

Міністерство культури та стратегічних комунікацій України
Харківська державна академія культури

Ministry of Culture and Strategic Communications of Ukraine
Kharkiv State Academy of Culture

Культура УКРАЇНИ

CULTURE OF UKRAINE

Збірник наукових праць
Collection of Scientific Papers

Засновано в 1993 р.
Founded in 1993

Випуск **90**



Харків — 2025

К 90 **Культура України** : зб. наук. пр. / М-во культури та стратегічних комунікацій України, Харків. держ. акад. культури ; за заг. ред. В. Шейка. — Харків : ХДАК, 2025. — Вип. 90. — 180 с.

Culture of Ukraine: coll. of scientific papers / Ministry of Culture and Strategic Communications of Ukraine, Kharkiv State Academy of Culture; under general editorship of V. Sheiko. — Kharkiv: KhSAC, 2025. — Vol. 90. — 180 p.

«Культура України» — рецензоване наукове фахове видання з вільним доступом, що засноване та видається Харківською державною академією культури з 1993 року.

Збірник затверджено наказом Міністерства освіти і науки України № 886 від 02.07.2020 р. як фахове видання з культурології та мистецтвознавства (категорія «Б»), спеціальності: 034 — Культурологія; 021 — Аудіовізуальне мистецтво та виробництво; 024 — Хореографія; 025 — Музичне мистецтво; 026 — Сценічне мистецтво.

Державна реєстрація суб'єкту у сфері друкованих медіа: рішення Національної ради України з питань телебачення і радіомовлення від 08.02.2024 р. №295. Ідентифікатор медіа: R30-02500.

Збірник поданий на порталі Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського в інформаційному ресурсі «Наукова періодика України», у реферативних базах «Україніка наукова» та «Джерело». Індексуються в наукометричних та бібліографічних базах «CORE», «WorldCat», «Directory of Open Access Journals» (DOAJ), ROAD (ISSN) та в пошукових системах «Open Ukrainian Citation Index (OUCI)», «Google Scholar», «BASE». ХДАК є представленим учасником PILA.

Рекомендовано до друку рішенням вченої ради Харківської державної академії культури (протокол № 1 від 29.08.2025)

Видання підтримує політику відкритого доступу (тип ліцензії — Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License). Мова публікації — українська та англійська. Статті рецензуються зовнішніми незалежними експертами. Перевірка статей здійснюється за допомогою онлайн-сервісу пошуку плагіату Strikeplagiarism.com.

“Culture of Ukraine” is a peer-reviewed scientific professional edition with free access, founded and has been being published by Kharkiv State Academy of Culture since 1993.

The collection was approved by order of the Ministry of Education and Science of Ukraine No. 886 dated July 2, 2020 as specialized edition on culturology and art criticism (category “B”), specialties: 034 — Culturology; 021 — Audiovisual art and production; 024 — Choreography; 025 — Musical art; 026 — Scenic art.

State registration of an entity in the field of print media: decision of the National Council of Ukraine on Television and Radio Broadcasting dated February 8, 2024 No. 295. Media ID: R30-02500.

The collection is submitted on the portal of the V. I. Vernadskyi National Library of Ukraine in the “Scientific periodicals of Ukraine” information resource, in “Ukrainika naukova” and “Dzherelo” reference databases. It is indexed in scientometric and bibliographic databases: “CORE”, “WorldCat”, “Directory of Open Access Journals (DOAJ)”, “ROAD (ISSN)” and in “Open Ukrainian Citation Index (OUCI)”, “Google Scholar”, “BASE” search engines. KSAC is a representative member of PILA.

Recommended for publication by the decision of the academic council of the Kharkiv State Academy of Culture (protocol № 1 dated 29.08.2025).

The edition supports an open access policy (license type — Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License). Language of the publication — Ukrainian and English. Articles are reviewed by external independent experts. Articles are checked using Strikeplagiarism.com, an online plagiarism detection service.

Редколегія підтримує політики Elsevier та COPE / The editorial board supports the policies of Elsevier and COPE:

<https://www.elsevier.com/authors/policies-and-guidelines>

<https://publicationethics.org/files/u7141/1999pdf13.pdf>

Вебсайт збірника / Website of the collection: <http://ku-khsac.in.ua>

Редакційно-видавничий відділ ХДАК / Editorial and publishing department of KhSAC

E-mail: rvv2000k@ukr.net

Tel.: +38(057)731-27-83

Головний редактор

Шейко В. М., доктор історичних наук, кафедра культурології та медіакомунікацій, професор, Харківська державна академія культури, дійсний член Національної академії мистецтв України, заслужений діяч мистецтв України (Україна).
<https://orcid.org/0000-0002-3532-7439>

Заступник головного редактора

Мачулін Л. І., доктор філософії, завідувач редакційно-видавничого відділу, Харківська державна академія культури (Україна).
<https://orcid.org/0000-0001-8804-6297>

Відповідальний секретар

Воскобойнікова Ю. В., доктор мистецтвознавства, доцент, Харківська державна академія культури (Україна).
<https://orcid.org/0000-0001-6762-0018>

Редакційна колегія

Бенч О., доктор філософії, доктор мистецтвознавства, професор, Католицький університет у Ружомберку (Словаччина);
<https://orcid.org/0000-0002-3998-3062>

Бертелсен О., доктор історичних наук, професор кафедри міжнародної безпеки та розвідки, Університет аеронавтики Ембрі-Ріддла, коледж безпеки та розвідки (США);
<https://orcid.org/0000-0002-7210-9983>

Благоєвич М., доктор філософії (соціологія), головний науковий співробітник, Інститут соціальних наук (Сербія);
<https://orcid.org/0000-0002-1344-7835>

Гікс Д., кафедра сучасних мов і культур, професор, Лондонський університет королеви Марії (Великобританія);
<https://orcid.org/0000-0001-8584-0292>

Друбек-Маєр Н., головний редактор науково-дослідницького журналу "Apparatus. Film, Media and Digital Cultures in Central and Eastern Europe", викладач порівняльного літературознавства, кіно та медіазнавства, Вільний університет Берліна (Німеччина);
<https://orcid.org/0000-0002-1245-8436>

Кайм С., доктор філософії, професор, Лейпцизький університет, Інститут історії музики (Німеччина);
<https://orcid.org/0000-0002-3609-4243>

Красівський О. Я., доктор габілітований, професор, Інститут європейської культури Познанського університету ім. Адама Міцкевича (Польща);
<https://orcid.org/0000-0002-7028-6038>

Макарик І., доктор філософії, професор, Оттавський університет (Канада);
<https://orcid.org/0000-0002-1260-2178>

Миславський В. Н., доктор мистецтвознавства, член-кореспондент Національної академії мистецтв України, завідувач кафедри кінотелережисури та сценарної майстерності, доцент, Харківська державна академія культури (Україна);
<https://orcid.org/0000-0003-0339-1820>

Польська І. І., доктор мистецтвознавства, кафедра теорії та історії музики, професор, Харківська державна академія культури (Україна);
<https://orcid.org/0000-0003-3546-5900>

Прокопчук І. Ю., кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри театрознавства та акторської майстерності, Львівський національний університет (Україна);
<https://orcid.org/0000-0001-9353-2169>

Шаповалова Л. В., доктор мистецтвознавства, завідувачка кафедри інтерпретології та аналізу музики, професор, Харківський національний університет мистецтв імені І. П. Котляревського (Україна);
<https://orcid.org/0000-0002-9407-7337>

Ягельський С., доцент кафедри історії польського кіно, Ягеллонський університет, м. Краков, Інститут аудіовізуальних мистецтв (Польща).
<https://orcid.org/0000-0002-6989-1265>

Editor-in-Chief

Sheiko V. M., Doctor of Historical Sciences, Department of Cultural Studies and Media Communications, Professor, Kharkiv State Academy of Culture, Full Member of the National Academy of Arts of Ukraine, Honored Arts Worker of Ukraine (Ukraine).
<https://orcid.org/0000-0002-3532-7439>

Deputy Editor-in-Chief

Machulin L. I., Doctor of Philosophy, Head of the Editorial and Publishing Department, Kharkiv State Academy of Culture (Ukraine).
<https://orcid.org/0000-0001-8804-6297>

Executive Secretary

Voskoboinikova Y. V., Doctor of Art Criticism, Associate Professor, Kharkiv State Academy of Culture (Ukraine).
<https://orcid.org/0000-0001-6762-0018>

Editorial Board

Bench O., Doctor of Philosophy, Doctor of Art Criticism, Professor, Ružomberok Catholic University (Slovakia);
<https://orcid.org/0000-0002-3998-3062>

Bertelsen O., Doctor of Historical Sciences, Professor, Department of International Security and Intelligence, Embry-Riddle Aeronautical University, College of Security and Intelligence (USA);
<https://orcid.org/0000-0002-7210-9983>

Blagojevic M., Doctor of Philosophy (Sociology), Principal Research Fellow, Institute of Social Sciences (Serbia);
<https://orcid.org/0000-0002-1344-7835>

Hicks J., Department of Modern Languages and Cultures, Professor, Queen Mary University of London (Great Britain);
<https://orcid.org/0000-0001-8584-0292>

Drubek-Meyer N., editor-in-chief of the research journal "Apparatus. Film, Media and Digital Cultures in Central and Eastern Europe", lecturer in comparative literary studies, film and media studies, Free University of Berlin (Germany);
<https://orcid.org/0000-0002-1245-8436>

Keym S., Doctor of Philosophy, Professor, Leipzig University, Institute of Music History (Germany);
<https://orcid.org/0000-0002-3609-4243>

Krasivskyy O., Doctor Habilitated, Professor, Institute of European Culture, Adam Mickiewicz University of Poznań (Poland);
<https://orcid.org/0000-0002-7028-6038>

Makaryk I., Doctor of Philosophy, Professor, University of Ottawa (Canada);
<https://orcid.org/0000-0002-1260-2178>

Myslavskyi V. N., Doctor of Art Criticism, corresponding member of the National Academy of Arts of Ukraine, Head of the Department of Film and Television Directing and Screenwriting, Associate Professor, Kharkiv State Academy of Culture (Ukraine);
<https://orcid.org/0000-0003-0339-1820>

Polska I. I., Doctor of Art Criticism, Department of Theory and History of Music, Professor, Kharkiv State Academy of Culture (Ukraine);
<https://orcid.org/0000-0003-3546-5900>

Prokopchuk I. Yu., Candidate of Art Criticism, Associate Professor, Department of Theatre Studies and Acting Skills, Lviv National University (Ukraine);
<https://orcid.org/0000-0001-9353-2169>

Shapovalova L. V., Doctor of Art Criticism, Head of the Department of Interpretology and Analysis of Music, Professor, I. P. Kotlyarevsky Kharkiv National University of Arts (Ukraine);
<https://orcid.org/0000-0002-9407-7337>

Jagielski S., Associate Professor, Department of History of Polish Cinema, Jagiellonian University, Krakow, Institute of Audiovisual Arts (Poland).
<https://orcid.org/0000-0002-6989-1265>

Зміст

КУЛЬТУРОЛОГІЯ

В. М. Шейко	
Глобальна криза сучасної культури: стан та перспективи	7
Г. В. Афенченко, Н. В. Шумлянська	
Підходи до оцінки ефектів від здійснення культурних практик	16
І. С. Галушко	
«Аніме про Момотаро» та «Великий куш»: компаративний аналіз	25
Н. С. Бедріна	
Віртуальні музеї та трансформація культурного досвіду: між збереженням, медіацією та інтерпретацією	36
О. Жолудь	
Характеристика спеціальних сценічних подій у процесі культуротворення: історіографічний аспект	43

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

В. М. Осадча	
Творчий портрет автентичного виконавця в практиці засвоєння народнопісенної традиції	54
В. Н. Миславський, Є. В. Субота, В. Б. Чайковська, Б. Я. Фарафонов	
«Кіноатракціон» Тома Ганнінга як протопатерн сучасного інтерактивного кінематографу	62
Р. Г. Набоков, В. С. Ярославська	
Креативні індустрії: продюсер і митець — симбіоз талантів і управління	70
З. І. Алфьорова, І. Б. Первишева	
Трансмедійність у сучасних креативних індустріях: основні аспекти формування	79
О. В. Безручко, О. А. Поберайло	
Еволюція кат-сцен в інтерактивній аудіовізуальній оповіді: класифікація функцій та характеристик	90
І. А. Гайденок	
У пошуку оптимальних підходів до вивчення гармонії	107
П. В. Зайцев	
Сюжетно-тематичні тенденції японської документальної фотографії другої половини 1940–1960-х рр.	115
О. О. Косачова	
Артехиби турботи та емпатії: репрезентація європейської жінки як культурного медіатора в кінематографічному жанрі вестерн	127
Е. Л. Нечмоглод	
Драматургія абсурду як спосіб осмислення реальності (на матеріалі фільму режисера Т. Вайтіті, «Кролик Джоджо», 2019)	134
А. Ю. Рум'янцева	
Меморіальна тематика у фортепіанній творчості О. Щетинського	141
Р. В. Ніколенко	
Специфіка виконавського осмислення Раду Лупу «Концерту для фортепіано з оркестром» та «Рапсодії в стилі блюз» Джорджа Гершвіна	149
С. Б. Рибалко	
Виконавське мистецтво Японії крізь призму програми Традиційного театрального тренінгу в Кіото	158

РЕЦЕНЗІЇ

В. М. Шейко	
«Олександр Шимон — життя і творчість відомого українського кінознавця (1920–1993)»	178

Content

CULTUROLOGY

V. Sheiko	
The global crisis of contemporary culture: state and prospects	7
H. Afenchenko, N. Shumlianska	
Approaches to assessing the effects of implementing cultural practices	16
I. Halushko	
"Anime about Momotaro" and "One piece": comparative analysis	25
N. Bedrina	
Virtual museums and the transformation of cultural experience: between preservation, mediation, and interpretation	36
O. Zholud	
Features of the research of special stage events in the process of culture creation: historiographic aspect	43

ART CRITICISM

V. Osadcha	
Creative portrait of an authentic performer in the practice of assimilation of folk song tradition	54
V. Myslavskyi, Ye. Subota, V. Chaikovska, B. Farafonov	
Tom Haning's "Cinema of attractions" as the proto-pattern of contemporary interactive cinematography	62
R. Nabokov, V. Yaroslavskaya	
Creative industries: producer and artist — a symbiosis of talent and management	70
Z. Alforova, I. Pervysheva	
Transmedia in modern creative industries: main aspects of formation	79
O. Bezruchko, O. Poberailo	
The evolution of cut scenes in interactive audiovisual narrative: classification of functions and characteristics	90
I. Haidenko	
In search of suitable approaches to the study of harmony	107
P. Zaitsev	
Thematic and narrative trends in Japanese documentary photography of the late 1940s–1960s	115
O. Kosachova	
Archetypes of care and empathy: representation of the European woman as a cultural mediator in the cinematic Western genre	127
E. Nechmohlod	
Absurdist dramaturgy as a way of comprehending reality: a case study of Taika Waititi's "Jojo Rabbit" (2019)	134
A. Rumiantseva	
Memorial themes in piano creative works by O. Shchetynskyi	141
R. Nikolenko	
Specificity of Radu Lupu's performance interpretation of George Gershwin's "Concerto in F" and "Rhapsody in Blue"	149
S. Rybalko	
Japanese performing arts through the lens of the traditional theatre training program in Kyoto	158
REVIEWS	
V. Sheiko	
Oleksandr Shymon: life and work of a famous Ukrainian film critic (1920–1993)	178

THE GLOBAL CRISIS OF CONTEMPORARY CULTURE: STATE AND PROSPECTS

В. М. Шейко

Національна академія мистецтв України, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
sekretar@xdak.ukr.education

V. Sheiko

National Academy of Arts of Ukraine, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-3532-7439>

V. Sheiko. The global crisis of contemporary culture: state and prospects

The purpose of the article is to analyze the global crisis of modern culture, its state and prospects.

The methodology of theoretical analysis. The following scientific approaches were applied during the study: theoretical analysis and synthesis, generalization and interpretation of scientific sources.

The results. The key manifestations of modern global culture are identified, overcoming which, in our opinion, is a priority task in the process of humanity entering a new stage of cultural history:

1. The excessively rapid development of the technological structure of social life, compared to its humanization, leads to a rupture of cultural integrity, polarizing material and spiritual values in it, with the former gaining priority, although it is the latter that express the true essence of culture. After all, material manifestations of culture are only an external embodiment of a person's spiritual attitude to the world around them and acquire social value far from always in direct dependence on the degree of spirituality embodied in them.

2. The conditional "devaluation" of the humanistic content of the economic development of civilization leads to a crisis of its "material progress" — primarily due to the limited natural resources and the rapid growth of indicators of technogenic impact on the ecological balance.

The scientific novelty of the study lies in the fact that the problem of the globalization crisis of modern culture is investigated in a culturological aspect using the principles and methods of cultural studies, which makes it possible to comprehensively cover the topic, which is so important for the spiritual development of not only the current, but also the future globalizing society.

The practical significance of the article lies in the fact that the research carried out can be used as an important theoretical basis for developing a new strategy for overcoming the cultural global crisis and eliminating the threat of the disappearance of civilization as such.

Keywords: *global crisis of culture, technological development, moral aspects, ecology, human civilization, ecological doom, spiritual values.*

В. М. Шейко. Глобальна криза сучасної культури: стан та перспективи

Проаналізовано глобальну кризу сучасної культури, визначено її стан і перспективи. Відзначено наявність дисбалансу між технологічними та морально-ціннісними аспектами буття культури, результатом чого стало загострення проблем, що пов'язані з екологією, і підвищення загрози самому існуванню людського виду. Описано стан «екологічної приреченості», запропоновано шляхи виходу з нього. Наголошено на важливості якості та орієнтирів матеріальних і духовних цінностей, а не на зростанні об'ємів нинішнього виробництва. У контексті виживання сучасної культури акцентовано на необхідності поширення нових етичних принципів, гуманістичних цілей розвитку взаємозв'язків як у безпосередньо суспільстві, так і між людиною й природою. Розглянуто освітню сферу як своєрідний «лакмусовий папірець», що дозволяє оцінити реальний зв'язок духовних цінностей із повсякденним буттям людини. У висновках згадано головні прояви кризи нинішньої культури, подолання яких є першочерговим завданням у процесі входження людства в новий етап культурної історії.

Ключові слова: *глобальна криза культури, технологічний розвиток, моральні аспекти, екологія, людська цивілізація, екологічна приреченість, духовні цінності.*

Today, when humanity has entered the first quarter of the XXI century with significant achievements in the field of science, technology and culture, the world community faced large-scale threats of the planetary level, which in general is the result of civilizational evolution. And, more than ever, the question of the future fate of world civilization has become relevant. As is known, the determining factor in solving the problems of civilization development is culture, because its level, as well as the intellectualization and humanization of society in many aspects depend on the maximum complete control by the world community of the results of its own activities in the spiritual and material spheres. And, finally, the state and prospects of modern global culture determine the further existence of earthly civilization. That is why the purpose of this article is to analyze the global crisis of modern culture, its state and prospects. Such an analysis, in our opinion, is extremely relevant and extremely necessary.

Perhaps, that is why in recent years, scientists have increasingly paid due attention to the above-mentioned issues. For example, a collection of articles published in 2024 analyzes problems and ways to solve them in times of global crises, including in the field of culture (Verkuil, 2024). An article by Rachel May, published in 2024, discusses the new bachelor's program "Culture, Technology, and the Environment" (May, 2024). An article by A. Kadijević discusses the Russian aggression that led to colossal human casualties in Ukraine and the destruction of invaluable cultural values (Kadijević, 2022). Similar aspects of crisis phenomena, including in the field of culture, are considered in general terms in other numerous works by foreign authors (Frosh, Georgiou, 2022; Roy, 2024; Letisser, 2023). However, as a rule, they do not consider aspects of the global crisis of modern culture. A number of works by Ukrainian scientists have been published that are somewhat closer to this formulation of the question. For example, Viktoriia Nykytenko in her thesis raised the question of the global civilization of the XXI century and its possible fate — decay or revival (Nykytenko, 2023). An article by Liudmyla Tanska, published in 2023, is closer to the chosen topic, in which the issue of globalization culture is considered in the context of the dynamics of socio-cultural systems (Tanska, 2023).

And, finally, we consider it necessary to recall that the author of this publication has been working on the chosen problem for a long time and carefully. Let us indicate only a few of his monographic works that confirm this (see Sheiko, 2001a; Sheiko, 2001b; Sheiko, Bohutskyi, 2005; Sheiko, Aleksandrova, 2009; Sheiko, 2011 and others).

Presentation of the main research material.

One of the main signs of the modern era, it is sad to admit, is that the cultural crisis has spread to most levels of human existence, including the global one. This primarily indicates a threat to the very existence of earthly civilization, if humanity cannot manage to radically revise the directions and mechanisms of its own and its culture's development. Such a situation in the modern world is due primarily to the fact that the main value orientations that regulated human activity in society and the natural environment have largely exhausted their social and progressive potential, and this fact causes concern among many globalist researchers. As, for example, R. Sinai notes, "our modern urbanized, technological, ... mass civilization has exhausted all its opportunities for growth and creativity and is now entering a period (which may continue for several generations) of aging, characterized by a decrease in energy and quality, an increase in atrophy and stereotypes" (Sinai, 1978, p. 7).

On the other hand, this state is significantly reinforced by the permanent increase in technological and decrease in humanistic orientations in culture, by the deepening of the gap between material and spiritual values: "technocrats offer us bread, and that is good. But they demand to pay for it with our humanity" (Roman, Loeb, 1977, pp. 159–160).

The global cultural crisis that began after the Second World War, by the end of the 1960s acquired a wide scale. Since the beginning of the 1970s criticism of the technocratic approach to the future has been increasingly heard, which is accompanied by a constant tendency to see the paths of development of earthly civilization in a pessimistic way. The most interesting thing is that this pessimism did not prevail only within Europe, where it was concentrated, as in the part of the world that suffered the greatest losses in the war. After all, the 1960s-1970s are known for the crisis of the Western world, which has taken root deep into

the soil of Western culture. The values and norms that constitute the essence of European civilization are now being drowned in a tsunami of scientific and technological development, and its results are no longer at the service of man, and even threaten his existence (Tinbergen, 1976). In this regard, reflecting on the results of the application of scientific and technological achievements in modern society, many researchers conclude: a moral vacuum is the sphere where the activity of modern technology takes place (Mische, Mische, 1977, p. 203).

