ru/index.php?action=Articles&dirid=54&tek=2414&issue=72>

**Олійник ЕР.** — Олійник Є. Про традицію мультиплікації та сучасні технології : бесіда з відомим аніматором Євгеном Сивоконем / Єлизавета Олійник // Телекритика. — 2007. — 8 листопада. [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://www.telekritika.ua/lyudi/2007-11-08/34795>

**Орелович 1980.** — Орелович А. Оперетта / А. Орелович // Музыка XX века : Очерки. — Ч. 2. — Кн. 3. — М. : Музыка, 1980. — С. 287–311.

**Орленок ЭР.** — Открытие XV Всероссийского фестиваля визуальных искусств во Всероссийском детском центре «Орленок» [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.salut-cinema.ru/index.php?zi=29&chp=showpage&num=41>

**Орлов 1995.** — Орлов А. М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий / А. М. Орлов. — М. : ИМПЭТО, 1995. — 384 с.

**Пави 1991.** — Пави П. Словарь театра / Патрис Пави ; пер. с фр. ; под ред. К. Разлогова. — М. : Прогресс, 1991. — 504 с.

**Павлов ЭР.** — Павлов В. Музыка играет в рекламе первостепенную роль / В. Павлов // Креативная реклама [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.adme.ru/articles/muzyka-igraet-v-reklame-pervostepennuyu-rol-4367/>

**Парадоксы ЭР.** — Парадоксы Бэнкси: 7 сторон самого известного уличного художника [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.diggreader.ru/2007/10/25/paradoksyi-benksi-7-storon-samogo-izvestnogo-ulichnogo-hudozhnika/>

**Парк ЭР.** — Парк им. Горького покрыло «вязаное граффити» [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://moskva.bezformata.ru/listnews/gorkogopokrilo-vyazanoegraffiti/2262894/>

**Парфан 2009.** — Парфан Н. Интерв'ю з Lodek'ом: «Ми тут і ми руйнуємо ваш візуальний комфорт для ідіотів» / Надія Парфан // Український журнал. — 2009. — № 7–8. — С. 15.

**Пашкевич 2009.** — Пашкевич М. Ю. Зміст і типологія видовищ як особливої форми культури / Марина Юхимівна Пашкевич // Культура і сучасність : альманах. — К. : Міленіум, 2009. — № 2. — С. 106–110.

**Переверзева ЭР.** — Переверзева М. Хэппенинги Джона Кейджа / Марина Переверзева // Harmony : Международный музыкальный культурологический журнал [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://harmony.musigidunya.az/rus/archivereader.asp?s=1&txtid=114>

**Петров 2010.** — Петров В. О. Хэппенинг в искусстве XX века / В. О. Петров // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова. — 2010. — Т. 16. — № 1. — С. 212–215.

**Петрова 2004.** — Петрова О. М. Мистецтвознавчі рефлексії: історія, теорія та практика образотворчого мистецтва 70-х років XX століття — початку XXI століття : зб. ст. / Ольга Петрова. — К. : Видавничий дім «КМ Академія», 2004. — 400 с. : іл.

**Победоносцева 2005.** — Победоносцева І. Є. Телевізійний дискурс у культурному просторі постмодернізму : автореф. дис. на здобуття наукового ступеня канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.04 «Кіномистецтво. Телебачення» / Победоносцева Ірина Євгенівна. — К., 2005. — 23 с.

**Познин 2009.** — Познин В. Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты.) : автореф. дис. на соискание ученой степени д-ра искусствоведения : спец. 17.00.09 «Теория и история искусства» / Познин Виталий Федорович. — СПб., 2009. — 43 с.

**Поликарпов 2006.** — Поликарпов В. С. Телесность человека: генные и информационные технологии / В. С. Поликарпов, В. А. Поликарпова // Известия Таганрогского государственного радиотехнического университета. — 2006. — Т. 64. — № 9–2. — С. 102–105.

**Полтавцева 2005.** — Полтавцева О. М. Антропологія музичної тілесності : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури» / Полтавцева Ольга Миколаївна. — Х., 2005. — 22 с.

**Попова ЭР.** — Попова С. FlashMob как перформанс / С. Попова [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://mobs.alfamoon.com/flashmob-articles/performance.html>

**Постмодернизм 2007.** — Постмодернизм : Новейший философский словарь / [гл. науч. ред. и сост. А. А. Грицанов]. — Минск : Современный литератор, 2007. — 816 с.

**Пригов ЭР.** — Пригов Д. А. Из жизни инсталляций / Дмитрий Александрович Пригов // GiF.Ru — Информагентство Культура [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.gif.ru/persona/prigov/>

**Проект ЭР.** — Проект «Цирк-криЦ» [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.cirk-kric.ru/>

**Прохоров ЭР.** — Прохоров А. О возможности воздействовать на органы чувств человека по Интернету / А. Прохоров // КомпьютерПресс. — 2004. — № 2. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.compress.ru/article.aspx?id=9883&iid=414>

**Пыркина 2008.** — Пыркина Д. Искусство действия / Дарья Пыркина // Диалог искусств. — 2008. — № 2. — С. 94–96.

**Радвилович 2007.** — Радвилович А. Ю. Инструментарий новой музыки второй половины XX века (на примере камерных жанров в творчестве зарубежных композиторов 1960–1980 гг.) : автореф. дис. на соискание ученой степени канд. искусствоведения : спец. 17.00.09 «Теория и история искусства» / Радвилович Александр Юрьевич. — СПб., 2007. — 21 с.

**Райков 2010.** — Райков В. Н. Феномен театральности: социально-философский анализ : автореф. дис. на соискание ученой степени канд. филос. н. : спец. 09.00.11 «Социальная философия» / Райков Валерий Николаевич. — Саратов, 2010. — 21 с.

**Ратнер 1980.** — Ратнер Я. В. Эстетические проблемы зрелищных искусств / Я. В. Ратнер. — М. : Искусство, 1980. — 135 с.

**Рахманова ЭР.** — Рахманова А. Орфей и компания / А. Рахманова // Прочтение [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://prochtenie.ru/index.php/docs/2387>

**Рейнгольд 2006.** — Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция / Г. Рейнгольд ; пер. с англ. А. Гарькавого. — М. : ФАИР-ПРЕСС, 2006. — 416 с.

**Реклама ЭР.** — Рекламная деятельность : учеб. для студ. высш. учеб. заведений / Ф. Г. Панкратов, Ю. К. Баженов, Т. К. Серегина, В. Г. Шахурин ; 3-е изд., перераб. и доп. — М. : Информационно-внедренческий центр «Маркетинг», 2001. — 364 с. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.porov-lib.narod.ru/economy/p/pankratov/reklamnaya\\_cont.htm](http://www.porov-lib.narod.ru/economy/p/pankratov/reklamnaya_cont.htm)

**Розенберг ЭР.** — Розенберг Р. К проблеме театральности в творчестве композиторов Одессы / Римма Розенберг [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://209.85.135.132/search?q=cache:iRWGvY8XUrMJ:www.musica-ukrainica.odessa.ua/\\_a-rozenberg-teatral.html](http://209.85.135.132/search?q=cache:iRWGvY8XUrMJ:www.musica-ukrainica.odessa.ua/_a-rozenberg-teatral.html)

**Рок-музыка 1990.** — Рок-музыка в СССР : опыт популярной энциклопедии. — М. : Книга, 1990. — 384 с.

**Романенко ЭР.** — Романенко Ю. М. Шоуизация / Ю. М. Романенко // Проективный философский словарь: Новые термины и понятия / [под ред. Г. Л. Тульчинского и М. Н. Эпштейна]. — СПб. : Алетейя, 2003. — 512 с. (Серия «Тела мысли»). [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://ontoimage.spb.ru/article\\_139.html](http://ontoimage.spb.ru/article_139.html)

**Рудык ЭР.** — Рудык А. Илья Кабаков / А. Рудык, Ж. Куйда, А. Дьяков [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.afisha.ru/article/4451/>

**Рыльская 2009.** — Рыльская Т. П. Визуальный поворот как переосмысление современного искусства / Т. П. Рыльская // Культурная жизнь Юга России. — 2009. — № 3 (32). — С. 109–110.