The result of such an imbalance between the technological and moral-value aspects of the existence of culture is the exacerbation of problems related to ecology. At the same time, it is also an increase in the threat to the very existence of the human species. The French researcher F. Saint-Marc emphasizes that we have now entered the "Age of Nature" — a new era, when the scarcity and instability of natural space becomes the most dramatic problem for the future of man and his survival (Saint-Marc, 1971). As is known, ancient and medieval history are associated with the stage of separation of man from nature and the affirmation of the autonomy of the human spirit. At the same time, one can also trace the opposite dynamics — the phase of "socialization of nature", its subordination to man, which has become a key motif of the history of the Modern Age. Today, when this trend is also exhausted, completing the spontaneous logical-historical cycle of the evolution of the relationship between nature and society, there is an objective need to rethink the essence of this relationship. Otherwise, we will increasingly face the fact that nature again appears as "an adversary who is by no means defeated, but in some respects is more elusive and more formidable than we can imagine" (Meadows et al., 1972, p. 51).

The main role in this regard is played by the incommensurability between short-term, purely pragmatic tasks of production and consumption with promising global "survival programs". In this context, it can be noted that the civilizational crisis is a consequence of exponential growth in a limited space (Mesarovic, Pestel, 1974, p. 12). This means that the critical thing for the development of civilization is mainly the exhaustion of natural resources, while in the current world their consumption is steadily

increasing. According to scientists, the essence of the problem is not whether there are external borders at all, the overcoming of which could end in tragedy, but that their existence should be thought of as something understandable, if only we did not find ourselves in a state of chaotic and unsupported technological optimism (Tinbergen, 1976).

That is why the fastest way out of the state of "ecological doom" of cultural civilization may be the transition from intensive growth to world balance. The latter involves the so-called "aspiration for zero growth" of the planet's population indicators and the industrialization of society's existence (Forrester, 1961). However, such a concept cannot be implemented within the chaotic spontaneity of cultural and economic development, that is, with its subordination exclusively to the laws of the market.

Thus, if the framework of the existence of civilization is characterized not only by objectively exhaustive natural resources and in many aspects depends on the qualitative content of culture itself, then in order to avoid the collapse of humanity, it is necessary to initiate cardinal changes in social institutions and values (Meadows, Meadows, & Randers, 1974, p. 563). As the president of the Club of Rome A. Peccei believed, "...the current global crisis ... is a direct consequence of the inability of man to rise to a level that would correspond to his new dominant role in the world" (Peccei, 2013, p. 22). Accordingly, E. Laszlo in his work "The Goals of Mankind" concluded that the boundaries of earthly civilization "...should not be considered as absolute, established by physical nature. The critical limits that confront humanity are not physical, but human. By breaking through the "internal boundaries" that are restrictive, existing "external boundaries" can be pushed back, and in some cases eliminated" (Laszlo, 1977, p. 258).

Thus, it can be argued that the most important role is played by internal, cultural and human problems rather than external, that is, those related to the environment. Therefore, what is important is not so much the growth of current production volumes as the quality and orientations of material and spiritual values that humanity produces and for the sake of which economic growth will be justified. After all, "growth for the sake of growth itself often contradicts human interests — it can rather reduce

than increase the quality of life. Economic growth must be subordinated to humane goals and should take place only if it is able to fulfill this function. The further increase in environmental pollution, traffic jams on the streets of urban conglomerates, automation and impersonal bureaucracy contradict human interests, although they can be seen as a contribution to economic growth, measured by such general quantitative indicators as gross national product, national income and turnover from international trade. But growth can also occur in many other areas where human needs are really satisfied ..." (Laszlo, 1977, p. 303).

In these conditions, we can propose:

1. To move from "undifferentiated growth" to distinguishing between favorable and unfavorable technogenic factors of development of both general cultural values and the degree of their influence on the most complete self-creation and self-realization of the human individual in society.

2. To warn against the other extreme — radical opposition and contempt for scientific and technological progress. As J. Forrester believes, "... now there is more and more doubt that technological progress is a means of saving humanity. And there are grounds for such doubt" (Forrester, 1961, p. 25). At the same time, we believe that "not blind opposition to progress, but opposition to blind progress" (Meadows et al., 1972, p. 116) is appropriate.

Paraphrasing, we can note: the imbalance between technical and moral development, which is now considered a fact of the last resort, requires an attitude and analysis of global problems without separating them from the context of ethical imperatives, spiritual values and human goals. Moreover, it is these "humanistic dimensions" that should be put at the heart of technical growth in culture. A. Peccei rightly notes, in our opinion, "... any new achievements of humanity, including what is usually meant by "development", can only be based on the improvement of qualities, and this is where we must concentrate all our efforts if we want to truly "grow" (Peccei, 2013, p. 161).

According to the above, the prospect of survival of human civilization is directly related to the need to spread new ethical principles, humanistic goals of developing relationships both in society itself and between man and nature. That is, "a new ethics of

the use of material resources must be developed" (Mesarovic, & Pestel, 1974, p. 147).

The relevance of this task is increasingly indicated in current research in the socio-historical, cultural, philosophical-anthropological and other spheres, within which the cultural-crisis processes that knock out bricks from the vital foundations of modern man lie primarily in his misunderstanding of social reality, in the helplessness of the individual, who found himself face to face with the forces and relations created by him, but which his rational control does not extend to. At the same time, the main marker of the crisis state of modern global culture is that the latter no longer plays the role of a harmonizer of the individual's existence in nature and society and, on the contrary, destabilizes this existence and destructively affects the very personal integrity of the individual.

As A. Schweitzer emphasized, "the normal attitude of man to man has become difficult for us. The constant bustle characteristic of our way of life, the intensification of mutual communication, joint work and joint existence of many in a limited space leads to the fact that we, continuously and under the most diverse conditions meeting each other, remain alienated in relation to our own kind. The circumstances of our existence do not allow us to treat each other as a person to a person. The restriction imposed on us in activity, inherent in human nature, is so universal and systematic in nature that we get used to it and no longer perceive our faceless, impersonal behavior as something unnatural..." (Sheiko, & Bohutskyi, 2005, pp. 485–486). As a result, an atrophy of the feeling of empathy for our neighbors is increasingly observed, which is gradually replaced by various forms of social indifference. The individual of modern civilization hardly suffers from the impossibility or inability to reveal truly human qualities and relationships even in situations where they would be quite natural. Indifference to strangers becomes the norm. It is no longer perceived as a sign of inner callousness or rudeness — on the contrary, it is often presented as a manifestation of decent behavior. Moreover, modern society is gradually losing the ability to recognize the unconditional human value and dignity of each individual person (Schweitzer, 1996).

Such depopulation of society results in the fact that material success becomes the main criterion of the intrinsic value of human existence in culture; and, therefore, not spiritual, but material wealth plays the main role in the formation of the individual's attitudes. Moreover, it is not his individual-personal world that determines the social face, but "material" achievements. It also happens that, as A. Peccei, "... man is gradually turning into a grotesque, one-dimensional Homo economicus" (Peccei, 2013, p. 1).

The modern paradoxical crisis situation in culture causes a completely natural reaction of its researchers, which is manifested in a rethinking of the main criteria of civilizational development. If before this "turning point" in cultural history, the progress of society was mostly assessed by the level of growth of material well-being, now, as noted by the famous French analyst F. Saint-Marc, the true development of man requires a transition from a civilization that almost exclusively sought to "have" to a civilization that is increasingly focused on "being" (Saint-Marc, 1971). In other words, one of the key ways to overcome this crisis may be the transformation of basic cultural paradigms, the result of which will be a radical reorientation of the ways of social self-affirmation of the individual: not through the desire to have more, but through the need to become a more "human" being.

Since true cultural existence involves harmonious coordination of human relations with nature and society, the existing disharmony and conflicts of values give grounds to speak of the "invalidity" of the existence of the individual within the framework of modern culture. At the same time, the activities of modern man are increasingly closely associated with responsibility not only for his own life, but also for the fate of all mankind. In other words, the crisis of cultural civilization as a holistic phenomenon is naturally accompanied by the "internal crisis of man himself" (Peccei, 2013, p. 130). His spiritual life takes on forms of extinction, which, under conditions of powerful material opportunities, carries the threat not only of "burial of the human self" (Hendin, 1975, p. 305), but also physical self-destruction.

Thus, the individual is already faced with a choice today: "either he must change — as an individual and as a part of the human community, or he will have to disappear from the face of the Earth" (Peccei,

2013, p. 67). And this, sadly to admit, is not just a rhetorical or "shock-therapeutic" warning common in post-industrial ideology. After all, where the stable balance between a person's inner life and his external activity is leveled, where a deep gap arises between the essence and the form of existence, self-destructive processes are inevitably launched. Culture, which is the social dimension of human nature, in such a context ceases to be a source of development — on the contrary, it becomes a factor in the collapse of human existence itself.

As E. Fromm noted, the main cultural problem of the XX century was the "death of God" — that is, his loss of the status of the leading value in the material life of society and a retreat into the sphere of the purely spiritual. At the same time, the modern era is faced with a much more serious challenge: man himself as a social being is on the verge of extinction. If the trajectory of civilizational development is not changed, the future may bring a situation in which "man will cease to be a man and will turn into an unthinking and insensitive machine" (Fromm, 1968, p. 29).

Analyzing possible ways of reorienting cultural history, most researchers conclude that the most promising direction is to shift the emphasis from the development of technical skills and capabilities of the individual to increasing the level of his own "human quality". As it is rightly noted: "...we have managed to improve certain qualities in athletes, cosmonauts and astronauts, improve machines, devices and materials, improve breeds of chickens, pigs and varieties of corn; we have also achieved significant success in increasing human labor productivity, increased his ability to read quickly and taught him to communicate with computers. But we have never seriously tried to make it more acutely aware of its own new position in the world, to increase the awareness of the power it now has, to develop a sense of global responsibility and the ability to evaluate the results of its actions" (Peccei, 2013, p. 32).

In this context, spiritual culture as a factor contributing to the formation and development of human qualities, more and more clearly demonstrates the deep gap between the values that actually dominate in society and universal human guidelines. In such a situation, the "massification" of

culture occurs not as an expansion and deepening of access of broad segments of the population to the spiritual and valuable heritage of humanity, but as a process of “primitivism” — the reduction of cultural experience to simplified, averaged forms. This trend is clearly reflected in the state of modern education, which, like the entire system of cultural existence, is currently in not only an organizational and structural, but also a deep content-target crisis. As K. Jaspers rightly noted, the life of a person as a component of a machine can be characterized by comparing it with the life he lived before: a person is uprooted, he loses his soil and homeland, and in return receives a place near the machine; the house and land that are allocated to him are themselves of the type of machine, transient, interchangeable, are not a landscape and are not a unique home. The surface of the earth takes on the appearance of a machine landscape. The horizons of a person's life become extremely limited in relation to the past and the future, he loses his cultural heritage and the desire for an ultimate goal, he lives only in the present. But this present becomes more and more empty, the less it is supported by the substance of memory and the less it carries in itself the already germinating seeds of future possibilities. Work becomes simply an effort in tension and haste, the expenditure of energy is accompanied by fatigue, and both these processes are devoid of reflection. In fatigue, nothing remains but instincts, the need for pleasure and sensation. Man lives by movies and newspapers, listening to the news and looking at pictures, everywhere within the limits of the mechanically conventional. The multiplication of technologically produced consumer goods allows this mass of people to increase to a seemingly limitless extent; at least, our era has led to the multiplication of the total population of the Earth in a short period of time (Bohdanov, 1995, p. 111).

In modern cultural discourse, “novelty” increasingly appears as a self-sufficient value. As a result, the predicate “new” (“new thinking”, “new era”, “new fashion”, “new body culture”, “new sense of life”, etc.) is automatically endowed with a positive meaning in almost all areas of culture — often regardless of the real content or consequences of such innovations. However, such absolutization certainly raises questions, since the true value of cultural

innovations is determined primarily by the extent to which they contribute to the socialization of the individual and the development of his spirituality as a factor in the harmonization of human existence in the world.

Therefore, all attempts to change the value orientation of man towards nature and society risk remaining nothing more than a “moral sermon”, which is unlikely to have a real impact if it is not consistent with the existential experience of the individual, his personal reactions to the specific conditions of existence. Without such an “ontological correlation”, calls for the formation of a “new ethics” or a “new spirituality” remain mostly declarative and do not differ from classical educational utopias.

In this context, it is quite justified to consider the educational sphere as a kind of “litmus test”, which allows us to assess the real connection of spiritual values with the everyday life of a person. Education acts as an indicator of the same “ontological correlation” — an indicator of the historical timeliness, relevance and vitality of certain values, as well as the degree of their integration into the universal cultural tradition.

Throughout modern history, the development of industrial civilization, oriented primarily towards economic growth, has led to the formation of a “technocratic dominant” in the field of education and upbringing. However, in the conditions of the modern post-industrial world, which is increasingly demonstrating crisis phenomena, the problem of humanization and humanitarianization of education at the global level is becoming increasingly urgent.

The predominant focus of the educational process on improving the means of material existence has led to a gap between this function of education and its deep purpose — the formation of the spiritual dimension of the individual as a subject of cultural and historical development. It is this imbalance, as a result of which the individual loses the status of the goal of social existence and is reduced to its instrument, can be considered as one of the main causes of the modern cultural and educational crisis.

The global crisis of education, as a manifestation of a general civilizational breakdown, indicates the loss of harmony between culture and mentality, the destruction of the traditional educational paradigm, the growth of dysfunctionality of educational

systems, the decline of intellectual activity of the individual and the spread of infantilism among young people. In general, the crisis manifests itself in:

- alienation of education from culture;
- crisis of the process of socialization of the individual;
- growing lag of education from the pace of development of science;
- degradation of the human qualities of the subject of education — both the one who studies and the one who teaches.

The deepening gap between the cultural achievements of civilization and their real spiritual and practical interpretation within the educational system indicates not only the crisis of the latter, but also a larger phenomenon — the decay of culture as a means of “humanizing” the social and natural existence of the individual. In this case, we are dealing with a two-way process: a decrease in the ontological effectiveness of culture leads to a narrowing of the sphere of socialization of the individual. At the same time, such a narrowing causes a corresponding decrease in the level of perception of cultural values in general and, accordingly, the subsequent reduction of the cultural range of the subject.

This means that, for example, the peculiarity of a person's perception of a particular work of art is the result of his ability to react to it not only as a finished result of creative activity, but also as the implementation of that creative process, the connection to which causes a feeling of harmony between this process and his own spiritual attitude to being. And therefore, the breadth of the creative possibilities of the subject of perception of art directly depends on the degree of the specified “involvement”, and, therefore, the sensitivity of the “inner calling” of the artist.

It is obvious that a person who has been involved in music, painting, literary work or other types of art, even at an amateur level, will perceive works of art much more deeply than someone who has never had such experience, limited to a purely “consumer” or even indifferent attitude to manifestations of spiritual culture. After all, if an individual is able to extrapolate himself to the place of the author, then he will, of course, perceive the contextual content of spiritual creativity much more deeply and more

fully, and therefore will react much more sharply to its results.

In this case, the sharpness with which, for example, a professional musician perceives a particular musical work is quite understandable: most likely, a primitive “three-chord hit” will cause him irritation, unlike a listener who has never been involved in music. For a non-amateur, the aforementioned composition is a sign of the decadence of the art form in which he invests himself; and, conversely, a musical work that the “average individual” is not capable of creating instantly interests a professional, since he feels “involved” in the development of the power of the human spirit, harmony. An average person in this case will either be indifferent to a profound composition (not even realizing his spiritual shallowness), or, even worse, will resort to criticism, turning to emotions.

Thus, the organization of the material life of society prevailing in the modern world causes and contributes to a “chain reaction” of a crisis of spiritual culture. The latter is increasingly perceived as a component of the individual's social self-affirmation, which reduces the latter's interest in spiritual development. That is, according to the above, the phenomenon of “cultural schizophrenia” is spreading, the essence of which is that the person loses his own integrity and gradually degrades, losing the ability to realize his own creative abilities, which are the main factor in maintaining the balance of human existence in the social and natural spheres. And this, at the same time, gives rise to a new wave of decline in the stabilizing functionality of culture in society with the inevitable further intensification of the crisis of culture both in the life of an individual and globally, on the scale of civilization as a whole.

Indeed, regardless of the depth of the humanistic content of culture, which they are trying to convey to the younger generation even with the help of the most modern educational approaches, its perception will occur only to the extent and through that “adaptive prism” that makes it possible to integrate this content into the context of current social realities. If the gap between the cultural sphere and the pressing problems of the basic level deepens, cultural values significantly lose their ability to influence youth as a regulatory factor. Relying on the “double accounting of thinking”, schoolchildren or students reproduce

the system of knowledge imposed on them mainly in formal situations (exams, tests, etc.). At the same time, it should be noted that youth forms their own system of norms and models of behavior within their subculture (Bohdanov, 1995, p. 26). The fact of the latter's existence within the "orthodox culture" also indicates its crisis state. After all, according to one of the universal principles of system dynamics, if within a certain system its "alter ego" arises — that is, an internal transformation into its own opposite — then this is a sign of the exhaustion of the potential for the normal functioning of this system in its current organizational form. In the context of the cultural existence of society, this situation testifies to the need for a deep rethinking of both the very nature of culture in the world and the place of man within the cultural space.

Regarding the first, according to the analysis performed, it can be noted that at this ontological level, the cultural crisis is primarily caused by a violation of the harmonious balance between the dynamics of the effectiveness of culturogenic formations and the degree of controllability of their functioning in the natural and social environment. This has led to a striking discrepancy between the global content of both potential and actual results of the "cultivating" activity of man, on the one hand, and the locality of its targeted subordination, and, therefore, its controllability, on the other. At the same time, we believe that such a crisis of cultural civilization is not the result of an accidental violation of the balance in the "nature — man — society" system. The analysis of culturogenesis in the logical-historical aspect clearly indicates a completely justified ontological conditionality of this phase of evolution, since it is quite organically integrated

into the context of both general trends of system dynamics and the logic of the course of the cultural-historical process in particular. To be specific, it should be clarified that this phase of the dynamics of the indicators of the harmonization efficiency of culture (declining) is due to the exhaustion of the progressive potential of such a cultural paradigm, which is based on the industrial-technological dominant. Therefore, it is more appropriate to interpret the crisis of the general cultural orientation as an objectively determined and logical factor that contributes to its transformation.

Conclusions. Summing up the analysis of the factors of emergence and barriers to overcome the modern global cultural crisis, it is necessary to recall its key manifestations, the overcoming of which, in our opinion, is a priority task in the process of humanity entering a new stage of cultural history:

1. The excessively rapid development of the technological structure of social life, compared to its humanization, leads to a rupture of cultural integrity, polarizing material and spiritual values in it, with the former gaining priority, although it is the latter that express the true essence of culture. After all, material manifestations of culture are only the external embodiment of a person's spiritual attitude to the world around them and acquire social value far from always in direct dependence on the degree of spirituality embodied in them.

2. The conditional "devaluation" of the humanistic content of the economic development of civilization leads to a crisis of its "material progress" — primarily due to the limited natural resources and the rapid growth of indicators of technogenic impact on the ecological balance.

References

- Bohdanov, V. S. (1995). Problems of innovating modern education in the system of philosophical and sociological arguments. *Problemy osvity*, 3, 22–28. [In Ukrainian].
- Forrester, J. W. (1961). *Industrial Dynamics*. The M. I. T. Press; Massachusetts Institute of Technology. [In English].
- Fromm, E. (1968). *The Revolution of Hope. Towards a Humanized Technology*. Harper & Row. [In English].
- Frosh, P., & Georgiou, M. (2022). Covid-19: The Cultural Constructions of a Global Crisis. *International Journal of Cultural Studies*, 25(3/4), 233–252. <https://doi.org/10.1177/13678779221095106> [In English].
- Hendin, H. (1975). *The Age of Sensation*. Norton. [In English].
- Jaspers, K. (2021). *The Origin and Goal of History*. Taylor & Francis. [In English].
- Kadijević, A. (2022). Heritage and the Global Crisis: The impact of geopolitics on cultural historiography and monument protection. *Nasledje*, 23, 177–190. <https://doi.org/10.5937/nasledje2223177k> [In English].

- Laszlo, E. (1977). *Goals of Mankind. A Report to the Club of Rome on the New Horizons of Global Community*. Dutton. [In English].
- Letisser, G. (2023). Queering the canon in *Middlemarch the series*. Collaborative Digital Creation and the Crisis in the Humanities. *Theory Now. Journal of Literature, Critique, and Thought*, 6(2), 55–80. <https://doi.org/10.30827/tn.v6i2.27902> [In English].
- May, R. (2024). Tackling Global Crises with the humanities: ASU's new BA in culture, technology and environment. *Enrollment Management Report*, 28(6), 7–8. <https://doi.org/10.1002/emt.31285> [In English].
- Meadows, D., Meadows, D., & Randers, J. (1974). *Dynamics of Growth in a Finite World*. Mass. [In English].
- Meadows, D., Meadows, D., Randers, J., & Behrens, W. (1972). *The Limits of Growth*. Universe Books. [In English].
- Mesarovic, M., & Pestel, E. (1974). *Mankind at the Turning Point*. Dutton.
- Mische, G., & Mische, M. (1977). *Towards a Human World Order*. Paulist Press. [In English].
- Nykytenko, V. (2023). Global civilization of the XX century: decline or revival? In O. I. Bezliudnyi (Ed.), *Nauka. Osvita. Molod* (pp. 253–257). Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University. [In Ukrainian].
- Peccei, A. (2013). *The human quality*. Pergamon Press. [In English].
- Roman, S., & Loeb, E. (1977). *The Responsible Society*. Cambridge University Press. [In English].
- Roy, O. (2024). *The Crisis of Culture: Identity Politics and the Empire of Norms*. C Hurst & Co Publishers. [In English].
- Saint-Marc, P. (1971). *Socialisation de la nature*. Stock. [In English].
- Schweitzer, A. (1996). *Kultur und Ethik*. C. H. Beck. [In English].
- Sheiko, V. M. (2001a). *Culture. Civilization. Globalization (late XIX — early XXI centuries): Monograph*. (Vol. 1). Osnova. [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M. (2001b). *Culture. Civilization. Globalization (late XIX — early XXI centuries): Monograph*. (Vol. 2). Osnova. [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M. (2011). *Culture of Ukraine in the globalization and civilization dimension (historical and methodological aspects): Monograph*. Institute of Cultural Studies of the National Academy of Arts of Ukraine. [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M., & Bohutskyi, Yu. P. (2005). *Formation of the foundations of cultural studies in the era of civilizational globalization (second half of the XIX — early XXI centuries): Monograph*. Heneza. [In Ukrainian].
- Sheiko, V., & Aleksandrova, M. (2009). *Culture and civilization in the historical and cultural thought of Ukraine in the era of globalization: Monograph*. Institute of Cultural Studies of the National Academy of Arts of Ukraine. [In Ukrainian].
- Sinai, R. (1978). *The Decadence of the Modern World*. Mass. [In English].
- Tanska, L. V. (2023). Globalization of culture in the context of the dynamics of socio-cultural systems. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, 2, 42–47. [In Ukrainian].
- Tinbergen, J. (1976). *Reshaping the international order: a report to the Club of Rome*. Dutton. [In English].
- Verkuil, A. H. (Ed.). (2024). *Start-up Cultures in Times of Global Crises*. Springer Nature Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-53942-8> [In English].

Надійшла до редколегії 02.06.2025

В. М. Шейко

доктор історичних наук, професор, заслужений діяч мистецтв України, дійсний член (академік) Національної академії мистецтв України, радник ректора, почесний ректор Харківської державної академії культури, м. Харків, Україна

V. Sheiko

Doctor of Historical Sciences, Professor, Honored Arts Worker of Ukraine, Full Member (Academician) of the National Academy of Arts of Ukraine, Advisor to the Rector, Honorary Rector of Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

ПІДХОДИ ДО ОЦІНКИ ЕФЕКТІВ ВІД ЗДІЙСНЕННЯ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИК

Г. В. Афенченко

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
hennadii_afenchenko@xdak.ukr.education

Н. В. Шумлянська

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
natalia_shumlianska@xdak.ukr.education

Н. Afenchenko

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-7248-2315>

N. Shumlianska

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0003-2771-3994>

Г. В. Афенченко, Н. В. Шумлянська. Підходи до оцінки ефектів від здійснення культурних практик

Розглянуто сучасні методології визначення впливу сфери культури на розвиток суспільства. Вказано на недостатність показників для розгляду, які подаються через розрахункові індикатори, зокрема дані зі стану доповнюючих, споріднених галузей та видів мистецтва. З'ясовано, що оцінювати ефект від функціонування сфери культури можна за допомогою визначення поширених культурних практик. Запропоновано розглянути культурні практики як проміжну ланку між культурою та поведінкою людей через певні види суспільної діяльності з відповідними показниками. Наголошено, що в проблематиці визначення ролі культури в явищах і процесах сьогодення варіантом рішення є дослідження впровадження й відтворення конкретних культурних практик. Вказано, що під час постановки завдання дослідження відтворення та впровадження певної культурної практики доцільно, крім джерел даних офіційної статистики, використовувати джерела інформаційного простору громади (як-то обговорення потреб, демонстрації ціннісних орієнтацій тощо), зрізу громадської думки (опитування про нормативні погляди та наміри діяти), спостережливого моніторингу (за фактами масової поведінки).

Ключові слова: сфера культури, методологія оцінки впливу, ефект, культурні практики, розвиток територіальних громад.

Н. Afenchenko, N. Shumlianska. Approaches to assessing the effects of implementing cultural practices

The relevance of the article. In Ukraine, the field of culture is underestimated, therefore, scientific searches for a vision and technologies for using cultural resources, determining a strategy for cultural development, understanding the place and tasks of cultural management in the context of modern challenges are ongoing.

The purpose of the article is to clarify the relationship between the influence of culture and collective behavior,

to determine the methodological basis for analyzing the effects of implementing cultural activities in the context of social changes.

The methodology. An analysis of scientific publications on the methodology for assessing the effects of the sphere of culture (cultural sector) in the EU, the world, and Ukraine was used. An analysis of the use of the existing term “cultural practice” was conducted, identifying similarities and differences between certain areas related to the implementation of cultural practices in everyday activities and their indicators.

The results. It is proposed to assess the effect of the sphere of culture through the prism of cultural practices. The effects of cultural practices by spheres of influence are considered in accordance with the state of the economy, the state of the community, the state of the behavior of the individual with the characteristics of the corresponding indicators.

The scientific novelty. The possibilities of using the term “cultural practice” in a broad sense for understanding collective behavior are revealed, which opens up prospects for the formation, reproduction and implementation.

The practical significance. When setting the task of studying the long-term processes of reproduction and implementation of a certain cultural practice, it is advisable, in addition to sources of official statistics, to use sources of information space of the community (discussion of needs, demonstration of value orientations), a cross-section of public opinion (normative views and intentions to act), observational monitoring of facts of mass behavior.

Conclusions. The results of activities in the field of culture are manifested through its impact on collective behavior. This is the creation of new practices, increasing the stability of existing ones (quantitative — expansion of the scale, qualitative formation of stereotypes, traditions, customs), elimination and rejection of outdated cultural practices. Changes in collective behavior correlate with changes in the information space of society, public opinion.

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Keywords: *cultural sphere, impact assessment methodology, effect, cultural practices, development of territorial communities.*

Актуальність теми дослідження. Розвинута інфраструктура територій, комфортні умови життя громад і благополуччя окремої особи, яке базується на ґрунті культурних ресурсів, є визнаною у світі запорукою сталого розвитку. В Україні сфера культури недооцінена, тому тривають наукові пошуки візії та технологій використання культурних ресурсів.

Вочевидь, нагальним буде пошук і впровадження культурних новацій, сучасних технологій використання культурних ресурсів для розвитку на місцевому рівні, з опорою на колорит та самостійність територіальних громад. Гранти, інвестиційні проекти у сфері культури й мистецтва впевнено впроваджуються та мають позитивний ефект на стан територій, перетворюючи їх у привабливі місця для роботи й відпочинку, формуючи центри тяжіння для внутрішньої та зовнішньої демографічної міграції. Тому соціально-психологічний комфорт і супроводжуючі його культурні активності стають важливими критеріями оцінювання місця проживання й умов рівня та якості життя.

Послідовним завданням досліджень у сфері культури буде оцінка ефектів від реалізації соціокультурної діяльності, а також визначення на базі успішних кейсів інструментів фінансування, методів залучення адміністративного ресурсу, досвіду застосування технологій розробки і впровадження соціокультурних проектів.

Постановка проблеми. Культура визначається як середовище, оболонка, платформа, яка об'єднує популяцію в єдине ціле — громаду. Сфера культури надає підґрунтя для відтворення суб'єктності, ознак самостійного соціального організму. Завдяки культурі люди розуміють одне одного та створюють великі колективи. Звідси — культура як соціальний інститут виконує функції, основні з яких: а) досягнення «спільної мови», здатності розуміння іншого; б) розуміння дій іншого; в) координація спільних дій, масштабної колективної діяльності.

Узагальнюючи дослідження впливів культури на суспільство, звернемо увагу на те, що основою для характеристики результатів, наслідків є

підґрунтя загального колективного порозуміння та громадської довіри.

Проте культура в суспільстві функціонує таким чином, що результати її впливів можуть, з одного боку, сприяти діяльності задля розвитку (прогресивна функція), з іншого — стримувати рух (консервативна функція).

Наразі складно знайти пояснення того, як виникають масові дії, релевантні сфері культури. Чому, в одній і тій самій сфері культури є ситуація, де ми спостерігаємо фізичний прояв певних форм діяльності, а в іншій — вони відсутні? Тобто, яким є механізм утворення індивідуальної та колективної поведінки на підставі спільних понять, цінностей, а потім, норм і правил?

Сфера культури — широке й багатогранне явище. Доцільно припустити існування процесу відтворення культури в практиках людської діяльності. Щаблі цього процесу можуть бути в такій загальній послідовності: Суспільна потреба в розумінні сучасної ситуації — Нове сенсоутворення — Візуалізація результату — Соціальна дія — Культурна практика.

У такому разі культурна практика не виглядає як абстракція, а буде розцінюватися як наочний факт, від якого відчувається вплив. Вочевидь, потрібно провести оцінювання ефекту від упровадження культурної практики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Термін «культурна практика» своїми витокami зобов'язаний Центру досліджень сучасної культури в Бірмінгемському університеті 60–70-х рр. (Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS)), представники — R. Johnson, S. Hall, M. Green. Так, S. Hall розробляв модель комунікації, де відбувається репрезентація дискурсу культури через медіа в практику.

У галузі соціології застосування терміну практик та його теоретичне оформлення пов'язано з П. Бурд'є, М. Серто. Роботу концептуалізації культурних практик проведено Т. Шацкі (T. Schatzki). Він наголошує, що думки, мотиви, ідентичності, дії людей формуються під впливом залученості в практики, і їх треба розглядати в поєднанні з контекстом відповідних практик.

Культурні практики в сучасному суспільстві вивчають багато дослідників в Україні: Л. Скокова (системне дослідження теоретичних підходів

до вивчення культурних практик), Р. Копієвська («міждисциплінарне» поле досліджень культурних практик у дискурсі британських cultural studies), Г. Меднікова (роль культурних практик у трансформації сучасної культури), О. Іванкова-Стецюк (соціально-економічні практики українських трудових мігрантів у вимірах соціокультурних орієнтацій), В. Судакова (проблеми модернізації культурних практик), А. Єрмолаєв та ін. (культурні практики в ракурсі культурної політики), А. Ручка (питання культурних практик вікових груп у розрізі їх ціннісних орієнтацій). Окремо представлені вітчизняні дослідження у форматі розгорнутих звітів про охоплення, поширеність та особливості застосування культурних практик населенням України.

Ефекти сфери культури на загальному (макросоціальному) рівні розглядаються через діяльність державних інституцій. Культурні практики вважаються як такі, що вже виникли завдяки ініціативі держав та/або міждержавних програм, функціонують і генерують певні наслідки. Методика підрахунку наслідків запропонована в останніх методичних розробках ЮНЕСКО (UNESCO, 2019; UNESCO, 2019, October 9; UNESCO, December 15).

Крім того, ЮНЕСКО збирає і фіксує культурні практики з усього світу. Підкреслюється їх унікальність, національна, територіальна приналежність та внесок у світову культурну спадщину. Завдяки місцям побутового вжитку практик ідентифікується буття їх походження. Цінність практик пояснюється як ідентичність через різноманіття. У 2024 р. додалось ще 66 елементів (UNESCO, 2024).

Мета статті — з'ясувати взаємозв'язок впливу культури та колективної поведінки, визначити методологічне підґрунтя для аналізу ефектів від реалізації культурної діяльності в контексті соціальних змін. Відповідно до мети поставлені завдання:

- надати пропозицію розглядати функціонування сфери культури через культурні практики. Вони аналізуються як прояв колективних дій, певною мірою охоплення мас людей діями, які у своїй основі мають ціннісні, нормативні чинники;

- сформулювати основні сфери життєдіяльності суспільства, у яких відбивається вплив сфери культури. Застосувати притаманні цим сферам показники для визначення ефекту від культурних практик;
- запропонувати розширити методологію збору даних для визначення ефектів від впливу сфери культури. Результативною ознакою буде охоплення культурними практиками, які вже діють, упроваджені або підтримуються чи реалізуються суб'єктами культурного життя — інституціями, митцями, громадськими діячами, лідерами громадської думки тощо.

Виклад основного матеріалу дослідження. Методика підрахунку ЮНЕСКО містить поняття впливу сфери культури та його показники. Поняття впливу культури визначається й розкривається через чотири комплекси сфер життєдіяльності суспільства:

1. Навколишнє середовище й стійкість життєдайності — пов'язані ресурси культури (інфраструктура, спадщина та екокультура).
2. Матеріальне благополуччя та засоби до існування — внесок культурних індустрій в економіку.
3. Інклюзивність і участь — акцентується на доступі до культурних послуг та на соціальній поведінці.
4. Знання та навички — переважно культурна та мистецька освіта.

Кожній сфері (економічний, соціальний, екологічний та освітній) відповідає система з 22 показників. Індикатори отримуються переважно зі статистичних даних країн (територій).

Методика ЮНЕСКО розроблена переважно для застосування в міждержавних відносинах, як-то оцінка стану розвитку сфери культури; мірі уваги, яка приділяється політичними керівниками й урядами країн гуманітарному розвитку. Система показників є формою уніфікованої характеристики відповідального ставлення до рішень ООН щодо сталого розвитку, збереження біорізноманіття, клімату, умов життя людини.

Ефекти від політично-правових рішень не переконують у зв'язках зі станом сфери культури, не демонструють прямі залежності між культурою та досягненнями, явищами й процесами

в суспільстві. Якщо візьмемо до уваги наявні культурні практики, то з'являється проміжна ланка, яка пояснює цей зв'язок між суспільними потребами та поведінкою окремої особи.

Культурна практика — поняття, яке належить до прояву набуття сенсу, символічного значення дії індивіду або групи. Вона стає індикатором впізнання себе, ідентифікації з групою, визначає ціннісні орієнтири майбутнього. Участь у культурних практиках утверджує втілення в часовому просторі, прояв існування особистості та громади як одного цілого. Вони виникають стихійно (наприклад, «Бетасар», традиційний казахський весільний ритуал) або штучно (наприклад, військовий парад до певного свята) в наявних умовах.

Культурні практики бувають матеріальні (будівлі, пам'ятки архітектури, колекції, народні промисли) або нематеріальні (духовні цінності й традиції, творчі здібності, мистецькі надбання).

Однією з ознак важливості діяльності у сфері культури є те, що започаткована успішна практика, яка витримує випробовування часом і з проекту, обмеженого в часі, зростає до культурної інституції (наприклад, освіта й становлення університетів). Така культурна практика перетворюється в приватну, громадську, державну чи комунальну установу, зацікавлює людей та відіграє важливу функцію в громаді.

Важливою ознакою успішної культурної практики є наявність ініціативної особи або групи осіб — це суб'єкт, який бере на себе відповідальність за використання культурних ресурсів. Особами можуть бути представники різних соціальних груп — місцеві активісти, представники середніх і великих компаній, органи місцевого самоврядування, усі, хто відчуває соціальну відповідальність та бачать перспективи застосування культурних ресурсів для розвитку. Вони

дотримують підприємницького підходу, об'єднують культурні ресурси, людський фінансовий та соціальний капітал, створюючи цінності як для споживачів культурного продукту, так і для митців.

Культурні ресурси є суспільним надбанням, благом, яке належить громаді. Їх ефективно і стало використання потребує побудови мережі відносин та узгоджень різних сторін, без участі яких неможлива вільна експлуатація ресурсу. Тому, ще однією ознакою і важливим елементом культурної ініціативи буде партнерство, а саме підтримка посадових осіб та їхня співпраця в реалізації (патронат, курування, спонсорування, благодійність, оприлюднення внесків, інформаційна підтримка).

Успіх культурної ініціативи неможливий також без інтересу громадськості. Тому принциповою ознакою значущості культурного проекту буде зацікавленість спільноти, дії групи однодумців, залученість певної кількості активістів, зокрема й на волонтерських засадах.

З огляду на попередні спостереження за сферами впливу культури, увага дослідників сфокусована на трьох значущих галузях: економіці, демократії та сталому розвитку, а також на двох рівнях — суспільному (соціально-політичному стані громади) та індивідуальному рівні (здоров'ї і соціальному благополуччі окремої людини). З метою визначення та характеристики ефектів також обмежимося цими сферами. Ефекти від культурних практик, які стосуються означених сфер життєдіяльності суспільства, згрупуємо (див. таблицю 1).

Охарактеризуємо ефекти у сфері економіки.

1. Економічна сфера найчастіше згадується в дослідженнях з оцінкою користі від культурних та мистецьких процесів. В останні роки домінує підхід, де розглядаються культурні практики

Табл. 1.

Ефекти від культурних практик за сферами впливу

Ефект в економіці	Ефект у громаді	Ефект у поведінці особи
Виробництво	Демографія	Культурні практики
Дохід	Соціальне напруження / конфлікти	Цінності / довіра
Продажі	Соціальні інститути / ефективність функціонування	Норми / девіація
Зайнятість	Згуртованість спільноти	Ідентичність особистості
Капіталізація	Соціальний капітал	Людський капітал

як самостійні культурні та креативні індустрії (приклад — зміна ціннісних орієнтацій проведення шлюбних церемоній породжує індустрію весільного вбрання; створення унікального мікроклімату зробило умови для розквіту певної діяльності, яка конкурентоспроможна на внутрішньому та міжнародному ринках).

Застосовуються певні показники, як і для будь-якої іншої індустрії:

- 1) Виробництво — кількість підприємств та організацій (індивідуальних підприємців).
- 2) Дохід — загальний обсяг валового виторгу.
- 3) Продажі — товарообіг (споживання товарів та виробництво у вартісному та речовому вираженні).
- 4) Зайнятість / безробіття — кількість робітників та службовців, зайнятих в індустріях.
- 5) Капіталізація — капітал та інвестиції в розвиток галузі культурних та креативних індустрій.

2. Інший підхід — кластерний. Розглядається вплив на розвиток суміжних та споріднених галузей господарства. Підкреслюється комплексність вивчення впливу, взаємозалежність видів діяльності в отриманні економічних результатів у розвитку територій. Традиційним є аналіз туристичної активності в регіоні та її наслідки. Наприклад, HORECA, індустрія гостинності, розваги, організація дозвілля. Привертає увагу дослідників діяльність стаціонарних закладів культури, проведення масштабних періодичних заходів, поширення та впровадження різноманітних мистецьких проєктів (Бабенко & Дем'ян, 2017, с. 24; Ковальська та ін., 2019, с. 51).

3. Ще одним напрямом уваги вчених є вивчення співвідношення культури й економіки. Запозичені формальні інститути ринкової економіки стають реально діючими лише тоді, коли легітимізуються неформальними системами цінностей, нормами моралі. Порушуються питання підприємницької культури й ролі підприємця як новатора, значення особистості в досягненні результатів у бізнесі. Розглядається феномен довіри як основи укладання угод між багатьма учасниками. Проводяться порівняльні дослідження цінностей менеджменту компаній, де схожість або ідентичність культур (національних) надає переваги й результат у міжнародному

бізнесі. Наприклад, спорідненість культур діаспори та метрополії допомагає у встановленні контактів і комерційній діяльності (одна мова, поняття, правила взаємодії). Особливе значення надається системі корпоративного управління, що забезпечує притік капіталу, підтримує якість менеджменту, перерозподіл ресурсів та об'єднання зусиль й інтересів персоналу, власників та громадськості (Beugelsdijk & Maseland, 2011, p. 329–337).

4. Окремим напрямом досліджень є застосування маркетингових комунікацій для формування споживчих практик. Усвідомлення цінності товару, звичка користування брендом, фан-клуби і програми лояльності запроваджують колективні дії, певну поведінку споживання.

5. Культурні події також є об'єктом благодійної пропозиції компаній. Тоді виробнича діяльність компанії-мецената в суспільній уяві поєднується з натхненням від споживання культурного продукту, підкреслює суспільну значущість бізнесу. Для великих корпорацій обов'язковим є складання нефінансових звітів із зазначенням такої діяльності, а з 2025 р. для ЕС є обов'язковими (наприклад, звіти ESG).

Далі зупинимося на значенні мистецтва та культури для соціального розвитку (ефект у громаді).

Стан суспільства також характеризується через призму культури. Показники не надають оцінки соціального ефекту, а лише фіксують динаміку змін та визначають чинники, які могли сприяти трансформаціям.

1. Так, методика ЮНЕСКО приділяє увагу таким питанням:

- приросту обсягів будь-яких культурних продуктів, розвитку мистецтв та креативних індустрій;
- поліпшення демографічного стану (приріст населення — зовнішня міграція, позитивна зміна демографічних показників — народжуваність, смертність, сімейний стан тощо);
- розвиток міжнаціональних відносин та зменшення конфліктності за цією ознакою;
- зменшення (або збільшення) антропогенного навантаження та вирішення екологічних проблем;

– реставрація та експлуатація об'єктів історичної спадщини; тощо.

2. Витвори мистецтва можуть бути каталізаторами суспільних процесів, здійснювати значний вклад як у збереження, так і в розхитування устоїв суспільства, є інструментом каналізації настроїв мас. Вони відрефлексовують умови життя, формують соціально-психологічну атмосферу, здійснюють внесок у формування світогляду, ціннісних орієнтирів, акцентують на проблемах та пошуках їх вирішення.

3. Як особлива комунікація, культура і мистецтво впливає на поведінку, є агентом у процесах впливу на групову ідентичність, соціалізацію та акультурацію. Одночасна реакція великих мас людей, повторення певних дій сигналізує про появу нової культурної практики, яка кардинально впливає на суспільство (соціальні рухи, мода, колективні девіації тощо).

4. Політика, культура та мистецтво є сферою їх тісної співпраці. Демократичні режими підтримуються пропагандою цінностей прав людини, впроваджуються обов'язкові процедури обрання керівних органів, авторських прав, прав власності, важливістю обговорень політичних рішень, врахування громадської думки. Прийняття й втілення політичних та правових рішень супроводжуються культурно-мистецькими подіями. Переважно просування цінностей відбувається засобами мистецтва (вистави, письменні твори, пісні, фільми, вірші та проза), а також подієвою комунікацією (заходи, події, які впливають на розуміння, сприйняття, ціннісний вибір) (Гужва, 2018, с. 108).

5. Культурні практики можна поділити на дві основні групи: відтворюючі чи деструктивні практики стосовно наявного соціального порядку. Наприклад, роль твору «Хатина дядька Тома» Г. Бічер-Стоу в боротьбі за відміну рабства в США, закордонні музика, пісні, фільми мають значення в розпаді Радянського Союзу тощо. Культурні практики стають індикаторами, за допомогою яких спостерігаємо за рухом суспільних відносин: згуртованість, соціальні зв'язки, соціальна напруженість, ступінь криміногенності, довіра.

6. Культурні практики сприяють (не-) накопиченню соціального капіталу — впливають на

інституційну стійкість, конфліктність у суспільстві, опозиційність до влади, сприйняття нерівності, інше.

Розглянемо значення мистецтва та культури в соціальній поведінці особи.

Завершальним блоком понять є ефект від участі окремої людини в культурних практиках. Хоча це питання загалом, як правило, не входить у сферу уваги держави чи громади, але є важливим для аналізу поведінкової активності індивідів. Освіта, інфраструктура, доступ до інформаційно-комунікаційних технологій буде недостатнім, якщо в людей не виникають стереотипи сприйняття, мислення й поведінки. Формування механізмів участі в соціальному житті буде завданням отримати ефект для особистості, а кількість учасників має бути оцінкою здібності культури вплинути на громади. Переважно, у міжнародній статистиці аналізується людський капітал, де застосовуються визначені методики через показники освіти, фізичного й психологічного благополуччя, зайнятості, розвитку соціальної інфраструктури (права, мобільність тощо).

У переломленні через сферу культури виявляються актуальними такі напрями досліджень:

1. Людський капітал — знання, вміння, навички, які поширені, набувають популярності в суспільстві; образ / стиль життя, переважний вік населення.

2. Участь у креативних індустріях — розташовані та розповсюджені в регіоні креативні промисловості.

3. Соціально-психологічна атмосфера — занепокоєння / напруження, панівні настрої, оцінка перспектив життя в громаді є характеристикою стану та відображенням культури. Чи є налаштованість на дії під комунікаційним впливом витворів мистецтва і, як результат — привернення уваги, розвиток цікавості, поваги, виховання ціннісного відношення до сталих культурних практик.