**Рюст ЭР.** — Рюст К. В дю Солей нет звезд, звездой является само шоу / Кармен Рюст // Time Out — афиша развлечений Москвы [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.timeout.ru/journal/feature/24866/>

**Савенко 2011.** — Савенко А. А. Реалити-шоу в контексте позитивных и негативных тенденций функционирования массовой культуры / Анна Александровна Савенко // Вопросы культурологии. — 2011. — № 10. — С. 82–85.

**Савенко ЭР.** — Савенко С. Карлхайнц Штокхаузен / С. Савенко [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.opentextnn.ru/music/personalia/schtokhauzen/>

**Савранский 1985.** — Савранский В. Знаете ли вы оперетту? : 150 вопросов и ответов / В. Савранский. — М. : Сов. композитор, 1985. — 72 с.

**Саенкова 2003.** — Саенкова Л. П. Массовая культура: эволюция зрелищных форм / Л. П. Саенкова. — Минск : БГУ, 2003. — 123 с.

**Салецл 1995.** — Салецл Р. (Из)вращения любви и ненависти / Рената Салецл ; пер. с англ. В. Мазина. — М. : Художественный журнал, 1995. — 205 с.

**Салтанова 2009.** — Салтанова (Шляхтина) М. В. Игровые стратегии музея современного искусства / Мария Валерьевна Салтанова (Шляхтина) // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. — 2009. — № 101. — С. 252–258.

**Самутина 2001.** — Самутина Н. Музыкальный видеоклип: поэзия сегодня / Н. Самутина // Неприкосновенный запас: дебаты о политике и культуре. — 2001. — № 6 (20). — С. 76–86.

**Сапенко 2009.** — Сапенко Р. П. Реклама як транскультурний феномен : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня д. філос. наук : спец. 26.00.01 «Теорія та історія культури» / Сапенко Роман Павел. — К., 2009. — 36 с.

**Сарафанова 2006.** — Сарафанова Н. В. «Цирковое искусство» русского авангарда: некоторые особенности поэтики В. В. Маяковского / Н. В. Сарафанова // Литература и театр : Материалы Межд. науч.-практ. конф., посв. 90-летию со дня рождения Л. А. Финка, 13–15 ноября 2006 г. — Самара : Изд-во «Самарский ун-т», 2006. — С. 109–118.

**Сартр ЭР.** — Сартр Ж.-П. Миф и реальность театра / Жан-Поль Сартр [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.proza.ru/2009/03/18/953>

**Сафонов ЭР.** — Сафонов Е. Игромен : интервью с создателем компьютерной игры S.T.A.L.K.E.R. / Евгений Сафонов [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://novostey.com/entertainment/news178616.html>

**Свободин 1975.** — Свободин А. Мюзикл! О, мюзикл! / А. Свободин // Советский экран. — 1975. — № 10. — С. 4–5.

**Севастьянова 2008.** — Севастьянова С. С. Музыкальная мультипликация: опера и балет / С. С. Севастьянова // Проблемы музыкальной науки. — 2008. — № 2 (3). — С. 222–232.

**Семиотика ЭР.** — Семиотика и дискурс российской провинции [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://semiology.ru/>

**Сен-Фалль ЭР.** — Ники де Сен-Фалль: На пути к Саду Радости // Art Pages [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://artpages.org.ua/palitra/niki-de-sen-falli-na-puti-k-sadu-radosti.html>

**Сергунин ЭР.** — Сергунин В. От культуры к цивилизации. Цирк останется! / Владимир Сергунин // В мире цирка и эстрады [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://ruscircus.ru/public/kult.shtml>

**Сидоренко 2008.** — Сидоренко В. Д. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань : Розвиток візуального мистецтва України XX–XXI століть / Віктор Сидоренко. — К. : ВХ [студіо], 2008. — 187 с. : іл.

**Сидоренко ЕР.** — Віктор Сидоренко : офіційний сайт [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://www.sydorenko.kiev.ua/>

**Силаева ЭР.** — Силаева А. Музыканты выходят на «Дуэль» / А. Силаева [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.mediaport.ua/news/culture/8802>

**Скрипка 2010.** — Скрипка А. О. Шоу-технології як форма соціальної комунікації : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. соц. н. : спец. 22.00.04 «Спеціальні та галузеві соціології» / Скрипка Анна Олегівна. — Х., 2010. — 19 с.

**Словарь 1894.** — Энциклопедический словарь : в 82 полутамах и 4 дополн. / [изд. : Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон ; начатый под ред. И. Е. Андреевского и продолженный К. К. Арсеньевым, Ф. Ф. Петрушевским]. — СПб. : Типография Акционерного общества «Издательское дело, Брокгауз — Ефрон», 1890–1907. — Т. 12А (24) : Земпер — Имидокислоты. — 1894. — 481–960 с. : ил.

**Словарь 1985.** — Энциклопедический словарь юного музыканта / [сост. : В. В. Медушевский, О. О. Очаковская]. — М. : Педагогика, 1985. — 352 с.

**Словарь 1989.** — Энциклопедический словарь юного зрителя / [вед. ред. : Т. П. Минина, Г. В. Тагтар]. — М. : Педагогика, 1989. — 416 с.

**Словарь 1998.** — Энциклопедический музыкальный словарь / [под. общ. ред. К. А. Жабинского]. — Ростов н/Д : Феникс, 1998. — 512 с.

**Словарь 1999.** — Словарь терминов Московской концептуальной школы / [сост. и автор предисл. А. Монастырский]. — М. : Ad Marginem, 1999. — 221 с.

**Смелков 1972.** — Смелков Ю. Смысл эксперимента / Ю. Смелков // Юность. — 1972. — № 10. — С. 69–73.

**Смирнов 2008.** — Смирнов Д. Н. Политическое манипулирование и технология «умных толп» как средства борьбы за гегемонию / Д. Н. Смирнов // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. — 2008. — № 67. — С. 247–251.

**Соколюк 2009.** — Соколюк С. И. Образна структура відеокліпу: еволюція розвитку / С. І. Соколюк // Мистецтвознавчі записки : зб. наук. праць. — Вип. 16. — К. : Міленіум, 2009. — С. 132–140.

**Спиноза ЭР.** — Спиноза Б. Этика / Бенедикт Спиноза [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://vzms.org/spinoza.htm>

**Стаматов 2008.** — Стаматов В. В Шоу-феномен как форма массовой псевдокоммуникации / В. В. Стаматов // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2008. — № 10. — С. 165–170.

**Стрелкова 2007.** — Стрелкова Т. С. Социально-педагогические особенности возникновения, развития и функционирования подростково-молодежных граффити : автореф. дис. на соискание ученой степени канд. пед. наук : спец. 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования» / Стрелкова Татьяна Сергеевна. — Коломна, 2007. — 21 с.