4. Поширена поведінка та факти дій — характеристика дій як конформних, випадків девіації, дотримання традицій, ритуалів або виникнення нових. Також загальновизнані досягнення — переможці конкурсів, участь у міжнародному співробітництві.

Джерела даних. Для вирішення достовірності результатів слід позначити показники, що характеризують ефекти розвитку громад та територій. Статистичні дані переважають в аналізі ефектів від культури: статистичні показники (переважно індекси порівняно з поточним і базовим періодами), дані моніторингу тенденцій (наприклад, кількість відвідувачів культурного закладу), дані спеціальних запитів про стан сфери культури (наявності стратегій розвитку культури, законодавчих ініціатив тощо).

Так, у Програмі ЄС «Індикатори впливу культури на розвиток (ІВКР) ЮНЕСКО» (*Індикатори впливу культури на розвиток (ІВКР) ЮНЕСКО: короткий аналітичний огляд щодо України*, 2017), яка впроваджувалась в Україні 2009–2013 рр., використовуються статистичні дані основних і додаткових показників. Отримані позитивні результати щодо потенціалу внеску культурної сфери. Проте автори дослідження вказують на наявність перешкод у його реалізації в повному розмірі. Одним зі шляхів подолання є «...оновлення програм з культурного менеджменту та підвищення якості освітніх курсів, особливо в галузі управління та культурної спадщини» (Бабенко & Дем'ян, 2017, с. 4). Використання додаткових індикаторів міжкультурної та міжособистісної довіри вказує, що це «... безпосередньо стосується соціальної взаємодії та має особливу значущість у політичному та військовому контексті» (там само, с. 4). Таким чином, методологія також висвітлює впливи сфери культури. Завданням є оцінка ефектів від впровадження культурних практик.

Отримання даних про ефекти від культурних практик, на думку авторів, може вважатися саме використання джерел з моніторингу руху стану відносин, які відбуваються в суспільстві. До них належать такі джерела даних про культурні практики:

- 1) інформаційні дослідження як моніторинг проблемних тем, які наявні в інформаційному просторі та жваво обговорюються;
- 2) опитування як зріз громадської думки, як факт реакції на такі актуальні теми, пропозиції їх вирішення;
- 3) спостереження фактів колективної поведінки в динаміці — масовість окремих чітко

означених дій чи актів поведінки, які перетворюються на сталу культурну практику.

Висновки. Є різні підходи до визначення ефектів культури. Зростання кількості показників державної статистики щодо освіти, екології, благополуччя чи зайнятості населення не є прямою кореляцією з впливом сфери культури на розвиток суспільства, хоча певну залежність можна простежити. Додавання проміжної середньої ланки в цей ланцюжок «культурної практики» поєднує сферу культури з конкретно поведінкою людей і формує орієнтири для побудови значущої системи показників.

Уточнення теорії впливу сфери культури на суспільство надає підґрунтя для оцінювання явища культурної практики. Якщо під час моніторингу публічного простору маємо інформаційне наповнення з обговорення теми, бачимо зародження й оформлення суспільної потреби. Дані з дослідження громадської думки свідчать про ціннісні орієнтації та нормативне оформлення поглядів і намірів, охоплення й інтенсивність їх вираження. Спостереження за фактами дії вже сформує картину поширення масової поведінки відповідної культурної практики.

Ефекти від культурних практик за сферами впливу недостатньо фіксувати за зростанням показників роботи культурних інституцій, функціонування галузей, які суміжні зі сферою культури та мистецтва. Упровадження культурної практики змінює колективну поведінку, що обов'язково позначиться на стані економіки, стані суспільства та стані особистості.

Розробка методології оцінки ефектів впливу сфери культури є перспективою для дослідження процесів виникнення, розповсюдження чи впровадження конструктивних культурних практик. Також ознаки наявних у суспільстві культурних практик можуть бути індикаторами результатів праці менеджерів культури.

Перспективи подальших досліджень. Фінансування соціальної сфери громад державою є ефективним інструментом підтримки культурних ініціатив. Нові культурні практики стають генератором додаткових фінансових потоків та впливають на різні сфери життя громади.

У практичному застосуванні видається перспективним: а) розробка класифікатора культурних практик за напрямками застосування: у просвітницькій діяльності, у комерційній діяльності креативних індустрій, у дозвіллі, у народних

виробах і традиціях з урахуванням методології міжнародних організацій; б) оцінка ефектів від впровадження конкретних культурних практик з системою показників на основі позитивного досвіду провідних країн, регіонів та міст.

Список посилань

- Бабенко, В., & Дем'ян, В. (2017). *Індикатори впливу культури на розвиток (IBKP) ЮНЕСКО: Короткий аналітичний огляд щодо України*. https://www.culturepartnership.eu/upload/editor/2017/Policy%20Briefs/Abr-lv_C&C_photo_UA.pdf
- Гужва, І. Ю. (2018). Роль культурних кластерів у розвитку міст. *Формування ринкових відносин в Україні*, (5), 104–110. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1304221>
- Державна служба статистики України. (2025). *17 цілей, щоб змінити наш світ: Індикатори для України*. <https://sdg.ukrstat.gov.ua/uk/>
- Індикатори впливу культури на розвиток (IBKP) ЮНЕСКО: короткий аналітичний огляд щодо України. (2017). *Program EU–Eastern Partnership “Culture and Creativity”*. https://www.culturepartnership.eu/upload/editor/2017/Policy%20Briefs/Abr-lv_C&C_photo_UA.pdf
- Карнаух, А., & Кравчук, К. (2024, Червень). Культура та креативні індустрії в Україні: стійкість, відновлення, інтеграція з ЄС. *Підсумковий звіт*. <https://www.cultureinexternalrelations.eu/wp-content/uploads/2024/07/DGEAC-CRP-UA-Report-July-2024-UA.pdf>
- Ковальська, Л. В., Чорна, Л., & Шука, Г. (2019). Вплив туризму на соціально-економічний розвиток міста Івано-Франківськ. *Географія та туризм*, (53), 46–53. https://dspace.kmf.uz.ua/jspui/bitstream/123456789/1676/4/Shchuka_H_Vplyv_turyzmu_na_sotsialno_ekonomichnyi_rozvytok_mista_Ivano_Frankivsk_2019.pdf
- Стратегія розвитку культури України до 2030 року*. (2024). <https://www.culturestrategyukraine.org>
- Beugelsdijk, S., & Maseland, R. (2011). *Culture in economics: History, methodological reflections and contemporary applications*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511761539>
- UNESCO. (2019). *Culture | 2030 indicators*. UNECDoc Digital Library. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371562>
- UNESCO. (2024). *Browse the lists of intangible cultural heritage and the register of good safeguarding practices*. <https://ich.unesco.org/en/lists?text=&inscription%5B%5D=00024&multinational=3#tabs>
- UNESCO. (2019, October 9). *Thematic indicators for culture in the 2030 Agenda*. <https://whc.unesco.org/en/culture2030indicators>
- UNESCO. (2019, December 15). *UNESCO vocabularies: Thesaurus — Cultural indicators*. <https://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/en/page/?uri=http%3A%2F%2Fvocabularies.unesco.org%2Fthesaurus%2Fconcept7058>

References

- Babenko, V., & Demian, V. (2017). *UNESCO Culture for Development Indicators (CDIS): A Brief Analytical Review on Ukraine*. https://www.culturepartnership.eu/upload/editor/2017/Policy%20Briefs/Abr-lv_C&C_photo_UA.pdf [In Ukrainian].
- Huzhva, I. Yu. (2018). The Role of Cultural Clusters in the Development of Cities. *Formuvannia rynkovykh vidnosyn v Ukraini*, (5), 104–110. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1304221> [In Ukrainian].
- State Statistics Service of Ukraine. (2025). *17 Goals to Transform Our World: Indicators for Ukraine*. <https://sdg.ukrstat.gov.ua/uk/> [In Ukrainian].
- UNESCO Culture for Development Indicators (CDIS): A Brief Analytical Review on Ukraine. (2017). *Program EU–Eastern Partnership “Culture and Creativity”*. https://www.culturepartnership.eu/upload/editor/2017/Policy%20Briefs/Abr-lv_C&C_photo_UA.pdf [In Ukrainian].
- Karnaukh, A., & Kravchuk, K. (2024, June). Culture and Creative Industries in Ukraine: Resilience, Recovery, Integration with the EU. *Final Report*. <https://www.cultureinexternalrelations.eu/wp-content/uploads/2024/07/DGEAC-CRP-UA-Report-July-2024-UA.pdf> [In Ukrainian].
- Kovalska, L. V., Chorna, L., & Shchuka, H. (2019). The Impact of Tourism on the Socio-Economic Development of Ivano-Frankivsk. *Heohrafiia ta turyzm*, (53), 46–53. https://dspace.kmf.uz.ua/jspui/bitstream/123456789/1676/4/Shchuka_H_Vplyv_turyzmu_na_sotsialno_ekonomichnyi_rozvytok_mista_Ivano_Frankivsk_2019.pdf [In Ukrainian].

- Strategy for the Development of Culture of Ukraine until 2030*. (2024). <https://www.culturestrategyukraine.org> [In Ukrainian].
- Beugelsdijk, S., & Maseland, R. (2011). *Culture in economics: History, methodological reflections and contemporary applications*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511761539> [In English].
- UNESCO. (2019). *Culture | 2030 indicators*. UNECDoc Digital Library. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371562> [In English].
- UNESCO. (2024). *Browse the lists of intangible cultural heritage and the register of good safeguarding practices*. <https://ich.unesco.org/en/lists?text=&inscription%5B%5D=00024&multinational=3#tabs> [In English].
- UNESCO. (2019, October 9). *Thematic indicators for culture in the 2030 Agenda*. <https://whc.unesco.org/en/culture2030indicators> [In English].
- UNESCO. (2019, December 15). *UNESCO vocabularies: Thesaurus — Cultural indicators*. <https://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/en/page/?uri=http%3A%2F%2Fvocabularies.unesco.org%2Fthesaurus%2Fconcept7058> [In English].

Надійшла до редколегії 30.05.2025

Г. В. Аfenченко

кандидат соціологічних наук, доцент, кафедра музейно-туристичної діяльності, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

Н. В. Шумлянська

старший викладач, кафедра музейно-туристичної діяльності, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

H. Afenchenko

Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor, Department of Museum and Tourist Activities, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

N. Shumlianska

Senior Lecturer, Department of Museum and Tourist Activities, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

«АНІМЕ ПРО МОМОТАРО» ТА «ВЕЛИКИЙ КУШ»: КОМПАРАТИВНИЙ АНАЛІЗ

I. С. Галушко

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
t24820@ukr.net

I. Halushko

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0007-0281-4613>

I. С. Галушко. «Аніме про Момотаро» та «Великий куш»: компаративний аналіз

У фокусі статті — розкриття зв'язку між аніме про Момотаро (1930-ті — 1940-ті рр.) та шонен-аніме «Великий куш» як культурних каналів реактуалізації і популяризації смислів традиційної культури та ідеологічних установок японського націоналізму в просторі візуальної культури Японії. За допомогою компаративного, аксіологічного, семіотичного та структурного аналізу здійснено зіставлення сюжетів, образної семантики, ціннісного й ідеологічного базису аніме, що досліджуються. З'ясовано, що сюжет аніме про Момотаро та «Великого куша» ("One piece") відтворює фабулу японської народної казки «Момотаро: персиковий хлопчик». Виявлено, що семантика образів у цих творах відображає стереотипні уявлення японців про народи Азії та Західного світу, які сформувалися під впливом народної релігії та активно використовувалися офіційною пропагандою за часів існування Японської імперії (1868–1947). Доведено, що використання у творах демонологічних, зооморфних та піратських образів актуалізує ключові ідеологічні положення японського експансіоністського націоналізму, які пов'язані з демонізацією народів Заходу, легітимізацією колоніальної політики Японії в Східній Азії, колективізмом, а також традиційними уявленнями про божественне походження імператора (арахітогами) й титульної нації (кокутай).

Ключові слова: культурологія, японська культура, японський фольклор, візуальна культура, Anime Studies, Великий куш, аніме, ідеологія, образ Момотаро.

I. Halushko. "Anime about Momotaro" and "One piece": comparative analysis

The purpose of the article is to reveal semantic connections between anime about Momotaro, created during 1930–1940s and shonen-anime "One piece" as the tools of reactuation and popularization of traditional Japanese culture and nationalistic ideology in a space of visual culture of contemporary Japan.

Problem statement. The article covers an underexplored problem of reactuation of cultural

meanings promoted in propagandistic anime during 1930s–1940s in the cultural space of Japan in the XXI century. In particular, it concerns a potential semantic continuity between anime about Momotaro and "One Piece" — one of the most popular shonen anime of 2000s — 2020s.

Despite an obvious contrast in visual design and the degree of detailing of the plot lines, the selected works have certain points of intersection. "One Piece" is a unique case, which not only reflects the figurative and symbolic range of anime of the first half of the XX century, but also recreates their internal structure, functions, as well as the values and worldviews that they represented. The chosen focus of research will allow us to deepen existing cultural knowledge about the functions of modern art forms, as well as contribute to the awareness of their significance for the reactuation and representation of the cultural memory and identity of Japanese people.

The results. As a result of the comparative analysis of storylines, image semantics, values and ideological constructions of anime about Momotaro and "One Piece" series, numerous common features were identified. These anime share the same cultural root (Momotaro fairy tale), recurring images (demonological, animalistic and pirate), core values (collective good) and ideological foundations (arahitogami, kokutai).

The methodology. The purpose of the article is achieved by using a comparative approach. It was used to a comparison of storylines, image semantics, values and ideological constructions of the anime. An internal specificity of every mentioned component necessitated the combination of comparative analysis with other methods of culturological researches. In particular, the study of figurative semantics and ideological basis of selected anime was carried out by synchronizing the methods of comparative and structural-semiotic analysis. At the same time, within the framework of the study of the value basis of anime, the method of comparative-axiological analysis was used.

The novelty of the research. This study explores how Japanese nationalistic ideology previously used in the anime of the 1930s and 1940s is represented in popular contemporary anime series "One Piece". For the first

time, the similarity of storylines, figurative semantics, values and ideological foundations of the anime about Momotaro and "One Piece" is substantiated.

The practical significance. The materials of the research can be used in such research areas as culturology, Oriental Studies and Cinema Studies specialists for a further understanding of anime and manga impact on Japanese cultural landscape, national memory, identity and self-representation in the age of globalization.

Keywords: *culturology, Japanese culture, Japanese folklore, Anime Studies, One piece, visual culture, ideology, Momotaro character.*

Актуальність. В епоху глобалізації країни світу зіштовхнулися з проблемою збереження культурної самобутності та ідентичності. Загострилася екзистенційна дилема співвідношення традицій та інновацій. У цих умовах Японія продемонструвала можливість існування моделі суспільного розвитку, що припускає репрезентацію традиційної культури у вигляді інноваційного культурного продукту, який активно споживається міжнародною аудиторією. З-поміж основних об'єктів культурного експорту Японії слід виокремити аніме — форму японського аудіовізуального мистецтва, яка представлена у вигляді повнометражних мультфільмів та серіалів, виконаних в унікальному стилі, що поєднує елементи американської мультиплікації та японського образотворчого мистецтва.

Вплив аніме на формування світогляду молодого покоління з різних куточків світу зумовлює потребу в ретельному вивченні ключових ідеологічних меседжів, закладених у конкретні твори японської анімації. Це твердження є актуальним і стосовно українського суспільства. Протягом 2010-х — 2020-х рр., унаслідок інтенсифікації експорту японського культурного продукту та поширення інтернету на території країни аніме не лише утвердилося в статусі популярної форми розважального контенту, а й інтегрувалося в національний культурний контекст. Важливими соціокультурними маркерами інституціоналізації аніме в Україні стали формування фанатських спільнот на кшталт клубу «Міцурукі», поява спеціалізованих аніме-магазинів у великих містах («Маскот» у Харкові, "Pulsar" та "Murasaki" в Києві, "Yorokobi" в Одесі, тощо), а також поширення інтернет-ресурсів із

перекладеними українською мовою версіями аніме-серіалів (AniTube, Animeua, Amanogawa та ін).

Дедалі більша популярність аніме протягом 2000-х — 2020-х рр. привернула увагу українських науковців до цього явища. За даними наукометричної бази Google Scholar, період з 2019 по 2025-й рр. характеризується помітним збільшенням кількості наукових публікацій про аніме, написаних українською мовою. Розвідки К. В. Райхерта, О. С. Колесник, О. І. Кравець, В. В. Воржеїнової, О. Донцової, М. В. Савеко, Г. О. Курбанова, Ю. В. Датченко та ін. є наочним підтвердженням дотичності української наукової спільноти до світової практики досліджень аніме. Однак ці розвідки характеризуються домінуванням історико-культурного та мистецтвознавчого дискурсу й не містять спроб ідеологічної критики феномену, що досліджується. Заповнення цієї лакуни слугує ключовим завданням статті.

Особливої уваги в зазначеному контексті заслуговують аніме, які, маючи велику кількість поціновувачів, репрезентують і популяризують ідеї японського націоналізму. Оскільки ця система переконань слугувала світоглядним базисом аніме протягом перших десятиліть його існування, ідеологічна критика сучасних мультсеріалів японського походження потребує ретельного вивчення ранніх творів японської анімації. Зважаючи на такі чинники, як варіативність тлумачення феномену ідеології в історії філософії, тісний взаємозв'язок політичних та релігійних ідей у смисловому полі японського націоналізму та міждисциплінарність Anime Studies, постає потреба в комплексному порівняльному дослідженні відомих мультфільмів 1930 — 1940-х та 2000-х — 2020-х рр.

Отже, значущість теми дослідження для культурології пояснюється важливістю з'ясування механізмів ретрансляції ідеології японського націоналізму в аніме як суспільно значущого культурного каналу.

Постановка проблеми. Стаття охоплює малодосліджену наукову проблему реактуалізації культурних смислів пропагандистських аніме 1930-х — 1940-х у соціокультурному просторі Японії XXI ст. Йдеться, зокрема, про потенційну

сміслову спадкоємність між аніме про Момотаро та «Великим кушем» — одним із найпопулярніших сьонен-аніме у XXI ст.

Попри різкий контраст у візуальному оформленні та деталізації сюжетних ліній, твори, обрані для аналізу, мають певні точки перетину. Аніме-серіал «Великий куш» (“One piece”) являє собою особливий випадок, у якому не лише відзеркалено образно-символічний ряд аніме першої половини XX ст., а й відтворено їхню внутрішню будову, функції, а також цінності та світоглядні установки, які вони репрезентували. Обраний вектор дослідження дозволить поглибити наявні культурологічні знання щодо функцій новітніх мистецьких форм, а також сприятиме усвідомленню їхньої значущості для реактуалізації та репрезентації культурної пам’яті й ідентичності японців.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Помітне зростання популярності аніме в країнах Північної Америки та Західної Європи протягом другої половини XX ст. викликало інтерес до цього явища міжнародної наукової спільноти.

Твори японської анімації 1930-х — 1940-х рр. включно з аніме про Момотаро розглядалися такими фахівцями, як Д. Дауер (1986), Х. Цзи-Ю (2010), Д. Клеменц (2013), П. Дразен (2014), Х. Хорі (2018) та М. Новіелі (2018). Кожен з цих авторів запропонував деталізовану аналітику образно-символічних структур цих творів, а також механізмів ретрансляції в них ключових тез японської націоналістичної пропаганди. Тим не менш, дослідження пропагандистської анімації, і зокрема творів про Момотаро, здійснюється виключно у форматі наукової ретроспективи, без спроб встановлення смислових зв’язків між ними та аніме 2000-х — 2020-х рр (у т. ч. «Великим кушем»).

Сьонен-аніме «Великий куш», створене за мотивами однойменної манги Ейїчіро Оди, стало предметом інтересу наукової спільноти порівняно нещодавно. За інформацією американського інтернет-видання “Anime / manga studies” (Anime and Manga Studies, 2024), перша наукова публікація, присвячена розгляду цього сьонену, була оприлюднена лише у 2011 р. Єдину зафіксовану автором спробу виявлення механізмів функціонування у «Великому куші» образів із

казки «Момотаро» здійснено в статті М. Сінгха «Одіссея культурного нарративу: культурна репрезентація Японії у “Великому куші” Ейїчіро Оди» (Singh, 2021). Слід зазначити, що в публікації запропоновано аналіз лише однієї сюжетної арки, а не аніме-серіалу загалом.

Таким чином, попри те, що значна частина наявних наукових праць з Anime studies містить ґрунтовну аналітику творів японської анімації воєнного та післявоєнного періодів, питання щодо їхнього зв’язку із сучасними аніме (творами упродовж останніх 25–30 років) понині залишається не висвітленим, що підсилює актуальність дослідження.

Мета статті — розкрити смислові зв’язки між аніме про Момотаро 1930-х — 1940-х рр. та сьонен-аніме «Великий куш» як засобів реактуалізації та популяризації смислів традиційної культури й ідеологічних установок японського націоналізму в просторі візуальної культури Японії.

Методологія дослідження. Поставлена мета реалізується за допомогою компаративного підходу, використаного для зіставлення сюжетних ліній, образної семантики, цінностей та ідеологічних конструктів аніме, що досліджуються. Внутрішня специфіка кожного із зазначених компонентів порівняння зумовила необхідність об’єднання методу порівняльного аналізу з іншими методами культурологічних досліджень. Зокрема, вивчення образної семантики та ідеологічних засновків розглянутих творів здійснювалося шляхом синхронізації методів порівняльного та структурно-семантичного аналізу. Водночас у межах дослідження ціннісного базису аніме використовувався метод порівняльно-аксіологічного аналізу.

Поняття «аніме про Момотаро» вводиться автором статті як узагальнююча назва аніме, створених на основі мультиплікаційної обробки японської народної казки «Момотаро. Персиковий хлопчик», у період з 1928 по 1945 рр. Цей цикл налічує 7 творів: «Момотаро непереможний» (1928), «Небесна пригода Момотаро» (1931), «Підводна пригода Момотаро» (1932), «Чорний кіт Банзай» (1933), «Морські орли Момотаро» (1942), та «Момотаро божественні воїни моря» (1945). Доцільність розгляду перелічених

аніме як єдиного візуального тексту культури обґрунтовується наявністю ідентичних тексту-першоджерела, сюжету, образно-символічного ряду та ідеологічного базису.

Повні версії усіх мультфільмів циклу викладені youtube-користувачами, а також україномовна версія серіалу «Великий куш» є на сайті Uakino.best. Це формує не лише предмет дослідження, а і його емпіричну базу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Згідно з нашими спостереженнями, сюжетні лінії аніме про Момотаро та «Великого куша» вибудовуються за принципом циклічності. Кожен із творів відтворює події казки про Момотаро в повному обсязі або її окремі частини. Перелік цих епізодів виглядає таким чином:

- 1) магічне народження та швидке змузнення Момотаро;
- 2) Момотаро дізнається про витівки оні;
- 3) Момотаро залучає на свою сторону трьох тварин-помічників (собаку, мавпу і фазана);
- 4) загін Момотаро вирушає на Онігашиму (острів оні), знешкоджує ворога та тріумфально повертається додому.

Слід зазначити, що кількість епізодів варіювалася залежно від конкретного твору. Повнометражний мультфільм «Небесна пригода Момотаро» візуалізував 2-й, 3-й та 4-й епізоди, «Підводна пригода...» — 4-й, «Морські орли...» — 4-й, «Божественні воїни моря...» — 3-й та 4-й. Перший епізод, пов'язаний з обставинами магічного народження та дитинства головного героя циклу, ми бачимо у творі «Момотаро» 1918 р. В усіх зазначених випадках провідне місце відводилося четвертому епізоду, де описувалися численні бойові звияти заgonу Момотаро. Стрічки із серії аніме про Момотаро фіксували здобутки японської армії в боротьбі із зовнішньою загрозою, а також моделювали бажані сценарії стосовно подальшої долі учасників бойових дій.

Яскраво виражена мілітаристська спрямованість цих аніме зумовлювалася нагальною потребою Японської держави в легітимізації колоніальної політики та консолідації суспільства в умовах Японсько-китайської та Тихоокеанської війни. Зусиллями державної пропаганди історія Момотаро набула значення світоглядного шаблону, у якому відображувалися ролі та функції

всіх акторів геополітичних конфліктів за участі Японії. «Окрім очевидного протиставлення добра і зла це стосувалося божественного походження та шляхетної місії раси Ямато, “належного місця”, призначення усіх добросердечних японців, нижчого статусу та лакейських функцій менш цивілізованих народів решти Азії, а також демонічної та боягузливої природи білого ворога», — резюмує Д. Дауер (Dower, 1986, р. 255). Тому, попри збереження сюжетної моделі та головних героїв казки, у аніме про Момотаро вводилися й інші дійові особи та локації, що символізували реальні нації та держави.

У «Великому куші» історія Момотаро розгортається за допомогою сюжетних арок — сукупності серій, пов'язаних єдиною сюжетною лінією (Davis, 2015, р. 236). Пряме ототожнення протагоніста сьонену з Момотаро здійснюється лише під час сюжетної арки «країна Вано», коли він тимчасово використовує псевдонім «Луффітаро» та вирушає на Онігашиму разом із чисельною армією союзників. Проте подібність сюжетних ліній та базових образно-символічних конструктів простежуються з першої ж серії пригодницького мультсеріалу. Розглянемо стартову арку сьонену («Romance Dawn Arc»). Перша серія аніме розпочинається з того, що один із членів екіпажу круїзного корабля знаходить у морі дерев'яну діжку та намагається доправити її на палубу. Але вона майже одразу ж потрапляє до рук Кобі — одного з піратів, які атакували корабель у той самий момент, коли матросам вдалося витягти її з води. Під час розмови Кобі з двома іншими членами піратської команди діжка раптово розлітається на друзки й перед глядачем вперше постає головний герой усього твору — Монкі Д. Луффі.

Цей уривок являє собою реінтерпретацію першого епізоду казки про Момотаро. Так само, як і в казці, обставини першої появи головної дійової особи твору пов'язуються з неживим об'єктом (персик та діжка відповідно), який знаходить інший персонаж. Зазначена обставина пов'язує «Великий куш» не лише з аніме або казкою про Момотаро, а й з народною релігією японців. За спостереженнями відомого японського фольклориста Тейго Йосіди, віра в божественне походження та магічні властивості предметів, знайдених у морі або річці, доволі

поширена серед мешканців сучасних японських селищ (Yoshida, 1981, p. 255).

Наступний фрагмент присвячений розмові Луффі та Кобі, під час якої з'ясовуються справжні мотиви останнього. Виявляється, що Кобі — звичайний рибалка, який опинився на піратському кораблі внаслідок викрадення й допомагає злочинцям виключно через страх за власне життя та безпеку, спричинений діями Альвіди — капітана піратів. У такий спосіб автор окреслює початкові ролі Кобі й Альвіди як жертви та ворога відповідно. Персонаж Кобі виконує ту саму функцію, що й неназвані селяни з казки, а також персонажі аніме про Момотаро, які звертаються до нього по допомогу у зв'язку з неспроможністю самотійно впоратися з ворогом. Діалог персонажів обриває несподіваний напад Альвіди, який перетікає в сутичку між нею та Луффі, яку виграє протагоніст. Під час бою антагоніст застосувала величезну металеву палицю з шипами, що нагадує канабо — традиційний елемент образу оні в японських народній літературі та мистецтві. Цей факт також об'єднує образ Альвіди з демонологічними образами циклу про Момотаро, оскільки в деяких мультфільмах оні, попри антропоморфізовану зовнішність, зберігали традиційні візуальні атрибути демонологічного образу (роги). Таким чином, перша серія сьонену відтворює в повному обсязі 1-й, 2-й та 4-й епізоди фольклорного сюжету, заявленого на початку викладу.

Події наступних сюжетних арок — «Орандж Таун», «Селище сиропу», «Арлонг парк», «Острів Драм», «Арабаста», «Скайпія», «Трилер Барк», «Острів риболодей», «Панк Хазард», «Дресс роза» та «Країна Вано» — розгортаються навколо протистояння команди головного героя та їхніх союзників з різноманітними злочинними угрупованнями, які захопили владу в острівних державах шляхом здійснення військових переворотів. Щоразу пірати Луффі прибувають на окремо взятий острів у зв'язку з необхідністю слідування визначеному маршруту, який зрештою має привести їх до кінцевого місцепризначення їхнього капітана. Тим не менш, дії героїв неминуче приводять до їх участі в різноманітних національно-визвольних кампаніях острівних народів. Розв'язка кожної арки з переліку

знаменує порятунок поневолених жителів від свавілля тиранічного правителя, й, у більшості випадків, прихід до влади осіб, яким вдалося вибудувати дружні стосунки з піратами Луффі. Останні, у свою чергу, відіграють роль поборників соціальної справедливості, визволителів та миротворців. Слід зазначити, що опоненти команди протагоніста так само наділяються демонічними візуальними атрибутами. У зв'язку із цим, постає потреба зіставлення ключових образів «Великого куша» та аніме про Момотаро.

Як і шкільна література, манга, плакати та кіно, аніме про Момотаро мали легітимізувати існуючий соціальний порядок та забезпечувати «патріотичне виховання» японської молоді. Тому образ Момотаро відігравав роль морального еталону й уособлення японської нації. Конструювання образу здійснювалося за допомогою таких культурних механізмів, як сакралізація (Момотаро — виконавець волі богів), героїзація (Момотаро як захисник справедливості) та ідеалізація (Момотаро як взірць мужності, безкорисливості, відданості та інших самурайських чеснот). Як зазначає Д. Дауер: «На найпростішому рівні японські педагоги вважали мужнього хлопчика-персика взірцевим для молодих японців — він був молодим, енергійним, позитивним і непохитним у своєму прагненні домогтися справедливості, приборкуючи сили зла... З одного боку, Момотаро мав божественне походження, що робило його ідеальним символом Японії та японців, як зазначали фольклористи, він був тим, кого в традиційному синтоїзмі називали арахітогами — божеством у людській подобі. Хоча його названі батьки були звичайними людьми, він виявляв до них прихильність і синівську шанобливість» (Dower, 1986, p. 252). Водночас аніме про Момотаро фіксували світоглядну систему координат, вибудовану навколо ідеї протиставлення Японської імперії та Західного світу. Сюжет кожного твору, його персонажі, а також будь-які інші знаки та коди, використані їхніми розробниками, мали сприяти укоріненню в суспільній свідомості японців бінарних опозицій свій / чужий, божественне / демонічне, гідне / негідне, прекрасне / потворне. У зв'язку із цим, окрім ідеалізованих героїчних образів Момотаро та його тварин-помічників як

взірців гідної поведінки, важлива роль відводилася також різноманітним образам ворога — репрезентантам США та країн Західної Європи.

Кодифікація та ретрансляція ідеї ворога із Заходу в соціокомунікативному просторі аніме здійснювалася за допомогою комбінування різних видів художніх образів, зокрема демонологічних (інфернальних), зооморфних, а також образів піратів.

Семантика демонологічних образів з аніме про Момотаро узгоджується з японськими народними віруваннями та культурними стереотипами, пов'язаними з «чужинцями». До XVI ст. такі оціночні категорії, як «чужинець» та «аутсайдер», охоплювали передусім мандрівних ченців, шаманів, купців, ремісників та переселенців з інших населених пунктів, котрі не мали кровних зв'язків з місцевими мешканцями. Їх уважали демонами, темними чаклунами, провісниками лих і водночас вихідцями з Тенджіку — легендарної країни богів, чудотворцями, які приносять удачу та дарують культурні блага. Амбівалентність японських уявлень про чужинців стала вагомим соціокультурним фактором у процесі налагодження партнерських стосунків між Японією та Заходом в епоху перших культурних контактів між ними, а також по завершенню Другої світової війни (Dower, 1986, p. 235). Тим не менш, у періоди інтенсифікації ідеологічних та політичних колізій між сторонами амбівалентні уявлення витіснялися суто антагоністичними. Семіотичні коди очорнення, дегуманізації та демонізації були смислотворюючими елементами антихристиянського дискурсу в період сімабарського повстання (1637–1638), який передував добі 215-річної самоізоляції Японії від контактів із зовнішнім світом. Численні приклади їхнього застосування знаходимо в анонімному антихристиянському маніфесті «Кіріштан Моногатарі» («Історія християн»), створеному з метою стигматизації adeptів християнської культури як «дияволів у людській подобі» (Paramore, 2009, p. 59). Стратегія синхронізації та ототожнення демонологічних образів з образами представників країн-опонентів Японської імперії викристалізувалася на початку XX ст., в епоху безапеляційної гегемонії ідеології японського експансіоністського націоналізму. Тому, якщо в стрічках

«Момотаро» (1918) та «Момотаро непереможний» (1928) зображення оні відтворюють традиційну іконологію образу, то в пізніших картинах вони більше набувають антропоморфних рис. Наприклад, у «Момотаро: божественні воїни моря» (1945), останньому аніме, створеному до капітуляції Японії, персонажі-оні мають людську зовнішність, зберігаючи при цьому лише один традиційний атрибут образу — роги. При цьому військова форма та репліки англійською мовою слугували знаками, які дозволяли цільовій аудиторії ідентифікувати ці зображення як символи зовнішніх ворогів держави

Зооморфні образи ворога застосовуються в мультфільмах «Небесна пригода Момотаро» (1931) та «Чорний кіт Банзай» (1933), де герої протистоять великому орлу та чорній миші відповідно. Їхніми антиподами постають тварини-помічники Момотаро (мавпи, собаки, фазани, кролики, ведмеді), як візуальна метафора японської армії, та острівні тварини (пінгвіни, кити, білки, носороги, слони, леопарди, тигри, бабуїни, олені) — уособлення пригноблених народів Східної Азії (Hori, 2018, p. 190). Набування ними функцій демонологічних образів із літературної версії казки слугує ілюстрацією стратегії запозичення японською пропагандистською машиною популярних образів американської масової культури для символізації перемоги над екзистенційним ворогом (Brenner, 2007, p. 56). У мультфільмі «Небесна пригода Момотаро» зображення орла вказує одночасно на абстрактну ідею імперськості (орел як анімалістичний символ багатьох колишніх імперій) і на Сполучені Штати Америки як державу, що сприймалася японцями як провідна рушійна сила західного імперіалізму. У мультфільмі він постає як агресор, що нападає на острівних тварин (пінгвінів та тюленів), змусивши їх звернутися по допомогу до Момотаро. Ті самі функції покладені на велику чорну мишу з мультфільму «Чорний кіт Банзай». Її зовнішній вигляд збігається із зображенням Міккі Мауса — одного із символів американської поп-культури. У цьому мультфільмі він нападає на чорного kota з неіменованого острова, але наражається на супротив викликаних ним героїв народних японських казок на чолі з Момотаро. Слід зазначити, що в

битві з «Персиковим хлопчиком» чорна миша використовує канабо, що вказує на його зв'язок з оні.

Ідентичну роль відігравали образи піратів у повнометражному аніме «Момотаро божественний воїн моря». У третій частині мультфільму описуються події, які, вочевидь, передували початку визвольної кампанії Момотаро. На прикладі індійської провінції Гоа автор ілюструє експансіоністську політику країн Заходу в Східноазійському регіоні. Але, на відміну від інших аніме із циклу, окупація острова здійснюється зусиллями команди піратів. Цей хронотоп слугує сполучною ланкою між аніме про Момотаро та «Великим кушем», оскільки пірати є центральною категорією персонажів популярного аніме-серіалу, навколо якої розгортаються всі його ключові події. Королівство Гоа — батьківщина головного героя та місце його першої сутички з піратами. Це також єдина острівна держава, назва якої збігається з реальним топонімом. Решта країн, які згадуються в пригодницькому сьонені, попри наявність очевидних історичних та політичних паралелей, мають інші назви, вигадані самим автором.

Водночас, зооморфні образи «Великого куша» відзначаються більшою деталізацією та розмаїттям. Серед персонажів цієї групи трапляються представники реально існуючих та вигаданих біологічних видів (королі моря, кунг-фу дюгоні, блакитні горили), «фруктовики» — люди, які отримали здатність перетворюватися на тварин завдяки силі диявольських плодів, та мінки — представники окремої раси антропоморфних тварин. Водночас, якщо в аніме про Момотаро простежується чітка диференціація піратських, зооморфних та демонологічних образів, то у «Великому куші» персонажі можуть поєднувати ознаки принаймні двох видів із цієї умовної класифікації. Яскравим прикладом комбінування різних видів образів слугує піратська команда Кайдо. Концепція презентації цієї групи антагоністів так само вибудована на основі синтезу японської народної демонології з культурними стереотипами, пов'язаними з «чужинцями». Дизайни персонажів поєднують візуальні елементи зовнішності оні та тварин.

Мінки володіють людською мовою, мають розвинене мислення й вміють виготовляти знаряддя праці, предмети побуту, одяг та ліки. За цими ознаками образи мінків резонують з образами острівних тварин в аніме про Момотаро. Завдяки використанню колоніального дискурсу, автори пропагандистських аніме підкреслювали культурну відсталість острівних народів порівняно з «досконалыми» японцями. Як зазначає Х. Хорі: «В той час як місцеві жителі зведені до знаків примітивності, природних ресурсів та покірності, знаки цивілізації, такі як технології, одяг, мовні навички та дисципліновані рухи, пов'язуються з японцями, які, в свою чергу, “природно” підкорюють місцевих жителів» (Ногі, 2018, р. 192). Однак образи мінків слугують еквівалентами образів острівних тварин. Вони так само постають у ролі жертви збройної агресії зовнішнього ворога і водночас активних учасників визвольної боротьби. Герцогство Мокомо (держава мінків) опинилося на межі повного знищення через дії піратів Кайдо, але було врятоване піратами Солом'яного Капелюха. Попри те, що альянс мінків з піратами та самураями країни Ванно подається автором як рівноправне партнерство усіх сторін, їхні відносини все ж вибудовуються на засадах чіткої ієрархії. Правителі герцогства визнають себе та своїх підданих васалами правлячої династії острова Ванно. Хронотоп країни конструюється за допомогою знаків та кодів, які пов'язані з японською культурою періоду Едо та Реставрації Мейдзі. Таким чином, у знаковому просторі «Великого куша» образи самураїв з країни Ванно еквівалентні образам тварин-помічників Момотаро з одноіменного циклу аніме.

Долучившись до рейду на Онігашиму, мінки здебільшого протистоять найкваліфікованішим бійцям з команди Кайдо. Цей факт заслуговує на увагу, оскільки імена усіх найсильніших піратів з армії йонко запозичені з англійської мови: Jack, Queen, King, PageOne, Who's-Who, Black Maria. Перша трійка персонажів формує окремий бойовий підрозділ під назвою AllStars (від англ. «усі зірки»). Інші загони, за винятком другого та третього, також мають англійські назви: Waiters («очікуючі»), Gifters («обдаровані»), Pleasures («задоволення»), Numbers («числа»).

Імена самураїв країни Вано та більшості мінків мають японське походження: Кінемон, Момоноске, Ізо, Інуараші, Некомамуші та ін., що підкреслює онтологічний контраст між сторонами конфлікту. Відповідно, система візуальних знаків, які дозволяють ідентифікувати зображення піратів-звірів як проєкції інфернальних образів оні, доповнюється знаковими конструкціями з природної мови.

Пірати Кайдо, так само, як і американські солдати з аніме 1930-х — 1940-х рр., зображуються як демонізовані чужинці, які силою підкорюють інші держави. Унаслідок їхніх дій, під час арки «країна Вано» на перший план знову висувається ідея єдності різних народів заради спільної боротьби з іноземними загарбниками. Останні ж свідомо наділяються особистісними характеристиками та лінгвістичними атрибутами, які дозволяють асоціювати їх із представниками Західного світу. Отже, образи піратів Кайдо та образи оні з аніме про Момотаро мають ідентичне функціональне призначення, що полягає в реактуалізації колективних уявлень у межах дихотомії Схід / Захід.

З погляду ціннісного змісту аніме про Момотаро як соціокультурна технологія актуалізації й ретрансляції фундаментальних положень традиціоналістської ідеології японського експансіоністського націоналізму висуває на перший план інтереси японської нації. Проаналізуємо фінальний куплет пісні острівних тварин із мультфільму «Момотаро: божественні воїни моря»:

«Обопільна допомога — порятунок від знемоги,
Спільна праця і наснага
Нас ведуть до перемоги.
Тут і зараз розпочнімо
Шлях до перемоги.
Переможе Східне царство пречудове!».

Слід зауважити, що під час виконання останнього рядка на екрані з'являється зображення прапора Японської імперії, зафіксоване за допомогою 6-секундного крупного плану. За допомогою комбінації аудіальних та візуальних знаків автор окреслює контури політичного ідеалу Східноазійської сфери співпроцвітання — паназійського наддержавного об'єднання на чолі з Японією, яке мало звільнити азійські

народи від колоніального гніту країн Заходу. Спільна праця та демонстративне єднання тварин, які репрезентують різні країни Східної Азії, постулюються як цінності через сприяння реалізації ідеалу. Водночас наратив про перемоги армії Момотаро в різних локаціях за допомогою місцевого населення віддзеркалює іншу визначальну для японського націоналізму ідею кровної єдності японського імператора та усіх його підданих — одного з фундаментальних ідеологічних конструктів японського націоналізму.

Протягом 1920-х — 1940-х рр. ідея расової гомогенності японського етносу, культивована імперськими ідеологами в перші роки ХХ ст., була замінена теорією його расової гібридності, що використовувалася з метою легітимізації імперських зазіхань Країни Сонця, Що Сходить. «У Японії довоєнного та воєнного періодів ідея расової гібридності формулювалася як форма японського націоналізму та есенціалізму, що проголошувала вищість “японської крові” та її здатність асимілювати інші етнічні групи та культури», — зазначає М. Ко (Ко, 2010, р. 13). Тому демонстрація партнерських відносин між загоном Момотаро та численними острівними тваринами в аніме 1930-х — 1940-х рр. відігравала важливу роль у підтримці офіційного наративу щодо єдності усіх народів Японської імперії.

Водночас аксіологічна шкала «Великого куша» вибудовується навколо індивідуальних життєвих прагнень. Пріоритетне значення надається таким цінностям, як індивідуальна свобода, саморозвиток та самореалізація. Протагоніст, члени його команди та переважна більшість їхніх ворогів мають персональні цілі, яких активно намагаються досягти. На початку або наприкінці кожної серії аніме сейю, який озвучує головного героя, промовляє фразу: «Я стану королем піратів», тим самим нагадуючи глядачеві про особисті амбіції персонажа. Проте впродовж серіалу він, так само, як і його численні союзники, неодноразово демонструє здатність поступати власними інтересами заради спільного блага. Фактично сюжет цього сьонену вибудовано таким чином, аби дії кожного члена піратської команди Луффі узгоджувалися з інтересами іншої, чисельнішої групи. Наприклад, протагоніст приєднується до піратського альянсу, аби здола-

ти Кайдо — одного з найсильніших персонажів усього серіалу, який посідає значно вище місце в ієрархії піратського стану, ніж сам протагоніст. Перемога над ним гарантує підвищення власної нагороди за голову та титул Йонко (знаки-символи високого соціального статусу в універсумі «Великого куша»), а також усунення сильного конкурента в боротьбі за титул Короля піратів. Отже, першопричиною подій сюжетної арки «країна Вану» стали особисті інтереси протагоніста. Тим не менш, вирішальна битва між піратами Солом'яного Капелюха (командою Монкі Д. Луффі) та їхніми союзниками, з одного боку, і піратами-звірами (командою Кайдо) — з іншого, подається автором у вигляді революції, ініційованої народом країни Вану з метою повалення воєнної диктатури та повернення влади її законному правителю.

Пріоритет колективного начала над індивідуальним підкреслюється за допомогою знаків-символів. Розглянемо завершальну сцену фінальної битви між Луффітаро та Кайдо. Перш ніж завдати ворогові вирішального удару, герой бачить перед собою величезну кількість паперових ліхтарів із написами, виконаними мешканцями країни. Кожен із цих написів фіксує бажання назавжди позбутися Кайдо та його прибічників. Автор тексту використав описаний знаковий конструкт, щоб засвідчити відповідність між особистими бажаннями головного героя та колективними прагненнями мешканців країни Вану. Аналогічним чином розгортаються події арки «Дресроза», яка хронологічно передуює «Країні Вану». Пірати Солом'яного Капелюха вирушають на о. Дресроза для реалізації чергового етапу свого плану, який має дозволити перемогти піратів-звірів. Задум героїв передбачав знищення фабрики з виробництва штучних диявольських плодів — головного джерела військової міцності антагоніста. Незабаром після прибуття на острів особиста мотивація головного героя зростає, оскільки Донкіхот Дофламінго, правитель острова та союзник Кайдо, утримує у своїх руках диявольський плід, який належав його загиблому названому брату. Зрештою, таємне проникнення до ворожої держави обертається відкритим збройним конфліктом між піратами Донкіхота та Піратами Солом'яного

Капелюха, які долучаються до визвольної армії Дресрози та повсталих гладіаторів. Фінальна дуель між Луффі та Дофламінго відбувається в небі над спустошеною внаслідок дій антагоніста країною. Під час своєї останньої атаки герой згадує численних персонажів, які постраждали від рук антагоніста. Більше того, випад Луффі досяг мети лише після того, як кожен ідентифікований персонаж та численні неназвані громадяни Дресрози гучно висловили йому свою підтримку. Тому, як і у випадку з Момотаро, перемога команди протагоніста подається автором у формі підсумкового тріумфу колективної волі. Це універсальний принцип, який реалізується в усіх сюжетних арках цього сьонену. Таким чином, аксіологічне ядро «Великого куша» генерується навколо ідеї превалювання колективного (суспільного) начала над індивідуальним.