**Стренева 2006.** — Стренева Н. В. Некоторые аспекты графической репрезентации студенческих граффити / Н. В. Стренева // Вестник Оренбургского государственного университета. — 2006. — № 11. — С. 152–159.

**Стрит-арт ЭР-а.** — Стрит-арт в Киеве: как выглядят новые муралы: фото [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://kiev.segodnya.ua/kphotovideo/strit-art-v-kieve-kak-vyglyadyat-novye-muraly-661807.html>

**Стрит-арт ЭР-б.** — Стрит-арт маршрут: где искать новые муралы в Киеве [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://bzh.life/posts/strit-art-marshrut-gde-iskat-novye-muraly-v-kieve>

**Студницький 2007.** — Студницький Р. О. Художня іронія у дискурсі дизайну постмодернізму / Р. О. Студницький // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2007. — № 7. — С. 115–124.

**Сухов 2006.** — Сухов Г. Е. Компьютерные игры как объект культурологического исследования / Григорий Евгеньевич Сухов // Ярославский педагогический вестник. — 2006. — № 2. — С. 18–20.

**Таршис 1978.** — Таршис Н. А. Музыка спектакля / Н. А. Таршис. — Л. : Искусство, 1978. — 128 с.

**Театральность ЭР.** — Театральность в границах искусства и за его пределами : круглый стол [Б. Дубин, В. Золотухин, О. Рогинская и др.] // НЛЮ. — 2011. — № 11. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/nlo/2011/11/du24.html>

**Теплий Київ ЕР.** — «Теплий Київ»: на Хрещатику встановили величезну в'язану арт-інсталяцію [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://afisha.tochka.net/ua/15161-teplyy-kiev-na-kreshchatike-ustanovili-ogromnyu-yvazanuyu-art-installyatsiyu/>

**Технологии 2005.** — Новые аудиовизуальные технологии : учеб. пособие / [отв. ред. К. Э. Разлогов]. — М. : Едиториал УРСС, 2005. — 488 с.

**Тимашева ЭР.** — Тимашева М. Игрушечные обезьянки в зале Консерватории : радиопрограмма / Марина Тимашева [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.svobodanews.ru/content/transcript/421691.html>

**Толстова ЭР.** — Толстова А. Коммунальный музей / Анна Толстова // Weekend (Украина). — 12.09.08 — № 161 (667). [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.kommersant.ua/Doc.html?docId=1024404>

**Трачук 2010.** — Трачук Т. Інтерактивність українського телебачення: засоби і формати / Тетяна Трачук // Наукові записки Інституту журналістики : наук. зб. / [за ред. В. В. Різуна ; КНУ імені Тараса Шевченка]. — К., 2010. — Т. 39. — Квітень — червень. — С. 128–133.

**Троицкий 2006.** — Троицкий А. К. Я введу вас в мир Поп... / А. К. Троицкий. — М. : Время, 2006. — 408 с.

**Турчин 1993.** — Турчин В. С. По лабиринтам авангарда / В. С. Турчин. — М. : МГУ, 1993. — 248 с.

**Уразова 2008.** — Уразова С. Л. Реалити-шоу в контексте современного телевидения : автореф. дис. на соискание уч. степени канд. филолог. наук : спец. 10.01.10 «Журналистика» / Уразова Светлана Леонидовна. — М., 2008. — 33 с.

**Утесов ЭР.** — Леонид Осипович Утесов — биография [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://to-name.ru/biography/leonid-utesov.htm>

**Ухов ЭР.** — Ухов Д. MTV в России: лучше поздно, чем никогда / Д. Ухов // Искусство кино. — 1999. — № 7. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://kinoart.ru/1999/n7-article5.html>

**Фадеева ЭР.** — Фадеева А. Мир искусства и мир перформанса. Традиции отечественного искусства XX века в практике московского перформанса 1970–80-х годов / Анна Фадеева // Арт-азбука : словарь современного искусства [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://azbuka.gif.ru/critics/fadeeva/>

**Филармония ЭР.** — Московская филармония : официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.meloman.ru/>

**Филькевич 2012.** — Филькевич Г. М. Музичний театр : навч. посібник / Г. М. Филькевич. — К. : Стило, 2012. — 88 с.

**Флэш-моб ЭР-а.** — О флэш-мобе и моб-арте : Интервью с Давидом Янгом [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://flashmob.od.ua/mobart.html>

**Флэшмоб ЭР-б.** — Что мы не делаем // Флэшмоб в России больше, чем флэшмоб [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.flashmob.ru/viewtopic.php?f=19&t=9645>

**Фрай ЭР-а.** — Фрай М. Акция / Макс Фрай // Арт-азбука : словарь современного искусства [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://azbuka.gif.ru/alfabet/a/action/>

**Фрай ЭР-б.** — Фрай М. Инсталляция / Макс Фрай // Арт-азбука : словарь современного искусства [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://azbuka.gif.ru/alfabet/i/installation/>

**Фукуда ЭР.** — Сигео Фукуда // Портал о дизайне [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://kak.ru/columns/masterclass/a2608/>

**Фурцева 1989.** — Фурцева С. Искусство и реклама (Телевидение в США) / С. Фурцева // Искусство и массы в современном буржуазном обществе : сб. ст. / [ред.-сост. Д. Житомирский]. — М. : Сов. композитор, 1989. — С. 254–283.

**Хабибрахманова 2001.** — Хабибрахманова Р. Р. Зрелищное искусство как социальное явление : дис. ... канд. филос. наук : 09.00.11 / Хабибрахманова Розалия Рифовна. — Уфа, 2001. — 131 с.

**Ханиш 1984.** — Ханиш М. О песнях под дождем / М. Ханиш ; пер. с нем. Г. В. Красновой. — М. : Радуга, 1984. — 160 с.

**Хейзинга 1992.** — Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; пер. с нидерл. и примеч. В. В. Ошиса ; общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. — М. : Прогресс, 1992. — 464 с.

**Холопов 1993.** — Холопов Ю. Эдисон Денисов / Ю. Холопов, В. Ценова. — М. : Композитор, 1993. — 312 с.

**Холопов 2004.** — Холопов Ю. Н. Вклад Кейджа в музыкальное мышление XX века / Ю. Н. Холопов // Джон Кейдж. К 90-летию со дня рождения : Материалы науч. конф. — М. : МГК им. П. И. Чайковского, 2004. — С. 79–90.

**Холопова 2003.** — Холопова В. Композитор Альфред Шнитке / Валентина Холопова. — М. : Аркаим, 2003. — 256 с.

**Хоровой театр ЭР.** — Хоровой театр Санкт-Петербурга : официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.z-muz.ru/>

**Хренов 1978.** — Хренов Н. А. Телевизионные зрелищные формы и новая психологическая ситуация синтеза / Н. А. Хренов // Взаимодействие и синтез искусств : сб. ст. / [ред. кол. : Д. Д. Благой и др.]. — Л. : Наука, 1978. — С. 183–198.

**Хренов 2001.** — Хренов Н. А. Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры / Н. А. Хренов // Общественные науки и современность. — 2001. — № 2. — С. 167–180.

**Хренов 2002.** — Хренов Н. А. Культура в эпоху социального хаоса / Н. А. Хренов. — М. Едиториал УРСС, 2002. — 448 с.

**Хренов 2006.** — Хренов Н. А. Зрелища в эпоху восстания масс / Н. А. Хренов. — М. : Наука, 2006. — 646 с. — (Искусство в исторической динамике культуры).