Інша обставина, яка дозволяє віднайти культурологічні паралелі між пригодницьким мультсеріалом та аніме про Момотаро — зв'язок протагоніста з нуменозним. Під час битви з Кайдо Луффі опиняється на порозі смерті, проте загадкова сила рятує його від загибелі й дозволяє продовжити двобій. У той час як герой поступово приходять до тями, на екрані декілька разів з'являються горосеї (від яп. «чотири старійшини»). Від них глядач дізнається, що джерело надприродних здібностей героя — диявольський плід «Гума-гума» — робить його інкарнацією солярного божества Ніко, якому поклоняються деякі персонажі «Великого куша». Право Луффі (Луффітаро) на втручання у внутрішні справи інших країн, так само, як і у випадку з Момотаро, санкціонується не лише особистою моральною досконалістю героя, а й авторитетом сакрального.

Сакралізація образу Момотаро в японській пропаганді зумовлювалася необхідністю підтримки загальнодержавного культу японського імператора. Згідно із синтоїстською традицією, засновником імператорської династії вважається Дзімму — прямий нащадок богині сонця Ама-терасу. Арахітогами (акіцуками) — офіційний статус імператора, закріплений Конституцією Японської імперії (Hitoshi). Тому інша фундаментальна для японського експансіоністського націоналізму ідея кровного зв'язку імператора

з усіма його підлеглими (кокутай), яка активно культивувалася імперськими ідеологами, за замовчуванням передбачала віру в месіаністичне призначення японської нації та її право вирішувати долю інших народів. Мультфільми, у яких інший арахітогами (Момотаро) звільняє численні острови від демонізованих солдатів Західних країн, лише надавали цим світоглядним установкам матеріальної алегоричної форми. Тому, попри те, що «Великий куш» не звертається до конкретної релігійної традиції та репрезентує іншу соціокультурну парадигму, однак у ньому зберігаються деякі світоглядні елементи, представлені в аніме про Момотаро.

Висновки. Зв'язок між аніме про Момотаро та «Великим кушем» полягає в наявності спільного першоджерела, репрезентованих образів, а також ціннісних та ідеологічних засад. Ці твори пропонують глядачеві подібні версії інтерпретації японської народної казки «Момотаро», у яких за допомогою алегорії здійснюється ретрансляція ідеології японського націоналізму.

Аксіологічне ядро «Великого куша» та аніме про Момотаро становлять цінності та ідеали, орієнтовані на досягнення спільного (колективного) блага, що возвеличується над індивідуальними життєвими прагненнями кожного

персонажа. Образи Момотаро та Монкі Д. Луффі подаються як взірці війсьських чеснот, а також репрезентують синтоїстський концепт арахітогами, покладений в основу традиційних японських вірувань про божественне походження імператора країни, що є засадничим положенням японського експансіоністського націоналізму. Водночас за допомогою демонологічних (інфернальних), зооморфних та піратських образів автори цих аніме актуалізують бінарну опозицію «Японія — Захід», яка активно культивувалася ідеологами Японської імперії.

Перспективи подальших досліджень за темою вбачаються в розбудові в межах дослідницької програми Anime Studies, сходознавства чи кінознавства окремих дослідницьких напрямів, зосереджених на ідеологічній критиці аніме та порівняльному аналізі творів різних періодів. Для реалізації цієї дослідницької перспективи доцільно зважати на можливість залучення теоретико-методологічного інструментарію культурології як потенційного концептуального базису досліджень аніме.

Список посилань / References

- Anime-boom! (2016, August 30), 1945. *Momotaro's Divine Sea Warriors Eagles 1942*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/m4ORufDYIIM?si=wwq8TPJbY1BySw3P>. [In English].
- Anime-boom! (2016, June 6), *Momotaro's Sea Eagles 1942*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/GzjpsuRHiro?si=ULaRJqgdAoYh4xQZ>. [In English].
- Anime and Manga Studies. (2024, January 7). One Piece in anime and manga studies. *Anime and Manga Studies*. <https://www.animemangastudies.com/2024/01/07/one-piece-in-anime-and-manga-studies/>. [In English].
- Base Ball Bible. (2015, April 29). *Momotaro vs Mickey mouse / 桃太郎 対 ミッキーマウス*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/zFGtgp5A9ZA?si=L80OVfwTYYG5neT9>. [In English].
- Brenner, R. (2007). *Understanding manga and anime*. Bloomsbury publishing USA. [In English].
- Ccm111. (2019, October 16). [1928] *Nihonichi Momotarou*. [Video] YouTube. <https://youtu.be/-2MIEuwch9o?si=G-ucylfsRcsi6Y1E>. [In English].
- Ccm111. (2019, October 17). [1931] *Sora no Momotarou*. [Video] YouTube. https://youtu.be/KEVMIUrt9u0?si=UdF_VZ9cgQB-e-um. [In English].
- Clements, J. (2013). *Anime: A history*. British Film Institute. [In English].
- Davis, N. (2015). *Manga and Anime go to Hollywood*. Bloomsbury Academic. [In English].
- Dower, J. (1986). *War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*. Pantheon. [In English].
- Drazen, P. (2014). *Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press. [In English].
- Hitoshi, N. (2014). The illusion of Living God “Arahitogami” and “State Shinto”: What invoke Absolute God? Part 2. The Illusion of “State Shinto” (Supplement). Chapter 8. What was the “State Shinto” theory? *ResearchGate*. <https://tinyurl.com/47z9n9ms>. [In English].

- Hori, H. (2018). *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926–1945*. Cornell University Press. [In English].
- Hu, T. Y. G. (2010). *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hong Kong University Press. [In English].
- Ko, M. (2010). *Japanese Cinema and Otherness: Nationalism, Multiculturalism and the Problem of Japaneseness*. Routledge. [In English].
- Novielli, M. R. (2018). *Floating Worlds: A Short History of Japanese Animation (Focus Animation)*. CRC Press. [In English].
- Paramore, K. (2009). *Ideology and Christianity in Japan*. Routledge. [In English].
- Singh, M. P. (2021). Odyssey of the cultural narrative: Japan's cultural representation in Eiichiro Oda's *One Piece*. *Global Media Journal, Indian Edition*, 13(1), 1–24. <https://tinyurl.com/jy6heumt>. [In English].
- Vintage Cartoons Channel. (2016, June 16). *Umi no Momotarô (1932) 海の桃太郎 (Momotaro's Underwater Adventure)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/L9P1T8Lw3hU?si=8f4Kqk6QgTo3OiEY>. [In English].
- Yoshida, T. (1981). The Stranger as God: The Place of the Outsider in Japanese Folk Religion. *Ethnology*, 20(2), 87–99. <https://doi.org/10.2307/3773058>. [In English].

Надійшла до редколегії 20.05.2026

I. С. Галушко

аспірант, кафедра культурології та медіакомунікацій,
Харківська державна академія культури, м. Харків,
Україна

I. Halushko

postgraduate student, Department of Cultural Studies and
Media Communications, Kharkiv State Academy of Culture,
Kharkiv, Ukraine

<https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.04>
 УДК 791.228"193/194":791.43-053.6:008-027.21](520)"200/202"(045)

VIRTUAL MUSEUMS AND THE TRANSFORMATION OF CULTURAL EXPERIENCE: BETWEEN PRESERVATION, MEDIATION, AND INTERPRETATION

Н. С. Бедріна

Харківська державна академія дизайну і мистецтв, м. Харків, Україна
 nadiia.bedrina@gmail.com

N. Bedrina

Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-8236-9463>

N. Bedrina. Virtual museums and the transformation of cultural experience: between preservation, mediation, and interpretation

The relevance of the study. The article addresses the growing need for a profound understanding of digital transformation within museum practices, particularly the shift toward virtual exhibitions. As digital curation becomes increasingly significant in the context of cultural heritage and audience engagement, this research explores how these technologies reshape the interpretive and experiential dimensions of museums.

The purpose of the study is to investigate how virtual museums reshape cultural experience through the interconnected processes of preservation, mediation, and interpretation.

The methodology. A qualitative methodology was applied, combining discourse analysis of curatorial texts, comparative case studies of recent digital projects, and critical evaluation of theoretical literature. The selection of twelve representative sources was guided by their contribution to contemporary museum studies discourse, with particular focus on visitor participation, interpretation, and visual culture.

The results. The research finds that virtual museums not only extend physical accessibility but also introduce new challenges related to interactivity, representation, and narrative authority. Curatorial decisions in digital spaces increasingly involve ethical considerations and technological affordances, shaping how cultural content is framed and consumed.

The scientific novelty. This study contributes to the field by synthesizing recent international research and proposing an integrated analytical framework for evaluating digital exhibitions. It identifies a gap in existing literature regarding the cultural and epistemological implications of digital curatorship.

The practical significance. The findings are relevant for museum professionals, curators, and designers of virtual exhibitions. They offer insights into best practices for enhancing user engagement and interpretive clarity in digital heritage environments.

Conclusions: virtual exhibitions represent a dynamic and evolving form of museum communication that

requires interdisciplinary collaboration and continuous methodological innovation. Future research should expand into non-Western contexts and further develop participatory and inclusive curatorial strategies in digital settings.

Keywords: *virtual exhibitions, digital curation, museum theory, visitors experience, cultural heritage, interpretation, interactivity, representation, visual culture, online museums.*

Н. С. Бедріна. Віртуальні музеї та трансформація культурного досвіду: між збереженням, медіацією та інтерпретацією

Досліджено трансформації музейної діяльності в умовах цифрової культури, зокрема розвиток віртуальних виставок. Метою розвідки є аналіз впливу цифрових технологій на кураторські стратегії, інтерпретаційні підходи та взаємодію з аудиторією. Методологія ґрунтується на якісному аналізі кураторських текстів, порівнянні цифрових музейних практик та критичному огляді актуальної літератури з музейних студій. Результати виявляють ключові виклики, пов'язані з репрезентацією, інтерпретацією та залученням користувачів у віртуальному середовищі. Новизна полягає в цілісному культурологічному підході до аналізу віртуального експонування, практичне значення — у формуванні аналітичного підґрунтя для осмислення впливу цифрових технологій на кураторське проектування, структурну організацію віртуальних експозицій та моделі взаємодії з аудиторією, що може бути використане в процесі розробки музейних цифрових стратегій.

Ключові слова: *віртуальні виставки, цифрова кураторська практика, музейна теорія, досвід відвідувача, культурна спадщина, інтерпретація, інтерактивність, репрезентація, візуальна культура, онлайн-музеї.*

The relevance of the research topic. In an era defined by digital transformation, virtual museums have emerged as both a response to technological innovation and a reconfiguration of how heritage

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

is accessed, represented, and experienced. The global shift toward digitization — accelerated by the COVID-19 pandemic — has challenged traditional museological practices, foregrounding the role of digital interfaces, online exhibitions, and remote curation in shaping symbolic meaning. This topic is particularly relevant as it intersects with broader debates in cultural studies, museum theory, and media theory concerning the mediation of heritage, the construction of narratives, and the evolving role of audiences.

Against this backdrop, the urgency of addressing both theoretical and practical gaps in digital museology becomes even more apparent. In the context of the full-scale war against Ukraine, the urgency of digital heritage preservation has become especially acute. As cultural institutions face destruction, displacement, or restricted physical access, virtual museums offer a crucial means of safeguarding and communicating national memory, identity, and resilience. Investigating how virtual museums transform visitor experience thus sheds light not only on technological adaptation, but also on fundamental changes in how societies engage with memory, identity, and interpretation in conditions of disruption and threat — both in the postmaterial age and in times of war. This article argues that virtual museums constitute a paradigmatic shift in curatorial logic, whereby meaning is co-produced through interface design, user agency, and non-linear narrative structures.

Problem statement. The rise of virtual museums has not only expanded access to cultural heritage, but also introduced fundamental shifts in the ways heritage engagement is structured, mediated, and interpreted. While digital platforms offer new opportunities for preservation and presentation, they also raise critical questions about the authenticity of engagement, the role of curatorship, and the nature of museum knowledge in dematerialized environments. The problem lies in the fact that many existing theoretical frameworks remain grounded in assumptions tied to physical museum space — material presence, linear narratives, and fixed authorship — which may no longer fully apply in virtual contexts.

Addressing this gap is essential for both theoretical understanding and practical application.

On the one hand, museum professionals must adapt their curatorial strategies to align with new modes of interaction and meaning-making. On the other, scholars in cultural studies and museum theory need refined conceptual tools to critically assess how digital mediation reshapes collective memory, identity formation, and public access to museum collections. By exploring the transformation of visitors' meaning-making through virtual museums, this research contributes to the development of more responsive, inclusive, and interpretively open models of heritage communication.

Recent research and unresolved questions. The digital turn in museology has prompted significant scholarly attention to how virtual technologies reshape the ways heritage is preserved, mediated, and interpreted. Foundational works such as Bennett's *The Birth of the Museum* (1995) and Hall's *Representation* (1997) have established critical frameworks for understanding museums as ideological and cultural institutions. Hooper-Greenhill (2000) extended this conversation by emphasizing the interpretive dimensions of museum communication, while Bal (2022) introduced visual and narrative analysis as tools for decoding exhibitionary display.

More recent studies have examined the implications of digital technologies for curatorial practice and audience engagement. Witcomb and Message's *Museum Theory* (2020) and Giannini and Bowen's *Museums and Digital Culture* (2019) offer comprehensive overviews of digital heritage theory and practice. Lubar (2017) and Garcia Cepeda (2020) explore curatorial authorship and exhibition design in physical and virtual environments, while Cameron (2007) highlight new perspectives on digital mediation, accessibility, and innovation. Research by Lu et al. (2023) presents an empirical model of technological evolution in visitor experiences, and Vom Lehn and Heath (2005) critically assess how interactive technologies affect perception and social interaction within exhibitions. Policy-oriented analyses, such as the Nesta, School of Journalism, Media and Culture and Cardiff University report (2019), address the practical challenges of implementing immersive technologies in museums and heritage spaces.

While Ukraine has its own museum science, this article draws primarily on international academic literature due to the lack of extensive theoretical work in Ukrainian studies specifically focused on virtual museums and their cultural implications. The selected sources reflect globally recognized debates in cultural theory, museology, and media studies, and provide the conceptual grounding required for analyzing cultural experience in digital environments.

In parallel, questions of epistemology, authority, and interpretive openness remain underexplored. While much has been written about digitization and access, less attention has been given to the meaning-making logics of interface design, narrative framing, and the shifting roles of users and curators in the production of meaning.

This article addresses these gaps by focusing on virtual museums as sites where cultural experience is not simply digitized, but fundamentally restructured. It examines how digital environments transform the conditions of preservation, shape the mechanisms of mediation, and challenge conventional models of interpretation.

The purpose of this article is to investigate how virtual museums reshape cultural experience through the interconnected processes of preservation, mediation, and interpretation. The research objectives: to determine how digital technologies and virtual platforms are changing traditional approaches to the preservation of museum objects and how this affects their authenticity; to examine the role of interfaces and digital design in shaping access, presentation, and content of virtual exhibitions; to analyze how the ways of creating meaning change in the virtual environment, particularly through visitor participation and various formats of material presentation; to identify the main challenges for virtual museums related to accessibility, representation, and the commodification of heritage.

Conceptual framework of the study. The study of virtual museums as cultural environments emerges at the intersection of multiple academic conversations on representation, interpretation, and institutional authority. This paragraph outlines the conceptual background that frames the museum not merely as a space of display, but as a discursive structure that produces and organizes meaning.

In early museum theory, the museum is understood as a site of ideological construction and knowledge production — a framing advanced in foundational works by Bennett (1995) and Hall (1997), who argue that cultural institutions participate in shaping social narratives through structured forms of representation.

Building on this, Hooper-Greenhill (2000) explores how museums act as interpretive environments, suggesting that meaning is not inherent in objects, but emerges through systems of classification, visual display, and audience interaction. Bal (2022) complements this approach by proposing a method of “image-thinking”, treating exhibitions not just as containers of content, but as critical narratives shaped by curatorial choices and visual logic.

Contemporary research extends these ideas into the digital sphere: Giannini and Bowen (2019) examine how digital tools reconfigure spatial and semantic structures in museums, while Witcomb and Message (2020) focus on the transformation of authority and participation in digitally mediated cultural institutions.

Together, these theoretical positions construct a foundation for understanding virtual museums as not only technological environments, but as exhibitionary interfaces that produce meaning through interpretation, mediation, and design. This conceptual foundation allows us to examine how virtual museums operate across different formats and platforms in the contemporary digital landscape.

Virtual museums in contemporary culture. The term *virtual museum* encompasses a broad spectrum of digital platforms that present, interpret, and disseminate cultural heritage. These include online archives, interactive 3D tours, augmented or virtual reality experiences, and gamified environments. Unlike physical museums, virtual counterparts often lack a fixed location, operating instead as dynamic, networked interfaces that reconfigure how users engage with heritage artefacts.

Typologically, virtual museums can be categorized into several formats. Online archives prioritize access and searchability, functioning as digital repositories with metadata-rich databases. 3D tours simulate the spatial logic of traditional exhibitions,

enabling users to “walk through” curated spaces from remote locations. More experimental platforms adopt gamified or immersive designs, incorporating narrative quests, avatars, or interactive storytelling elements that turn users into co-creators of experience.

Beyond their technical forms, virtual museums also reshape the museum’s function in cultural construction. Hall (1997) conceptualizes culture as a site of meaning-making where representations are continuously contested and negotiated. From this perspective, the museum is not a neutral container of knowledge but an active agent in framing historical narratives and identities: “The emphasis on cultural practices is important. It is participants in a culture who give meaning to people, objects and events” (p. 3). Bennett (1995) extends this view by situating museums within broader governmental and pedagogical apparatuses that produce particular kinds of heritage subjects: “... the public museum exemplified the development of a new ‘governmental’ relation to culture in which works of high culture were treated as instruments that could be enlisted in new ways for new tasks of social management” (p. 6).

In digital environments, these cultural functions become even more complex. With the decentering of the physical artefact, the emphasis shifts from object preservation to user interaction. Interfaces, databases, and narrative paths replace the authority of the display case. This reflects a broader epistemic shift: the museum becomes not just a space for viewing objects but a medium for generating meaning through experience design, interactivity, and user participation.

In this context, the virtual museum functions simultaneously as an archive, interface, and discursive space — one that redefines how culture is curated, accessed, and imagined. One of the most visible impacts of digitization is in the realm of preservation, where digital logic reshapes not only access, but the very meaning of keeping and transmitting artefacts.

Preservation: digitization and the aura of the object. Virtual museums redefine the concept of preservation by challenging the traditional focus on the material integrity of artefacts. In contrast to conventional institutions, where preservation

relies on physical conservation and environmental control, digital museums emphasize continuity through replication, metadata, and interface logic. This postmaterial shift foregrounds not the artefact itself, but its digital representation — endlessly reproducible, malleable, and accessible beyond spatial and temporal constraints.

The implications for authenticity are profound. Drawing on Benjamin’s notion of the “aura”, Bal (2022) suggests that digitization does not necessarily strip museum objects of their value but reconfigures it within new technological contexts: “The specific attraction of an exhibition based on the spatialisation of a film may well be the complicating ways in which narrative is broken up, so that no story is maintained, yet, narrativity — with its dynamism, movement, time, durational effects — can even become stronger»” (p. 84).

This reconfiguration is not neutral; it changes how objects are experienced and remembered. Hooper-Greenhill (2000) adds that meaning is always mediated in museums — a condition amplified in virtual settings, where mediation is technological as much as curatorial: “The biggest challenge facing museums at the present time is the reconceptualisation of the museum/audience relationship” (p. 1).

Rather than being peripheral tools, digital platforms become central actors in shaping heritage. Lubar (2017) discusses how curation shifts from object-centric display to the management of metadata and narrative structures. As he explains: “There’s a long history of artists making art of museum exhibitions. Sometimes this is literal: paintings and photographs of the galleries. But some artists go beyond that, remaking the exhibition as their art. They turn the tables on the museum and put the museum itself on display, revealing the choices made, objects included and not included, history told or silenced. They expose the museum’s mechanisms. Institutional critique reveals the people, ideologies, and interests behind the scenes»” (p. 325).

Similarly, reports by Nesta, School of Journalism, Media and Culture and Cardiff University (2019) illustrate how immersive and interactive technologies extend the idea of preservation into realms of simulation, allowing virtual reconstructions of

destroyed or inaccessible artefacts. Yet these reconstructions prioritize visual coherence over material fidelity, thus privileging user experience over physical accuracy (p. 15).

In this context, preservation becomes a dynamic cultural practice, embedded in interface design, narrative structure, and institutional ideology. The virtual museum is not merely a digital vault but a storytelling system that encodes decisions about what is remembered, how, and by whom. However, preservation is only one aspect of this transformation; equally important is the role of digital mediation in shaping how content is perceived and experienced.

Mediation: interface, access, and narrative control. As digital museums foreground simulation and interactivity, mediation emerges as a key concept in understanding how users engage with heritage. Unlike physical exhibitions, where spatial arrangement and architectural flow guide the visitor, virtual museums rely on screens, code, and interaction logic to deliver cultural meaning.

Interfaces are not passive tools; they structure how content is accessed, interpreted, and emotionally registered. Vom Lehn and Heath (2005) warn that digital technologies, while offering flexibility, may also fragment attention and isolate users, undermining the social dimension of museum visits. This transformation affects not only how content is received but also who controls its framing (p. 8-9).

Garcia Cepeda (2020) emphasizes that interface design itself carries curatorial authority (p. 20). By embedding choices, narratives, and interaction flows, designers limit interpretive autonomy even as they simulate openness. Giannini and Bowen (2019) extend this critique by identifying the interface as a semiotic filter that directs perception, assigns hierarchy, and signals value (p. 5).

Cameron (2007) underscores the cultural and political dimensions of digital heritage mediation, arguing that technologies not only transmit content but also actively shape interpretive frameworks and institutional authority. As he observes: “Contemporary discussions on the impact of multimedia technologies on museums tend to assume a radical difference between the virtual and the material world, a difference that is conceived in terms of a series of oppositions. The material world carries weight — aura, evidence, the passage of time,

the signs of power through accumulation, authority, knowledge, and privilege. Multimedia, on the other hand, is perceived as the ‘other’ of all of these — immediate, surface, temporary, modern, popular, and democratic” (p. 35).

Thus, mediation in virtual museums is not a neutral transmission of knowledge but a system of cultural encoding — one that blends curatorial vision with technological constraints to shape how history is encountered and understood. While mediation addresses access and framing, interpretation raises deeper questions about how users make meaning within digital heritage environments.