**Чайка 2010.** — Чайка И. Ю. Особливості ігрових проявів у життєдіяльності сучасного суспільства / І. Ю. Чайка // Грані. — 2010. — № 2 (70). — С. 103–107.

**Чаплыгина ЭР.** — Чаплыгина М. Воздушные хороводы Карлхайнца Штокхаузена / Марина Чаплыгина // Коммерсант. — 1995. — 8 июля. — № 126. [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://209.85.135.132/search?q=cache:VjXgIKSPyIJ:www.kommersant.ru>

**Чередниченко ЭР.** — Чередниченко Т. Музыкальный запас: Александр Бакши / Татьяна Чередниченко // Неприкосновенный запас: Дебаты о политике и культуре. — 2000. — № 6 (14). [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://magazines.russ.ru/nz/2000/6/chr.html>

**Черная 1977.** — Черная Г. И. Смешанные музыкально-драматические жанры на советской сцене 60-х–70-х годов : метод. разработка / Г. И. Черная. — М. : ГИТИС, 1977. — 68 с.

**Чернова 2008.** — Чернова И. В. Ігрові стратегії в інструментальному театрі постмодернізму / Ірина Вікторівна Чернова // Культура і сучасність : Альманах. — К. : Міленіум, 2008. — № 2. — С. 65–68.

**Шабалина ЭР.** — Шабалина Т. Балаган / Т. Шабалина // Онлайн Энциклопедия Кругосвет [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.krugosvet.ru/enc/kultura\\_i\\_obrazovanie/teatr\\_i\\_kino/BALAGAN.html?page=0,0](http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/BALAGAN.html?page=0,0)

**Шак 2010.** — Шак Т. Ф. Музыка в структуре медиатекста : науч. издание / Т. Ф. Шак. — Краснодар, 2010. — 326 с.

**Шаповалова 2003.** — Шаповалова О. А. Музыкальный энциклопедический словарь / О. А. Шаповалова. — М. : РИПОЛ КЛАССИК, 2003. — 704 с.

**Шаумян 2001.** — Шаумян С. С. Генезис зрелищной культуры от истоков до зрелости (XVIII в.) (Западная Европа и Россия) : автореф. дис. на соискание науч. степени к. ист. наук : спец. 24.00.01 «Теория и история культуры» / Шаумян Сурен Сергеевич. — М., 2001. — 27 с.

**Шилова 1978.** — Шилова И. Классическая опера и телевидение (Заметки) / Ирина Шилова // Музыка и телевидение : сб. ст. / [под. ред. Г. Троицкой]. — Вып. 1. — М. : Сов. композитор, 1978. — С. 17–34.

**Шилова 2005.** — Шилова Н. В. Жанрові особливості мюзиклу / Н. В. Шилова // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури : зб. наук. праць. — Вип. XIV. — К. : Міленіум, 2005. — С. 161–170.

**Шнырева 2000.** — Шнырева О. А. Перформансы концептуализма / О. А. Шнырева // Бренное и вечное: проблемы функционирования и развития культуры : Тезисы докладов и выступлений Всерос. науч. конф. 24–26 октября 2000 г. — Вып. 3. — Великий Новгород : НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2000. — С. 73.

**Шоріна 2008.** — Шоріна Т. Мотиваційні мутації сучасної суб'єктивності (на прикладі шоу-ігор) / Тетяна Шоріна // Сучасні проблеми художньої освіти в Україні : зб. наук. праць. — 2008. — № 4. — С. 52–64.

**Шубина 2005.** — Шубина И. Б. Зрелище в культуре : дис. ... канд. филос. наук : 09.00.13 / Шубина Ирина Борисовна. — Ростов н/Д, 2005. — 146 с.

**Шувакович ЭР.** — Шувакович М. Искусство перформанса и новые теории искусства : лекция / Мишко Шувакович [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://ziernie-performa.net/blog/2013/09/29/lekcija-mishko-shuvakovicha-iskusstvo-performansa-i-novye-teorii-iskusstva/>

**Шульгин 1998.** — Шульгин Д. И. Признание Эдисона Денисова : По материалам бесед / Д. И. Шульгин. — М. : Композитор, 1998. — 463 с.

**Шульгин 2003.** — Шульгин Д. И. Творчество-жизнь Виктора Екимовского: Монографические беседы / Д. И. Шульгин, Т. В. Шевченко. — М. : ГМПИ им. М. М. Ипполитова-Иванова, 2003. — 209 с.



**Щербина 2005.** — Щербина В. Соціальні риси мережних спільнот / В. Щербина // Соціальна психологія. — 2005. — № 2. — С. 139–149.

**Эко 1998.** — Эко У. Заметки на полях «Имени розы» / Умберто Эко // Имя розы : [роман]. Заметки на полях «Имени розы»: эссе / [пер. с итал. Е. Костюкович; предисл. автора; послесл. Е. Костюкович, Ю. Лотмана]. — СПб. : Симпозиум, 1998. — С. 596–644.

**Элтон ЭР.** — Элтон Б. «Номер один» / Бен Элтон [Электронный ресурс]. — Режим доступа : [http://www.e-reading.mobi/bookreader.php/1014693/Elton\\_-\\_Nomer\\_odin.html](http://www.e-reading.mobi/bookreader.php/1014693/Elton_-_Nomer_odin.html)

**Эттингер 1976.** — Эттингер М. Мюзикалы: взгляд в прошлое / М. Эттингер // Америка. — 1976. — № 231. — С. 33–37.

**Ювченко 2007.** — Ювченко Н. А. Музыка в драматическом театре Беларуси: XX — начало XXI века / Н. А. Ювченко. — Минск : Белорус. наука, 2007. — 270 с.

**Югай 2007.** — Югай И. И. Компьютерная игра как вид художественной практики / Инга Игоревна Югай // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. — 2007. — Т. 14. — № 37. — С. 367–372.

**Юрков 2003.** — Юрков С. Е. Под знаком гротеска: антиповедение в русской культуре (XI — начало XX вв.) : монография / С. Е. Юрков. — СПб. : Летний сад, 2003. — 210 с.

**Юцевич 2003.** — Юцевич Ю. С. Музыка : словник-довідник / Ю. С. Юцевич. — Тернопіль : Навчальна книга-Богдан, 2003. — 352 с.

**Ямалдинов ЭР.** — Ямалдинов В. История граффити: от пещерных людей до хип-хопа / В. Ямалдинов // Граффити: искусство, хулиганство или сложное явление молодежной субкультуры? [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.win.ru/subculture/1252.phtml>

**Ямпольский 1996.** — Ямпольский М. Демон и Лабиринт (диаграммы, деформации, мимесис) / Михаил Ямпольский. — М. : Новое литературное обозрение, 1996. — 335 с.

**Aerosol ER.** — Jef Aerosol [Electronic resource]. — Access mode : <http://jefaerosol.free.fr/>

**Armsrock ER.** — Asbjørn Skou / Armsrock [Electronic resource]. — Access mode : <http://armsrock.blogspot.com/>

**Aurea ER.** — Teodosio Sectio Aurea [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.saatchiart.com/account/profile/608773>

**Azevedo ER.** — Nele Azevedo [Electronic resource]. — Access mode : <http://neleazevedo.com.br/>

**Banksy ER.** — Banksy [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.banksy.co.uk/>

**Beever ER.** — Julian Beever [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.julianbeever.net/>

**Belin ER.** — Belin : Graffiti Europeo [Electronic resource]. — Access mode : <http://belin.es/graffiti/>

**Bennett ER.** — The Glass Art of David Bennett [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.bennettglassart.com/>

**Berkes ER.** — Dora Berkes [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.doraberkes.com/>

**Breast ER.** — Breast Cancer Foundation [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.bcf.org.sg/home/index.php>

**Daniele ER.** — Guido Daniele [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.guidodaniele.com/>

**Discussion ER.** — Discussion between Stéphan Barron and Derrick de Kerckhove about Le Bleu du Ciel [Electronic resource]. — Access mode : [http://www.technoromanticism.com/en/projects/articles/bdc\\_dkgb.htm](http://www.technoromanticism.com/en/projects/articles/bdc_dkgb.htm)

**Eerdekens ER.** — Fred Eerdekens [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.fred-eerdekens.be/>

**Euclide ER.** — Gregory Euclide [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.gregoryeuclide.com/>

**Fafinette ER.** — Fafinette [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.fafi.net/>

**Gêmeos ER.** — Os Gêmeos [Electronic resource]. — Access mode : <http://osgemeos.com.br/>

**Griffiths ER.** — Joseph L. Griffiths [Electronic resource]. — Access mode : <http://josephlgriffiths.com/>

**Grueso ER.** — Nenúfar Blanco : One-of-a-kind fantasy art dolls by Rosa Grueso [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.nenufar-blanco.com/>

**Guo-Qiang ER.** — Cai Guo-Qiang [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.caiguoqiang.com/>

**Hofman ER.** — Florentijn Hofman [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.florentijnhofman.nl/dev/>

**Hofstra ER.** — Henk Hofstra [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.henkhofstra.nl/index-flash.asp>

**Homer ЭР.** — Homer. Психология граффити / Homer // Graffitizone : портал о граффити и стрит-арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://graffitizone.kiev.ua/publications/article.php?iid=177&sp=22&lst=0>

**Howeler ER.** — Howeler Yoon Architecture [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.hyarchitecture.com/>

**IK ER.** — Interesni Kazki [Electronic resource]. — Access mode : <http://interesnikazki.blogspot.com/>

**Ito ER.** — Naoko Ito [Electronic resource]. — Access mode : <http://naoko-ito.com/>

**Jenkins ER.** — Mark Jenkins [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.xmarkjenkins.com/>

**Kabakov ER.** — Ilya & Emilia Kabakov [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.ilya-emilia-kabakov.com/>

**Karmel 1999.** — Karmel P. Jackson Pollock: interviews, articles, and reviews / Pepe Karmel, Kirk Varnedoe. — New York : Museum of Modern Art, 1999. — 283 p.

**Kiev ЭР.** — Kiev Fashion Park : Первый украинский парк современной скульптуры и инсталляции [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://fashionpark.kiev.ua/>

**Kimberly ER.** — Kimberly-Clark Professional [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.kcprofessional.com/>

**Kozma ER.** — Peter Kozma [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.peterkozma.com/>

**Leaf ER.** — Caroline Leaf [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.carolineleaf.com/>

**Lodek ЭР.** — Lodek. GRAFFITISSIMO! // Graffitizone : портал о граффити и стрит-арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://graffitizone.kiev.ua/publications/article.php?iid=294&sp=22&lst=0>

**Luker ER.** — Filthy Luker [Electronic resource]. — Access mode : <http://filthyluker.org/>

**MacDonald ER.** — Richard MacDonald Studio [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.richardmacdonald.com/>

**Mironova ER.** — The dolls of Oxana Mironova [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.miroxdolls.ru/>

**Miss.Tic ER.** — Miss.Tic [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.missticinparis.com/>

**Noble&Webster ER.** — Tim Noble & Sue Webster [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.timnobleandsuewebster.com/>

**Pacotto ER.** — Paul Pacotto [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.artmajeur.com/en/art-gallery/paul-pacotto/141058>

**Paik ER.** — Nam June Paik Studios [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.paikstudios.com/>

**Park ER.** — Eung Ho Park [Electronic resource]. — Access mode : <http://eunghopark.com/>

**Rat ER.** — Blek Le Rat / Original Stencil Pioneer [Electronic resource]. — Access mode : <http://bleklerat.free.fr/>

**Rist ER.** — Pipilotti Rist [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.pipilottirist.net/>

**Roa ER.** — Roa's Work [Electronic resource]. — Access mode : <http://roaweb.tumblr.com/>

**Sayeg ER.** — Magda Sayeg : [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.magdasayeg.com/>

**Sergkogut ЭР-а.** — Sergkogut. Компьютерные игры как искусство // Игры Gamer.ru : социальная сеть для геймеров [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.gamer.ru/games/846-obo-vsem/posts/27526>

**Sergkogut ЭР-б.** — Sergkogut. И если искусство, то что? // Игры Gamer.ru : социальная сеть для геймеров [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.gamer.ru/games/846-obo-vsem/posts/28607>

**Scala ER.** — Teatro alla Scala [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.teatroallascala.org/en/index.html>

**Stockhausen VR.** — Stockhausen K. Helicopter String Quartet : A Film by Frank Scheffer [Video resource]. — Allegri Film, 1995.

**Stum ER.** — Tracy Lee Stum [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.tracyleestum.com/>

**Tarot ER.** — Tarot Garden [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.nikidesaintphalle.com/>

**Tracy ER.** — Craig Tracy Painted Alive Bodypainting [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.craigtracy.com/>

**Ulmer 1985.** — Ulmer G. L. Applied grammatology / Gregory L. Ulmer. — Baltimore, 1985. — 337 p.

**UVA ER.** — United Visual Artists [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.uva.co.uk/>

**Wade ER.** — Scott Wade's Dirty Car Art [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.dirtycarart.com/>

**WaterDream ER.** — WaterDream: The Art of Bathroom Design // Museum of Design Atlanta [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.museumofdesign.org/2011/04/waterdream-the-art-of-bathroom-design/>

**Wenner ER.** — Kurt Wenner [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.kurtwenner.com/>

**Wiegman ER.** — Diet Wiegman [Electronic resource]. — Access mode : <http://dietwiegman.tumblr.com/>

**Yamashita ER.** — Kumi Yamashita [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.kumiyamashita.com/>

**Yoon ER.** — Bohyun Yoon [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.bohyunyoon.com/>

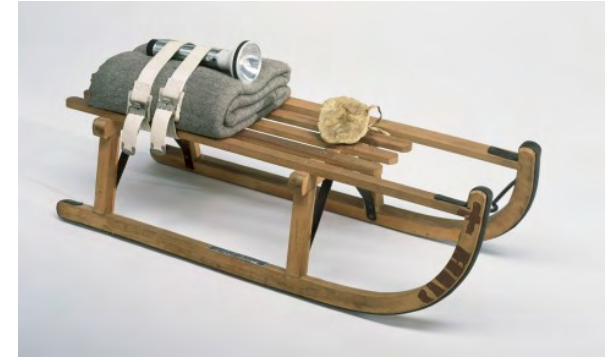
**Zodiac ER.** — Zodiac Signs Through Body Art [Electronic resource]. — Access mode : <http://www.moillusions.com/2006/05/zodiac-signs-through-body-art.html>