Interpretation: meaning-making in virtual space. Virtual museums do not only display content — they co-create meaning through participatory and multimodal structures. Interpretation shifts from fixed, curator-led narratives to user-responsive and often decentralized forms of engagement.

Hooper-Greenhill argues that all interpretation is context-dependent and contingent (2000). In digital environments, this contingency is heightened: hyperlinked navigation, branching storylines, and user-controlled sequences multiply possible readings. Hall’s model of representation supports this dynamic, proposing that meaning emerges through negotiated codes between producer and receiver (Hall, 1997, p. 15–17).

Witcomb and Message (2020, p. 321) highlight the dialogic potential of digital heritage, noting how multiple voices and perspectives can coexist within the same platform. This shift away from singular authority reflects broader trends in cultural theory toward polyvocality and inclusion. However, as Lu et al. demonstrate, user freedom is never absolute; digital experiences remain bounded by design logic, platform architecture, and institutional intentions (Lu et al., 2023, p. 155; 161).

In sum, interpretation in virtual museums is co-produced. It results from the interplay of technological mediation, curatorial strategy, and user interaction — a field of meaning-making where control and creativity constantly negotiate their boundaries.

Challenges and critical reflections. Virtual museums raise new sets of cultural, ethical, and political challenges that demand critical scrutiny. One major concern is the *politics of access*. While

virtual platforms are often celebrated for their inclusivity, digital inequality persists across regions and communities. Unequal access to technology and broadband infrastructure limits participation, reinforcing existing cultural hierarchies.

Equally pressing is the issue of *representation*. As virtual museums digitize and circulate heritage, questions arise about whose stories are told and whose are omitted. While some platforms aim to amplify marginalized voices, others risk reproducing dominant narratives under the guise of neutrality.

The *commodification of heritage* is another source of concern. When cultural materials are reformatted for online consumption, they can become “content” — stripped of context and embedded in market logic. This raises ethical questions about the ownership and commercialization of cultural memory.

Finally, *ethical dilemmas* emerge around authenticity, intellectual property, and cultural context. Who owns a digitized object? What happens when sacred or sensitive items are made globally accessible? How can virtual museums respect the meanings embedded in physical artefacts while using them in new, digitally mediated ways?

These challenges suggest that digital heritage is not just a technical matter but a cultural field shaped by power, ideology, and design. Critical engagement with these tensions is essential for ensuring that virtual museums remain inclusive, ethical, and culturally meaningful.

Conclusion. The study confirmed that virtual museums significantly transform the cultural experience of visitors, integrating the processes of preservation, mediation, and interpretation into new forms. Digital technologies reshape traditional

approaches to preservation, shifting the focus from physical authenticity to digital representation, which provides broader access but simultaneously raises new questions regarding accuracy and ethical presentation. Interfaces and digital design have become key tools in shaping content, determining how users perceive and interact with material. In the virtual environment, meaning-making takes on a participatory character, allowing visitors to become co-creators of the experience while maintaining the influence of curatorial decisions. At the same time, significant challenges remain, including unequal access to technology, representation of diverse groups, and the risk of heritage commodification. The findings highlight the need for further development of the ethical and methodological foundations of digital curation to ensure inclusivity, authenticity, and cultural relevance of virtual museums.

Directions for further research. Further research could explore how virtual museums function in diverse cultural and socio-political contexts, particularly in underrepresented or non-Western regions. Comparative studies may reveal how local heritage values influence the design and interpretation strategies of digital exhibitions. Additionally, longitudinal studies examining how user interaction evolves over time could provide insights into the sustainability and long-term impact of virtual museums. Another promising direction is the investigation of ethical frameworks for digital curation, especially in relation to contested histories and marginalized voices. These areas offer rich potential for expanding the theoretical and practical understanding of virtual heritage environments.

Список посилань / References

- Bal, M. (2022). *Image-thinking: Artmaking as cultural analysis*. Edinburgh University Press. [In English].
- Bennett, T. (1995). *The birth of the museum: History, theory, politics*. Routledge.
- Cameron, F., & Kenderdine, S. (Eds.). (2007). *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*. MIT Press. [In English].
- Garcia Cepeda, R. A. (2020). *The curation and display of interactive new media art: Making a manual* [Doctoral dissertation, University of Sunderland]. ResearchGate. [In English].
- Giannini, T., & Bowen, J. P. (Eds.). (2019). *Museums and digital culture: New perspectives and research*. Springer. [In English].
- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage. [In English].
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the interpretation of visual culture*. Routledge. [In English].

- Lu, S. E., Moyle, B., Reid, S., Yang, E., & Liu, B. (2023). Technology and museum visitor experiences: A four stage model of evolution. *Information Technology & Tourism*, 25(2), 151–174. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40558-023-00252-1> [In English].
- Lubar, S. (2017). *Inside the lost museum: Curating, past and present*. Harvard University Press. [In English].
- Nesta, School of Journalism, Media and Culture, & Cardiff University. (2019). *Immersive experiences in museums, galleries and heritage sites: A review of research findings and issues* (PEC Discussion Paper). https://pec.ac.uk/discussion_paper_/immersive-experiences-in-museums-galleries-and-heritage-sites-a-review-of-research-findings-and-issues/ [In English].
- Vom Lehn, D., & Heath, C. (2005). Accounting for new technology in museum exhibitions. *International Journal of Arts Management*, 7(3), 11–21. [In English].
- Witcomb, A., & Message, K. (Eds.). (2020). *Museum theory* (Vol. 1). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118829059> [In English].

Надійшла до редколегії 12.06.2025

N. Bedrina

Candidate of Cultural Studies, Associate Professor,
Department of Audiovisual Art, Kharkiv State Academy of
Design and Arts, Kharkiv, Ukraine

Н. С. Бедріна

кандидатка культурології, доцентка кафедри аудіо-
візуального мистецтва, Харківська державна академія
дизайну і мистецтв, м. Харків, Україна

ХАРАКТЕРИСТИКА СПЕЦІАЛЬНИХ СЦЕНІЧНИХ ПОДІЙ У ПРОЦЕСІ КУЛЬТУРОТВОРЕННЯ: ІСТОРІОГРАФІЧНИЙ АСПЕКТ

О. Жолудь

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
 aleksejzholud@gmail.com

O. Zholud

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<http://orcid.org/0009-0000-0879-6005>

О. Жолудь. Характеристика спеціальних сценічних подій у процесі культуротворення: історіографічний аспект

У статті представлено методологічні та термінологічні аспекти дослідження теорії і практики спеціальних сценічних подій у процесі національного культуротворення. Здійснено розподіл джерел за методологічною вираженістю наукового дослідження, за доцільними методами пізнання соціокультурних явищ та процесів, за особливостями культуротворчості на сучасному етапі розбудови держави, за специфікою узагальнення спеціальних подій (івентів), зокрема сценічних. Визначено, що подібне підґрунтя є доцільним для подальшого аналізу проблематики застосування ефективних засобів сучасних подієвих технологій. Провідним методологічним підходом дослідження обґрунтовано культурологічний, що вможливує аналіз явища в культурі, вивчення зв'язків івенту з елементами системи культуротворчості, виявлення специфіки його ефективної організації. Спеціальна сценічна подія розглядається як сплановане в часі й просторі явище (івент), яке має символічний капітал, ціннісне спрямування, спроможне вразити учасників засобами переважно сценічного мистецтва, стимулювати їх до участі в перетвореннях у просторі сучасної культури.

Ключові слова: культуротворення, спеціальна сценічна подія, джерельна база, науковий підхід, культурологічна парадигма.

O. Zholud. Features of the research of special stage events in the process of culture creation: historiographic aspect

The article deals with an important scientific issue related to reviewing the capabilities of culture sphere regarding support of various social groups under conditions of martial law. Scientific review is currently focused on supporting the defenders and affected communities by means of providing social integration and consolidation. Under these conditions it is necessary to scientifically master the source base for studying special stage events during the process of national culture creation and to study all components and the phenomenon as a whole.

The purpose of the article is to present the source base for studying contemporary special stage events within the context of national culture creation, analyze it and define theoretical priorities that enable systematic solving of the issue of modernizing cultural event practices.

The methodology is based on cultural studies paradigm, contemporary concepts regarding cultural policies, as well as phenomenology, axiology, and anthropology approaches, which create the foundation for scientific developments and their focus on systemizing scientific research of reality in the culture and philosophy context.

The results are: selection of scientific sources, which create the foundation for researching special stage events during the process of national culture creation, was generalized, the concept of wartime events as formats of creating culture capital, as well as the factor of moving towards developing the culture sphere and participation of social groups in this process, was deepened. Special stage events phenomenon was reviewed through the prism of emotional perception, space, eventfulness and artistic balance.

The scientific novelty consists of determining and generalizing the source base for studying special stage events during the process of national culture creation, separating the sources by scientific understanding levels and depth of analysis of contemporary events phenomenon, and structuring the achievements of scientists by qualities, which will act as logic of illuminating the leading scientific basis of our research. A special stage event is considered as a phenomenon (event) planned in time and space, which has symbolic capital, a value orientation, capable of impressing participants using mainly stage art, and stimulating them to participate in transformations in the space of modern culture.

The practical significance lies in establishing prerequisites for planning and implementation of special stage events, which possess symbolic capital and will act as basis for culture creation process during wartime.

Keywords: culture creation, special stage event, source base, scientific approach, cultural studies paradigm.

Постановка проблеми, її актуальність і зв'язок із важливими практичними завданнями, значення вирішення проблеми. Сучасний культуротворчий процес в Україні перебуває в стані докорінної трансформації, зумовленої сплеском національної і суспільної свідомості під час повномасштабного вторгнення та жорстких дій ворога на території нашої незалежної держави. Це супроводжується карколомним зламом попередніх усталених процесів діяльності у сфері культури, зміною пріоритетів і факторів безпеки. Управління процесами, явищами, подіями у сфері культури отримало новий поштовх для вдосконалення й має досліджуватися для визначення перспективи її розвитку в повоєнний період. Основою для ефективного застосування засобів соціокультурної взаємодії в повоєнний час є глибоке дослідження феноменів культури, що дозволить отримати науковий результат, який буде пов'язаний з практикою. Подальшої актуальності набуває підтримка різних верств населення засобами культури, що потребує обґрунтування культурологічних засад здійснення цієї діяльності, оскільки вивчення феноменів культури, зокрема спеціальних сценічних подій (івентів), уможливорює створення необхідних елементів системи творення культури, подальшої розбудови участі суб'єктів соціуму в процесах творення у сфері культури.

У фокусі наукового розгляду нині — підтримка захисників, постраждалого населення шляхом забезпечення культурної інтеграції та консолідації. За цих умов, необхідним є наукове засвоєння джерельної бази дослідження спеціальних сценічних подій у процесі національного культуротворення; визначення провідного наукового підходу для обґрунтування ефективних умов застосування сучасних культурних практик у процесі творення культури; оновлення термінологічного апарату проблеми, яка досліджується; вивчення явища спеціальних сценічних подій для посилення культуротворчого потенціалу суб'єктів соціуму.

Мета статті — аналіз актуальної джерельної бази та методологічних аспектів дослідження сучасних спеціальних сценічних подій у контексті національної культуротворчості, що дозволять системно вирішити проблему осучаснення культурних подієвих практик.

Завдання публікації: обґрунтувати поняття «спеціальні сценічні події»; проаналізувати наявні наукові джерела, що відображають культурологічний підхід до проблемного поля культуротворчого процесу, його здійснення засобами сучасних спеціальних сценічних подій; визначити теоретичні пріоритети, що дозволяють закласти підвалини системного уявлення про перебіг культуротворчості та можливості подієвих технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасному науково-культурологічному дискурсі є джерела, які закладають підвалини таких досліджень. Культурологічну парадигму й методологію досліджують П. Герчанівська (2017), О. Кравченко (2012), В. Шейко (2011) та ін. Загалом сформоване наукове уявлення про доцільність розгляду культури як системного явища, яке має власну структуру, аксіологічне підґрунтя, динаміку розвитку. Застосування культурологічного підходу в соціокультурній сфері, як простору взаємодії людини й культури, вивчають О. Копієвська, І. Петрова та ін. Учені визначають особливості сучасних культурних практик, засоби їх здійснення, специфіку планування й управління ними. Власне культуротворчість стала предметом розгляду Л. Божук (2015), В. Леонтьєвої (2014), В. Федя (2017) та ін. На думку фахівців, творення в культурі притаманне людині, окремим групам і може мати різні формати та сенси. Місце і роль спеціальних подій у культурній динаміці відстежували Т. Гуменюк (2023), В. Данилова (2017), О. Засядьвовк (2023), В. Нехай (2022) та ін. Найбільш наблизилася до виявлення специфіки культуротворчості шляхом запровадження івент-технологій у своїй розвідці О. Засядьвовк (культуротворча місія івент-практик в Україні). Авторка довела, що культуротворчість впливає на функціонування соціокультурного простору, генерується на основі запровадження інновацій у івент-індустрії, людина є ініціатором й автором новітніх культурних практик. Однак комплексного вивчення спеціальних сценічних подій у контексті національної культуротворчості проведено не було.

Виклад основного матеріалу дослідження. Насамперед для поглибленого аналізу наявних наукових джерел, що стосуються заявленої

проблеми, наведемо авторське бачення поняття «спеціальні сценічні події». Це дозволить транспонувати наукові праці, які досліджуються, щодо завдань дослідження. Подієвість у культурі, поняття та ознаки спеціальних подій, управління ними вивчали Д. Голдблатт, Т. Гуменюк, В. Данилова, І. Донець, О. Засядьвовк, Л. Зеленська, В. Нехай, О. Ніколюк, М. Пашкевич, М. Поплавський, Т. Пригода, У. Хальцбаур та ін.

Розкриття філософського значення події представлено в праці Т. Гуменюк (Гуменюк, 2023). На її думку, у «філософії подія часто розуміється як унікальна і неповторна дія, відмінна від звичайного порядку речей» (с. 26). Саме це порушення рутинного перебігу звичних речей визначає емоційне значення спеціальної події (тут і далі «подія» та «івент» використані як синонімічні терміни). Погоджуємося з позицією авторки, згідно з якою на основі взаємодії з іншими, все ж івент має й виняткове значення, що формує не тільки буття індивіда, а й колективний культурний акт, який має шанс залишитися в предметному полі культури і стати тим маркером, який забезпечить динаміку культуротворення.

Спеціальні події в культурологічному аспекті стали предметом дослідження О. Засядьвовк (Засядьвовк, 2023) (культурологічний феномен масового івенту). Авторка підкреслює, що «масові свята і видовища — це багаторівневий текст, складне семіотичне поле, в якому досить відчутна багатовікова спадкоємність духовних цінностей. Феномен масового свята є своєрідною діалогічною проекцією історії в сучасність, свого роду генетичною віссю, на яку нанизані різні історико-культурні пласти» (с. 32). На нашу думку, така наукова позиція пов'язує спеціальні події з процесом культуротворчості, оскільки підкреслена генеза івентів, яка визначає наскрізні тенденції значення подієвості в культурі за різних історичних часів. Отже, таке трактування стає підґрунтям для створення методологічної моделі дослідження сценічних івентів у процесі творення культури.

Привертає увагу наукова позиція Т. Пригоди та І. Донця, які аналізують івент (подію) поряд з джазом та дзеном як пограничні явища культури. Як власне культуротворення є процесом відходу від традицій, так й івент може характери-

зувати подолання обмежень, вихід за традиційні межі, залишення по собі нового в контексті форматів і сенсів культури. Автори зазначають: «подієвість у культурі і суспільстві, мабуть, завжди є межевим явищем. Комунікативна природа подієвості вже передбачає вибудовування символічної спільної межі, що об'єднує і, водночас, роз'єднує» (Пригода & Донець, 2020, с. 30–31). На їхню думку, сучасний івент може набувати ознак перформансу, інсталяцій, хепенінгу, флешмобу, тобто процесуальних жанрів, де дійство часто деперсоналізоване, фрагментарне, спонтанне, іронічне, абсурдне (там само). Певним чином погоджуючись з авторами, зазначимо, що не завжди подієвість є виходом за межі, лише якщо вона сповнена творчого потенціалу, забезпечена мистецьким надихаючим супроводом, відбувається акт колективної участі у творенні нового.

Дещо інший вектор представляє М. Пашкевич (Пашкевич, 2018) (івент-технології як інструмент формування державного іміджу), який зазначає, що «вітчизняні державні івенти є впливовими інструментами соціального виховання засобами публічної комунікації, які відігравали та відіграють потужну роль в історії України, допомагають адаптуватись у відповідному середовищі» (с. 178). Поеднання граничності, масовості та соціально-виховного компоненту спеціальних сценічних подій втілює ту комбінацію цінностей, засобів, методів і форм, які забезпечують культурну динаміку на перспективу. Відтак, позиція автора наближає до усвідомлення специфічної організації сценічного івенту, необхідності закладення сучасних аксіологічних трендів та розроблення актуальних форматів культурних практик.

Актуальними нині є позиції вчених, які вивчають креативні індустрії та механізми управління спеціальними подіями. Так, М. Поплавський (Поплавський, 2017) (event-менеджмент в індустрії дозвілля) вважає, що «з точки зору культурології event постає у вигляді ритуалу, обряду, церемонії» (с. 188). Погоджуючись загалом із цим твердженням, все ж зазначимо, що культурологічна сутність івенту значно глибша. Проте, якщо розглядати його з позицій комерціалізації, то, звісно, існують затребувані формати спеціальних подій. Водночас не стільки комерційна складова є значущою для культуротво-

рчого заходу, скільки його аксіологічна, творча, інтеграційна роль. Учений зважає на те, що «культура впливає на характер поведінки, стиль і форми спілкування людей, їх свідомість, духовні потреби, ціннісні орієнтації. Усі ці культурні орієнтири можуть бути відображені в подіях і заходах, які належать до індустрії дозвілля» (там само, с. 189). Таким чином, не заперечується аксіологічне підґрунтя івенту, автор підкреслює впливовість події у сфері вільного часу, який особливо цінно сприймається особистістю, організована подія претендує на формування цінностей вільного вибору людини.

Унікальність та творчий підхід до спеціальних подій обстоює О. Ніколюк (Ніколюк, 2021): «Перспективність впровадження івент-технологій полягає насамперед у тому, що вони завжди є різними, ніколи не повторюються. Кожен із них створюється із певною конкретною ціллювою метою, а тому вам варто побувати там, у конкретному місці в певний час, задля отримання виняткових вражень» (с. 100). Саме ці надбуденні враження мають стати основою для утвердження подібних практик і закріплення їх у культурі. Пристаємо на думку автора, згідно з якою в процесі реалізації подієвих культурних практик створюється міцний базис для реалізації творчого потенціалу осіб і груп, оскільки організація події передбачає її неповторність та невимущену участь.

У сучасній науці з'являються розвідки, які досліджують вплив військових дій у нашій державі на планування та реалізацію подієвих технологій. В. Нехай (Нехай, 2022) (івент-менеджмент в умовах війни) звертає увагу на те, що «воєнний стан обмежує роботу організаторів подій і змушує адаптуватися. Так потрібно шукати нові формати взаємодії з аудиторією з урахуванням контексту, травматичного досвіду, який пережили люди, орієнтуючись при цьому на те, що івенти мають підтримувати українців всіма можливими способами» (с. 138). Звісно, умови війни є тими обставинами, які розділяють культурне життя на «до та після». Спеціальні події, зокрема сценічні, переусвідомлюються, орієнтуються на національну культуротворчість. Погоджуємось із тим, що в перспективі саме спеціальні події стануть тими сходами до національної єдності, згуртованості, солідарності.

Дослідження спеціальних сценічних подій пов'язані з розвідками В. Данилової (Данилова, 2017), О. Клековкіна (Клековкін, 2018), С. Оборської (Оборська, 2018), К. Юдової-Романової (Юдова-Романова, 2019) та ін. У цьому контексті В. Данилова (Данилова, 2017) (спеціальні художні події як засіб актуалізації суспільної та індивідуальної свідомості), зазначає, що: «Спеціальна художня подія головним чином впливає на людину через емоційне переживання. Залежно від мети після завершення спеціальної художньої події в її учасників виникає відчуття приналежності до певної групи та групова солідарність, підвищується самооцінка й соціальна значимість, відбувається перегляд професійних і особистісних установок, виникають або значно актуалізуються життєві цінності» (с. 18). Нам уявляється це важливим для національної культуротворчості, оскільки єднання на основі спільних цінностей дозволяє згуртувати спільноту, перетворити її на суб'єкт творення в просторі культури. Проте розгляд власне художніх подій дещо звужує сприйняття явища. На нашу думку, спеціальні сценічні й спеціальні художні події можуть бути поруч й аналізуватися в комплексі.

Зв'язок із мистецтвом відстежується в науковій позиції С. Оборської (Оборська, 2018) (подієвий менеджмент мистецьких проєктів): «Усі форми мистецтва: музика, література, дизайн, кіномистецтво, а також виконавське та візуальне мистецтво, передбачають немало заходів, які мають економічні результати та впливають на соціокультурне середовище, отже, для досягнення ефективних та впливових результатів вони потребують професійного управління» (с. 394). Такий суттєвий зв'язок між різними сферами — суспільною, мистецькою, менеджерською — підкреслює необхідність дослідження феномену спеціальної сценічної події в контексті культуротворчості.

Просторовий аспект організації сценічної дії, зокрема івенту, досліджує К. Юдова-Романова (Юдова-Романова, 2019) (сценічний простір: проблеми термінології в мистецтвознавчих дослідженнях). Авторка зазначає, що «у культурології та мистецтвознавстві поняття простір та час використовуються як у метафізичному значенні, чий зміст розкриваються через сценічне

дійство, так і для характеристики конкретних фізичних параметрів того чи іншого культурно-мистецького явища» (с. 117). Думка вченої дозволяє сформулювати висновок про фіксацію на емоційному рівні цінності через простір, що втілено шляхом організації сценічної спеціальної події. Указана наукова позиція доводить: «головним призначенням сценічного простору є утримувати в певних межах творчий акт, художнє перетворення дійсності, ілюзію» (там само, с. 118). У випадку зі спеціальними сценічними подіями, просторовий контекст сценічності разом з іншими ознаками дозволяє створити фіксацію сенсу для подальшої трансляції.

Зважаючи на те, що сценічність у кожному випадку передбачає певний наратив, який має бути представлений через спеціальну подію, О. Клековкін (подія в історії мистецтва: виробництво статусу) вважає, що «Загальна історія, історія виконавського мистецтва, як і театральна режисура, збігаються в одному зі своїх завдань: створенні історії (вигаданої або правдивої), виробництві події засобами своєї науки або мистецтва, з опорою на історичні джерела у науковців або на текст драми — у режисера...» (Клековкін, 2018, с. 215). Відтак, уявлення про спеціальні сценічні події вивичується до глибинного наукового усвідомлення, а загальна джерельна база дозволяє їх досліджувати на різних рівнях наукового пізнання: від філософсько-культурологічного підґрунтя, крізь усвідомлення культуротворчої динаміки, до подієвості як засобу просування національної культури в контексті глобального розуміння моделей культурної взаємодії.