ІЛЮСТРАЦІЇ

ІНСТАЛЯЦІЯ: ОБРАЗОТВОРЧО-ВИДОВИЩНА ТРАНСФОРМАЦІЯ



**М. Дюшан**  
**«Велосипедне колесо»**  
**(1913)**



**Й. Бойс «Сани» (1969)**



**Р. Раушенберг**  
**«Одаліск»**  
**(1955–58)**



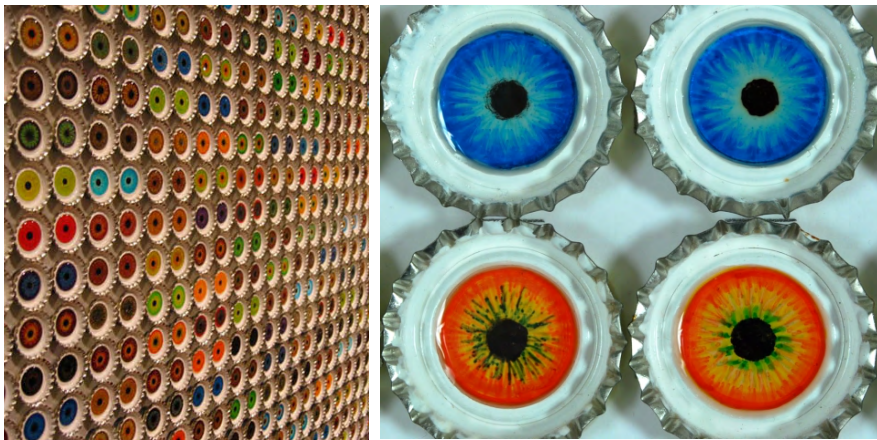
**Дж. Кошут**  
**«Один і три стільці» (1965)**



*Д. Пригов «Російський сніг» (1984)*



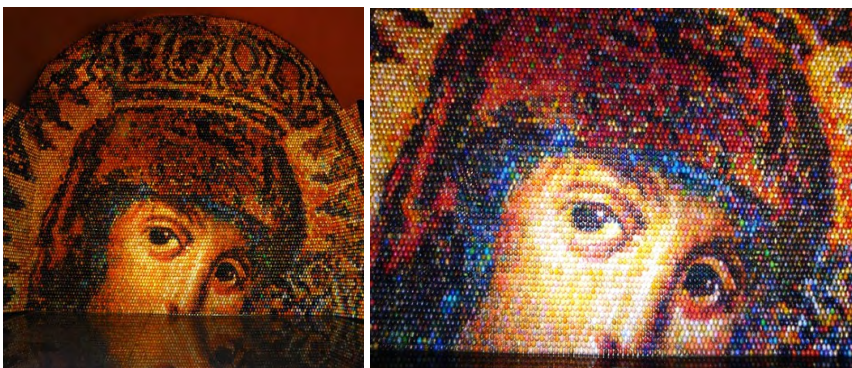
*Н. Іто «Всюдишце» (2009)*



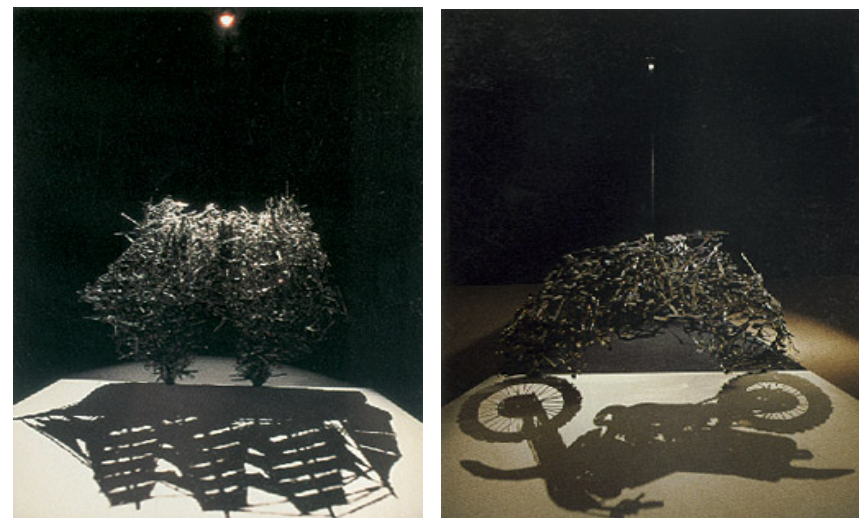
*Йєнг Хо Парк «Я дивлюсь на тебе» (2008)*



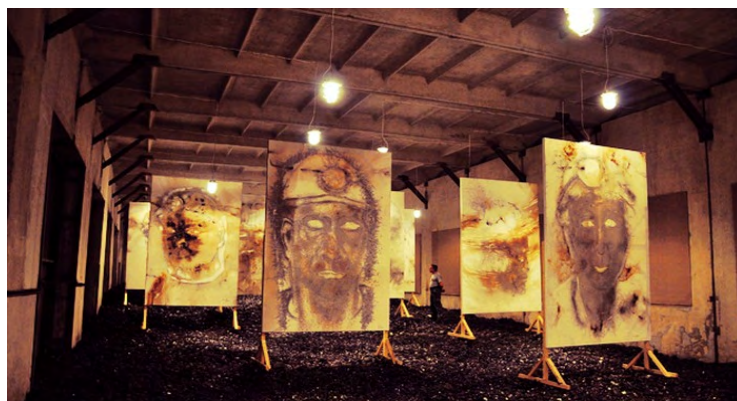
*Г. Евклід «Утримане в межах того, що є відкритим і мусить лежати без руху» (2011)*



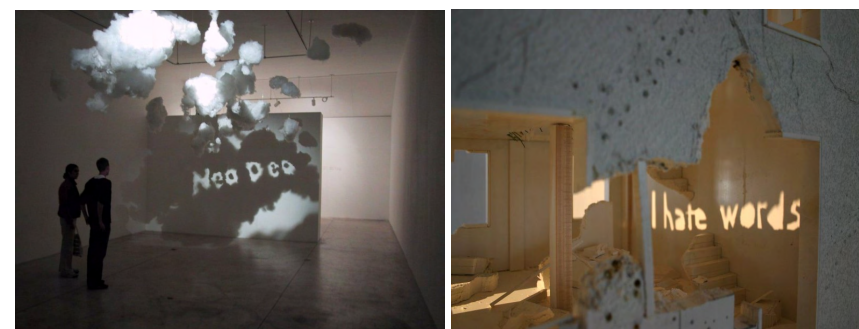
*О. Мась «Погляд у вічність» (2010)*



*С. Фукуда «Мотоцикл» та «Корабель» (1987)*



*Цай Гоцян «1040 м під землею» (2011)*



*Ф. Еердекенс «Holy Spirit Come Home» (1997),  
«Neo Deo» (2002), «I hate words» (2005)*



**І. Нахова**  
**«Великий червоний» (1999)**



**І. Нахова**  
**«Побудь зі мною» (2003)**



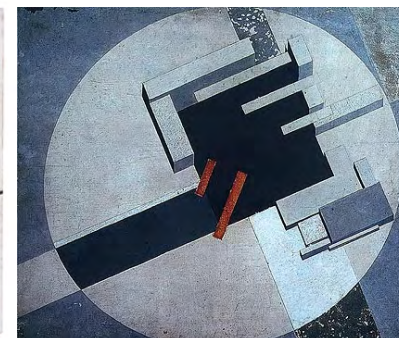
**П. Ріст «Пий мій океан» (1996)**



**Дж. Гріффітс**  
**«Рисувальна машина» (2009)**



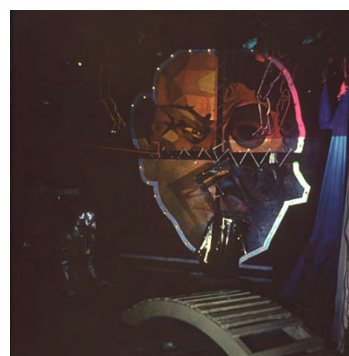
**UVA «Об'єм» (2006)**



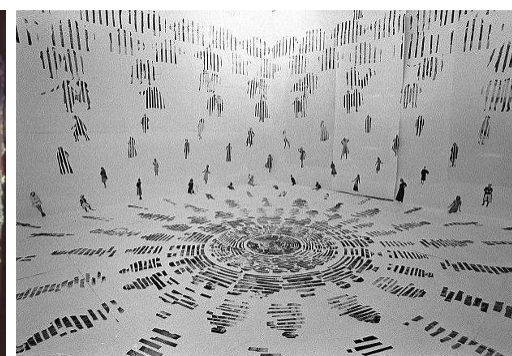
**Ель Лисицький «Проуни» (1920–1923)**



**Нам Джун Пайк: «ТБ-сад» (1974), «Електронна супермагістраль континентальної частини США» (1995)**



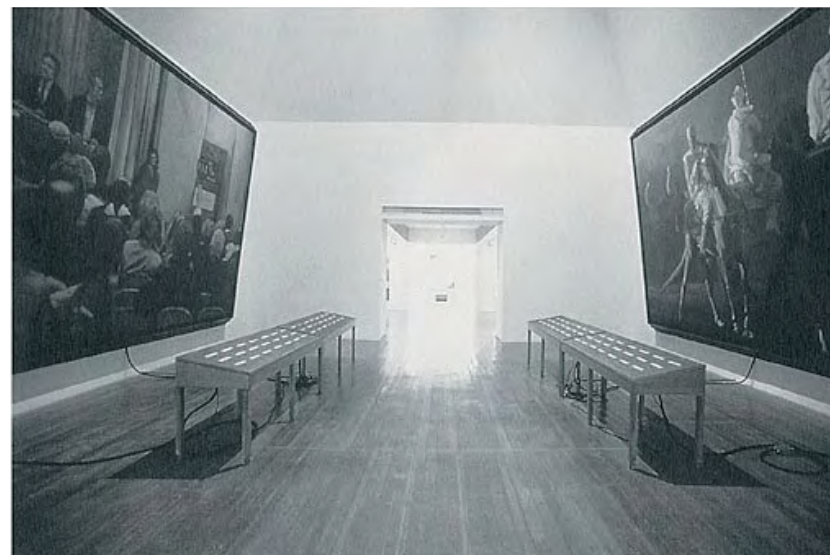
**В. Комар, О. Меламід**  
**«Рай» (1973)**



**І. Нахова**  
**«Кімната № 1» (1983)**



*І. та Е. Кабакови «Червоний вагон» (1991):  
зовнішній вигляд, панно всередині вагону*



*І. та Е. Кабакови  
«Альтернативна історія мистецтва» (2005).  
Шарль Розенталь «Аукціон», «Три вершини»*



*І. та Е. Кабакови «Туалет» (1992)*



*І. та Е. Кабакови «Гра в теніс» (1996)*



*І. та Е. Кабакови  
«Альтернативна історія мистецтва» (2005).  
Ілля Кабаков «Прогулянка на лижах», «На скотному дворі»*



**І. та Е. Кабакови**  
*«Альтернативна історія мистецтв» (2005).*  
**Ігор Свібак** «Парад на Червоній площі», «На сходах санаторія»

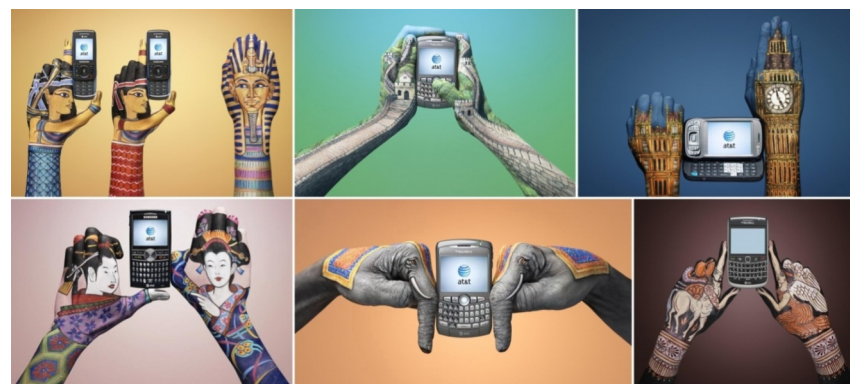


**Т. Ребергер**  
*«Те, що ти любиш, викликає у тебе і сльози» (2009)*

ОБРАЗОТВОРЧО-ТІЛЕСНА ВИДОВИЩНІСТЬ БОДІ-АРТУ



*Боді-пейнтінг Крейга Трейсі*



*«Ручні тварини» Гвідо Даніеле*  
**Рекламний боді-пейнтінг Гвідо Даніеле для AT&T**





«Антимікробна» рекламна кампанія Kimberly-Clark Professional



Соціальна рекламна кампанія «Чи на тих речах ти заціклюєшся?»



Знаки зодіаку Руді Евертса

СУЧАСНИЙ СТРИТ-АРТ  
У ПРОСТОРИ МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНИХ ФОРМ



Графіті на Національному меморіалі Другої світової війни у м. Вашингтоні (США)

Blek le Rat  
«Пацюки» – перше трафаретне графіті (1981)



Трафаретні графіті Miss.Tic



Трафаретні графіті Jef Aerosol



***Ванксы: графіті на стіні клініки сексуального здоров'я у Брістолі, графіті на Ізраїльській «роздільній» стіні, «Мобільні закохані»***



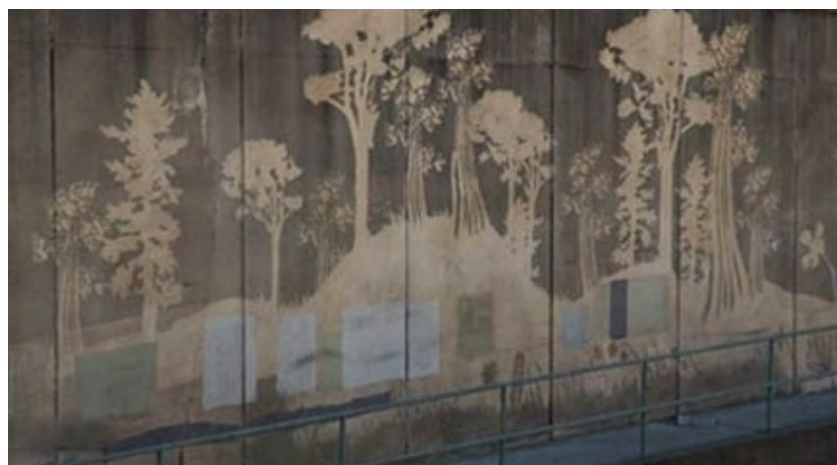
***Ванксы «Солдат з балончиком фарби»***



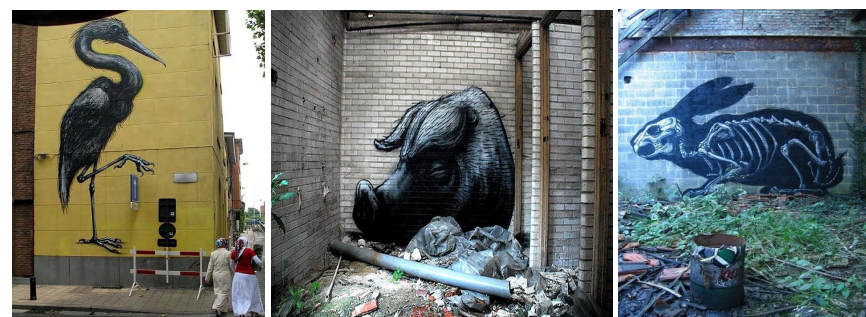
***Трафаретні графіті Banksy***



***Ванксы «Наскальний малюнок»***



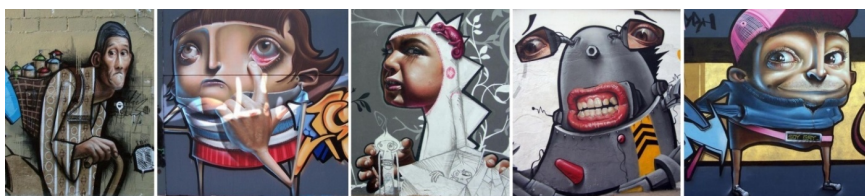
*Реверсивне графіті Moose*



*Графіті Roa*



*Scott Wade Графіті брудних машин*



*Графіті Belin*



*Графіті Fafi*



*Вуличні малюнки Swoon*



*Чорнобильські графіті*



*Мурал на Кельбурнському замку (Шотландія) (2007)*



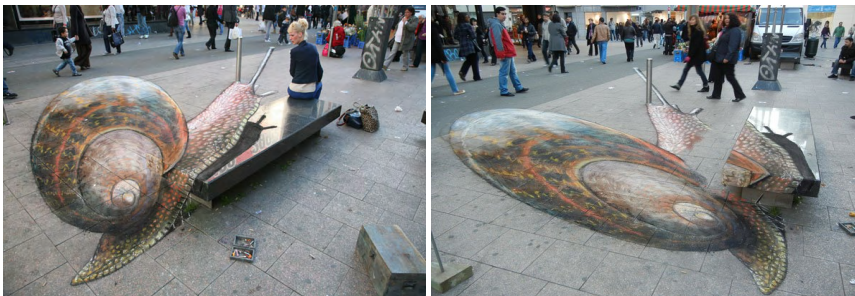
*Муралі команди «Інтересні Казки»*



*Муралі Києва: вул. Антоновича, 48-А, автор О. Корбан (Україна)*



*Муралі Києва: вул. Волоська, 19/22, автор Ф. Мегі (Великобританія)*



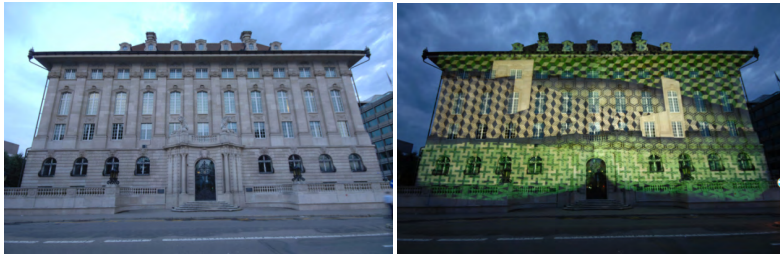
*Роботу Julian Beaver*



*«Темна вечеря» Tracy Lee Stum*



*Картину Kurt Wenner*



*Світлові графіті Dorkandkozma: «до» та «після»*



*Світлові графіті Armsrock*



*Yarnbombing — в'язане графіті*



*«Теплий Київ» (2013)*



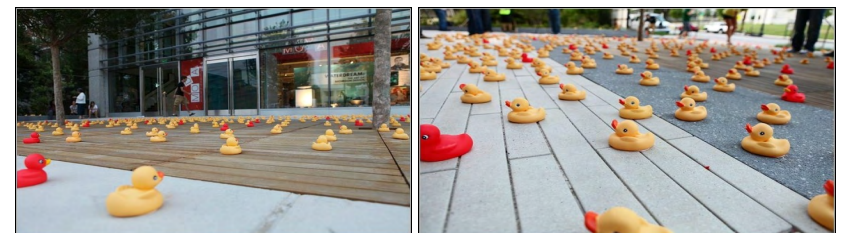
**Марк Дженкінс: «Безхатченки», «Застраглі бродяги»,  
Поліетиленові ляльки**



**Роботи Niki De Saint Phalle**



**Ляльки О. Миронової: Маргарита, Жанна, Рахіль**



**«Качине нашестя» в Атланті (2011)**



*Льодяна інсталяція Nele Azevedo*



*Восьминогу Filthy Luker*



*Восьминогу Filthy Luker*



*Велетенські ляльки-тварини Florentijn Hofman*



*Лісові красуні Рози М. Гресо*



*Filthy Luker «Дерева теж люди»*





*Хенк Хофстра «Блакитна дорога»*



*В. Сидоренко «Деперсоналізація» (2008)*



*К. Скрытуцький «Їжачок у тумані», «Літаюча корова», «Балерина»*



*К. Скрытуцький «Дитячий сквер» на Пейзажній алеї м. Києва*



**В. Білоконь:** «Закохані ліхтарі», «Лавка», «Велосипед», «Дерево зі стільцями»



**Г. Кисельова:** «Бабця класична», «Бабка з кравчучкою»

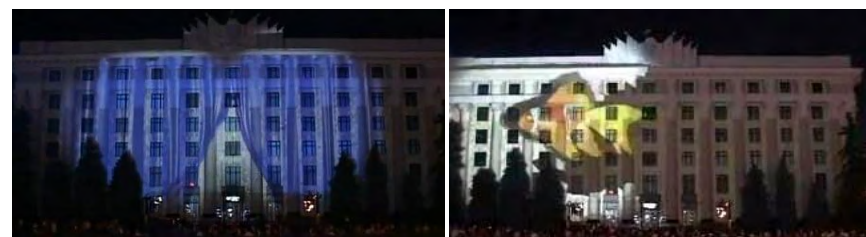


**О. Владіміров**  
«Рідкісний птах»

**В. Падун, Л. Роздобудько-Падун**  
«Світ крізь рожеві окуляри»



**Інсталяція «Light Drift» (2010)**



**Світлове шоу на будівлі міської адміністрації м. Харкова (2010)**



**Світломузичний фонтан у м. Вінниці**

Наукове видання

Катерина Станіславська

МИСТЕЦЬКО-ВИДОВИЩНІ ФОРМИ  
СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Монографія

Видання друге, перероблене і доповнене

Відповідальний за випуск *В. В. Добровольська*

Редагування, комп'ютерна верстка *К. І. Станіславська*

Підписано до друку 19.05.2016. Формат 60x84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Друк офсетний.  
Умовн. др. арк. 20,5. Обл.-вид. арк. 14,7. Зам. 73. Тираж 300.

Видавець і виготовлювач  
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв  
01015, м. Київ, вул. Лаврська, 9.  
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру суб'єктів видавничої справи  
ДК № 3953 від 12.01.2011.