Розглянемо детальніше словосполучу «спеціальна сценічна подія». Поняття «сценічність» походить від слова «сцена», яке традиційно розуміється як спеціальний майданчик, на якому відбуваються концерти, видовища, театралізовані вистави тощо, або як окрема частина акту театральної п'єси. У цьому дослідженні ми абстрагуємося від власне сцени як лише простору, оскільки для нас важливим є прикметник «сценічний». Поняття «сценічність» доволі розмите, трапляються розвідки, які характеризують сценічну мову, рух, декорації, простір тощо. У загальному розумінні, сценічність — властивість драматичного твору бути виконаним на

театральній сцені. Відтворена художніми засобами розповідь, мова, рух, простір, спеціальні ефекти створюють обставини емоційного сприйняття події. Сценічний простір дозволяє в обмеженому середовищі сконцентрувати зусилля емоційного єднання, творчої взаємодії, подальшого поглиблення сенсу мистецьких перформансів. Тракуємо сценічність як здатність бути представленим на сцені, театралізованим. Це явище характеризується виконанням живої або віртуальної дії з використанням сценічних видів мистецтва, костюмів, декорацій, візуальних елементів.

Основаючись на наукових позиціях дослідників подієвості та організації спеціальних подій (Т. Гуменюк, В. Данилова, О. Засядьков, Л. Зеленська, С. Оборська, К. Юдова-Романова), у цій розвідці трактуємо спеціальну сценічну подію як сплановане в часі і просторі явище (івент), яке має символічний капітал, ціннісне спрямування, спроможне вразити учасників засобами переважно сценічного мистецтва, стимулювати їх до участі в перетвореннях у просторі сучасної культури.

Для представлення методологічних аспектів та джерельної бази маємо структурувати напрацювання вчених за певними ознаками, що вкладатимуться в логіку висвітлення провідних наукових засад нашого дослідження. До таких ознак належать: фундаментальність наукових розробок, їх спрямованість на систематизацію наукового пізнання дійсності у філософсько-культурологічному контексті; змістовна належність до проблематики обґрунтування культурологічного підходу в дослідженнях соціокультурних явищ та процесів; висвітлення сучасних доробок учених у напрямі вивчення творення культурних сенсів та форматів, які мають ознаки подієвості; виявлення сценічності спеціальної події як провідного фактора здійснення позитивного впливу під час реалізації івенту в сучасній безпековій та управлінській перспективі. Подальше викладення матеріалу публікації буде здійснюватися від загального до одиничного, від найширшого до специфічного в дослідженнях феноменів сучасної культури.

Методологія цієї розвідки ґрунтується на культурологічних доробках флагманів відповідної наукової школи в Україні. Так, у працях

В. Шейка (методологічні засади культурології: історіографічний аспект, культурологія та компаративістика: методологічні трансформації та ін.) визначається культурологічне поле, у якому можна знайти відповіді на запитання про важливе явище в контексті культури. Автор зазначає, що культурологія вможливує проведення наукових досліджень за змістовими спрямуваннями: культурологічна компаративістика, концепція пізнання історичної еволюції культури, історична антропологія, культурогенетика, культурологічне народознавство, історіографія історії культури (Шейко, 2011, с. 19). Також у працях ученого простежується надважливий контекст — взаємозв'язок таких глибинних феноменів як культура та глобалізація. Зокрема, у контексті аналізу саме подієвості та культуротворчості маємо зважати на «глобалізацію культурного розвитку та культурної індустрії, комерціалізацію культурної сфери, зближення “масової” та “елітарної” культур, розвиток сучасних інформаційних технологій тощо» (Шейко, 2009, с. 75). Погоджуємось із думкою ученого, згідно з якою фундаментальні культурологічні напрацювання та пов'язані з ними культурні події практики, зокрема сценічні, динамічно трансформуються відповідно до сучасних умов і потребують відповідного вдосконалення.

Мегатенденція культурної гібридизації зумовлює розвиток явищ у сфері культури, зокрема й під час таких подій, як повномасштабне вторгнення на території України. Висновки вченого дозволяють не лише оцінити минуле культури та теперішній стан, а й урахувати подальші перспективні тенденції розвитку. Відповіддю на виклики глобалізації В. Шейко називає культуру ізоляції та самоізоляції окремих країн (культурний фундаменталізм), культуру консолідації (архетип соціальної справедливості). Культура конкуренції, конфронтації, кооперації, на думку автора, є формами реагування культурних систем у добу глобалізації. На нашу думку, оскільки культурологічний підхід передбачає дослідження явища спеціальних сценічних подій як феномену культури, аналіз сучасної соціокультурної ситуації не може уникнути дослідження такого типу івенту.

Інтегрувати імперативи культурної політики в методологічний контекст культурології як на-

уки, що суттєво впливає на розвиток сучасної і повоєнної подієвості та культуротворення, дозволяють праці О. Кравченка (стратегії культурної політики, культурологічна рефлексія сучасної культурної політики та ін.). Учений зазначає, що «культурну політику можна вважати принципово конструктивістською практикою, яка передбачає підпорядкування соціально значимих смислів політичній волі та творення певного образу реальності. Тобто культурна політика є не стільки проекцією загальноприйнятого смислу культури, скільки способом її актуалізації» (Кравченко, 2012, с. 22). Згодні з автором у тому, що культурна політика є чинником генерування сенсів, зокрема й у сфері подієвості. На нашу думку, це набуває більшої актуальності під час карколомних процесів у соціокультурній сфері нашої країни та закладає основи повоєнного культуротворення.

Сучасний культурологічний дискурс щодо досліджень соціокультурних процесів та практик пропонують П. Герчанівська (Герчанівська, 2017), К. Кислюк (Кислюк, 2019), І. Юдкін-Ріпун (Юдкін-Ріпун, 2020) та ін. У контексті культурологічного підходу розвиваються обґрунтовані методи. На думку К. Кислюка (Кислюк, 2019), «культурологічний підхід (у гранично широкому розумінні вищевартності культури для будь-яких сфер життєдіяльності людини і суспільства) може бути конкретизований у методі соціокультурної каузальності. Сутність методу — виявлення причинно-наслідкового зв'язку між досліджуваним об'єктом і тією культурною системою (ієрархією систем), в якому він перебуває» (с. 9). Пропонований ученим метод може застосовуватися для аналізу спеціальних подій (івентів) у соціокультурній сфері й доводити належність цього феномену до культурологічної площини.

Виявляти проблеми й протиріччя у сфері культури та вирішувати їх шляхом застосування культуротворчих практик дозволяє, зокрема, метод інтерпретації. Так, на думку І. Юдіна-Ріпуна (Юдкін-Ріпун, 2020) (феноменологія культури як методологія інтерпретації), «пізнавальна і пошукова, евристична цінність такого підходу зумовлюється вже його діагностичною ефективністю, тобто можливістю виявляти внутрішні, приховані сили культурогенезу» (с. 26).

Інтерпретувати символічний капітал спеціальної події, зокрема сценічної, дослідити перспективні моделі культурних практик подієвої спрямованості, забезпечити подальше закріплення цих форматів і моделей соціокультурної взаємодії дозволяє сукупність наукових методів дослідження. Автор зазначає, що «існування окремого феномену спирається на конфлікт, суперечність, заперечення, воно передбачає альтернативи та інверсії» (там само, с. 33). Саме такий підхід є необхідною передумовою дослідження спеціальних подій, оскільки це створює доцільне підґрунтя розгляду події в контексті об'єктивних умов функціонування соціокультурного середовища, дозволяє визначитися з рушійними силами та впливом сучасного івенту на широку аудиторію.

Вивчення спеціальних сценічних подій у системі повоєнної культуротворчості передбачає застосування феноменологічного підходу. Оскільки «феномен — це явище, єдине в своєму роді, взяте в його цілісності, в єдності з його сутністю й дане нам у досвіді, сприйняте органами чуттів» (Словник української мови, n.d.), подія, подієвість стають атрактивними зонами в системі соціокультурної взаємодії, окремими важелями приведення до дії ресурсів сфери культури, дієвими чинниками комунікації та інтеракції учасників культуротворчості.

Спеціальна сценічна подія є феноменом культури, отже, передбачає дослідження із застосуванням феноменологічного підходу. П. Герчанівська (Герчанівська, 2017) (феноменологічний аналіз у культурології) зазначає, що існує широкий методологічний простір для застосування цього наукового підґрунтя. Зокрема, він поширений «від дескриптивної феноменології Е. Гуссерля та його моделі інтерсуб'єктивності до соціально-феноменологічного аналізу А. Шюца, екзистенціальної феноменології М. Мерло-Понті, герменевтичної феноменології М. Хайдеггера та ін.» (с. 10). Під час вирішення завдань нашого дослідження враховуємо суб'єктивне сприйняття події особистістю, яке стимулює її емоційний фон, надає можливість виразити власну позицію і комунікувати з іншими, що є підґрунтям для участі в процесі культуротворення.

Таким чином, стисле узагальнення уявлень про культурологічну парадигму, відповідний

науковий підхід, феноменологічний аналіз явищ культури дозволяє констатувати, що саме такі наукові передумови надають змогу всесторонньо дослідити спеціальні сценічні події в контексті культуротворчості. Виваженість і доцільність цього наукового підґрунтя вкладається в основу дослідження вказаного явища.

Наступна група джерел дозволяє визначити теоретичні пріоритети, що закладають підвалини системного уявлення про перебіг культуротворчості та можливості подієвих технологій. Вони представлені науковими доробками (Л. Божук, Т. Добіної, О. Жорнової, О. Засядьвовк, В. Леонтєвої, С. Ликової, О. Пушонкової, Н. Романової, Ю. Сабадаш, С. Черепанової, В. Федя та ін.), що присвячені динаміці культури та місця спеціальних сценічних подій у процесі творення культурних сенсів і форматів. Так, В. Леонтєва (Леонтєва, 2014) закладає підвалини культуротворчості як механізму, що забезпечує реалізацію виникнення й буття культури як такої. Тобто «культуротворчість, як реалізація “сили афірмації”, є здійснюваним людиною (“Я-транскультурним”) процесом породження і буття культури, її збереження і прирощення, і у той же час — процесом підтримки свого власного особистісного буття, власної ідентичності» (с. 126). І це дозволяє нам зауважити, що саме емоційна участь людини, отримання вражень під час спеціальної сценічної події створюють передумови закріплення цієї практики та її аксіологічного утвердження в соціокультурній сфері.

У праці В. Федя, С. Ликової (Федь & Ликова, 2017) (методологічний апарат культурології та перспективи його застосування в розв'язанні проблеми культуротворчості) надано осмислення процесу культуротворення з огляду на культурологічну парадигму та запропоновано можливості його здійснення як феномену культури, ґрунтуючись на традиційній виваженій комбінації методів. На думку вчених, історичний метод закладає розуміння культуротворчих та історичних процесів у взаємозумовленості; діалектичний метод дозволяє уникнути догматизованої інтерпретації явищ; еволюційний метод уможливорює вивчення культурно-історичних типів та специфіки їх динаміки культури, кожен тип культури пов'язаний з відповідним типом творення культури; функціональний метод че-

рез поєднання методів, зокрема соціології та психології, надає змогу виявити динаміку культурних сенсів і форм; системний метод — базовий у методології дослідження явищ та процесів у сфері культури (с. 189). Погоджуємось із думкою фахівців: у кожний історичний період засоби творення культури специфічні, але спеціальні сценічні події завжди є чинниками цього процесу з урахуванням їх актуальних форматів і сенсів.

Продуктивним є підхід О. Жорнової (Жорнова, 2013) (поняття культуротворчості як перетин наукової картини світу й звичаєвості соціального життя). Науковий пошук джерел та пояснень феномену, що досліджується, знаходимо в концепції авторки: «Можливості концепту культуротворчості полягають у здатності забезпечувати урівноваження культурної і наукової картини світу при дослідженні соціально-психологічних феноменів» (с. 140). На нашу думку, повсякдення соціальних груп під час участі в спеціальних сценічних подіях стає знаковим і сприяє вдосконаленню культурного буття й перетворенню та осучасненню культурних сенсів і форматів.

У контексті мистецтвознавства культуротворчість представлена в праці А. Ареф'євої (Ареф'єва, 2021) (синкретизм та синтетизм еволюції мистецтва як засоби культуротворчості). Авторка акцентує на тому, що «природний виток *compositio* циклів культуротворення у всезагальній теорії мистецтв, який характеризується категоріями: ритм (палеоліт), форма (неоліт), угруповання (ранні цивілізації), рух (античність), простір (Новий час), час (Новітній час), пов'язує людину з тим усвідомленням цілісності мистецького твору, яке є природовимірним. Саме цією межею визначається той період, коли людина маркує своє місце у світі, місце в бутті» (с. 167). Власне таке маркування через культурну співтворчість і є основою появи та розгалуження уявлень про подієвість. Якщо ґрунтуватися на дослідженнях, то майже всі означені категорії наявні в сучасній сценічній події, а їх симбіоз забезпечує саме той ефект залишення по собі символічного капіталу, який справляють івенти.

Актуальним нині є аналіз Л. Божук (Божук, 2015) (національні культуротворчі процеси в умовах незалежності). Учена зауважує, що «мір-

куючи про культуру як вияв творчої потуги спільноти — “сукупного суб'єкту культуротворення”, маємо акцентувати увагу на її визначальній ролі в добу потужних націєконсолідаційних процесів» (с. 98). Ми згодні, що спільнота, солідаризована, зокрема через культуру, має потенціал долати не лише соціальні, політико-економічні, але й навіть жорсткі військові наслідки в межах суспільства і держави. Саме спільна культурна й соціальна ідентичність формуються і під час спеціальних сценічних подій, отже, вони, на нашу думку, водночас є засобами й форматами національної культуротворчості.

Значення суб'єктної участі спільнот у процесі культуротворчості підкреслено в праці Н. Романової (Романова, 2012) (аксіологічна специфіка культуротворчої діяльності). Авторка акцентує на діяльнісній основі процесу творення в культурі і доводить, що для його аналізу можна застосовувати аксіологічний науковий підхід: «Аксіомодель хоч і є надбудовою над базисом культурної діяльності, але такою надбудовою, яка повністю виражає закладені у культурну діяльність аксіологічні потенції, іншими словами — реалізує ціннісну єдність, яка встановлюється культурою, і транслює її на усе культурне поле через культуротворчість, тобто встановлює віртуальну безліч реалізації цієї єдності» (с. 173). Оскільки культурна дія розуміється як прагнення людини вийти за межі, зокрема й себе самої, докладені зусилля формують основу для творчих процесів у сфері культури. Але, насамперед, залишається не стільки конструкція цієї дії, скільки аксіологічна основа та надбудова.

Отже, провідними теоретичними пріоритетами дослідження є: розгляд спеціальної сценічної події як актуальної культурної практики, яка за умови ефективної організації утворює аксіологічне підґрунтя для участі суб'єктів соціуму в процесі культуротворення; застосування культурологічного підходу як провідного дозволяє системно аналізувати феномен сучасного івенту у взаємозв'язках з іншими компонентами культурного простору й виявляти можливості подієвих технологій для забезпечення перспективи творення в культурі; твердження про те, що культурна й соціальна ідентичність формується і під час спеціальних сценічних подій, що розглядається як комплексне явище і потребує об-

ґрунтування на основі різних наукових підходів (аксіологічного, діяльнісного, управлінського) в контексті культурологічного.

Висновки. Таким чином, дослідивши методологічні та термінологічні особливості феномену сучасних сценічних подій у контексті культуротворчості, можемо констатувати, що: спеціальна сценічна подія — це сплановане в часі й просторі явище (івент), яке має символічний капітал, ціннісне спрямування, спроможне взяти учасників засобами переважно сценічного мистецтва, стимулювати їх до участі в перетвореннях у просторі сучасної культури; провідним методологічним підходом до аналізу проблеми, яка досліджується, є культурологічний, оскільки фундаментальна культурологія вможливорює розгляд феноменів культури в контексті власної парадигми, яка дозволяє крізь призму понять, наукових уявлень, визначених тенденцій зазирнути одночасно і в минуле, і в майбутнє явище, що досліджується. Коло наукових джерел означеної проблеми включає ті, що представляють методологію сучасної культурології, різноаспектно аналізують культуротворчість як процес, вивчають спеціальні події, зокрема сценічні як явище, використовуючи феноменологічний, аксіологічний, антропологічний підходи. З'ясовано, що зміни в глобальному культурному

розвитку, комерціалізація культурної сфери стають тим контекстом, у якому трансформуються сучасні сценічні події, при цьому культурна політика є чинником актуалізації їх сенсів і форматів. Феноменологічний аналіз івенту як явища культури дозволяє визначити орієнтири подальших досліджень, зокрема в процесі національного культуротворення. Символічний капітал сценічного івенту в повоєнний час покладається в основу національного піднесення та творчої участі спільнот у відновленні й соотворенні національної культури. Відтак, спеціальні сценічні події є ціннісним орієнтиром участі суб'єктів соціуму в процесі культуротворення; культурологічний підхід уможливорює системне дослідження феномену сучасної події для забезпечення перспективи творення в культурі; культурна ідентичність формується під час спеціальних сценічних подій, що потребує комплексного обґрунтування на основі аксіологічного, діяльнісного, управлінського наукових підходів.

Перспективи подальших досліджень полягають у побудові методологічної моделі та визначенні провідних методів подальшого наукового пошуку, визначенні організаційних особливостей реалізації спеціальних сценічних подій у процесі національного культуротворення.

Список посилань

- Ареф'єва, А. Ю. (2021). Синкретизм та синтетизм еволюції мистецтва як засоби культуротворчості. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*, 2(90), 165–176. [https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2\(90\).2021.165-176](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2(90).2021.165-176)
- Божук, Л. В. (2015). Культуротворчі процеси в Україні в умовах незалежності. *Гілея*, 93, 98–103. <http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=113>
- Герчанівська, П. Е. (2017). Феноменологічний аналіз у культурології. *Міжнародний вісник: Культурологія. Філологія. Музикознавство*, 1(8), 3–11. http://nbuv.gov.ua/UJRN/mvkfm_2017_1_3
- Гуменюк, Т. (2023). Event як феномен сучасної культури: трансформація від історії до сучасності. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, культурологія, соціологія*, 25, 20–32. <https://share.google/UW6k79P4KDTwF73aQ>
- Данилова, В. (2017). Спеціальні художні події в процесі створення та трансляції сучасної культури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Культурологія*, 25, 141–148. http://nbuv.gov.ua/UJRN/ukrk_2017_25_28
- Жорнова, О. І. (2013). Поняття культуротворчості як перетин наукової картини світу й звичаєвості соціального життя. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*, 19, 134–141. <https://sociology.knu.ua/sites/default/files/library/elopen/aktprob.19.134.pdf>
- Засядьков, О. А. (2023). Культурологічний феномен масового івенту. *Культура і сучасність*, 1, 29–34.
- Кислюк, К. В. (2019). Метод соціокультурної каузальності в процесах розбудови культурології як науки. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна (Серія «Теорія культури і філософія науки»)*, 59, 5–13. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2019-59-01>

- Клековкін, О. Ю. (2018). Подія в історії мистецтва: виробництво статусу. *Сучасне мистецтво*, 14, 214–226. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.13.2018.152240>
- Кравченко, О. В. (2012). Культурологічна рефлексія сучасної культурної політики. *Культура України*, 39, 15–23. <https://repository.ac.kharkov.ua/items/96872d23-3515-4659-a3a8-968a0fb9e5c8>
- Леонтьєва, В. Н. (2014). Менеджмент як професія: роль і статус у культуротворчому процесі. *Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди. Серія: Філософія*, 42, 125–136.
- Нехай, В. А. (2022). Івент-менеджмент в умовах війни. В Т. В. Дорошенко та ін. (Упор.), *Мистецтво та освіта: новації і перспективи: матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції (з міжнародною участю) (8 грудня 2022 р., м. Чернігів)* (сс. 136–138). НУЧК імені Т. Г. Шевченка. <https://epub.chnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8975/1/%D0%9C%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE%D0%20%D1%82%D0%B0%20%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B0.pdf>
- Ніколюк, О. В., Дяченко, Ю. В., & Савченко, Т. В. (2021). Особливості розвитку івент-менеджменту в Україні. *Інвестиції: практика та досвід*, 6, 98–103. <https://doi.org/10.32702/2306-6814.2021.6.98>
- Оборська, С. В. (2018). Сучасна проблематика подієвого менеджменту мистецьких проєктів. *Культура України*, 61, 389–397. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.061.038>
- Пашкевич, М. Ю. (2018). Івент-технології як інструмент формування державного іміджу. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 3, 176–181. http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdakkkm_2018_3_34
- Поплавський, М. М. (2017). Event-менеджмент у індустрії дозвілля. *Питання культурології*, 33, 186–197. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.33.2017.141600>
- Пригода, Т., & Донець, І. (2020). Джаз, дзен, івент як пограничні явища сучасної культури. *Грані*, 23(11), 25–33. <https://doi.org/10.15421/172098>
- Романова, Н. В. (2012). Аксіологічна специфіка культуротворчої діяльності. *Вісник Дніпровського університету. Серія: Філософія. Соціологія. Політологія*, 4(22), 170–174. <https://visnukpfs.dp.ua/index.php/PFS/article/view/174>
- Словник української мови. (n.d.). Феномен. В *Словник UA*. Відновлено Лютий 27, 2025, з <https://slovnuk.ua/index.php?swrd=%D1%84%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD>
- Федь, В. А., & Ликова, С. С. (2017). Методологічний апарат культурології та перспективи його застосування в розв'язанні проблеми культуротворчості. *Молодий вчений*, 9(49), 186–190. http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2017_9_44
- Шейко, В. М. (2009). Культура та глобалізація: компаративістський аналіз. *Культурологічна думка*, 1, 73–79. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kultdum_2009_1_12
- Шейко, В. М. (2011). Культурологія та компаративістика: методологічні трансформації. *Культурологічна думка*, 4, 19–26. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kultdum_2011_4_6
- Юдкін-Ріпун, І. (2020). *Феноменологія культури як методологія інтерпретації*. Інститут культурології НАМ України. https://icr.org.ua/wp-content/uploads/2020/12/Book_2020_Yudkin.pdf
- Юдова-Романова, К. (2019). Сценічний простір: проблеми термінології у мистецтвознавчих дослідженнях. *Укр. культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Напрям: Культурологія*, 33, 117–123. <http://www.irbis-nbuv.gov.ua/publ/REF-0000789249>

References

- Arefieva, A. Yu. (2021). Syncretism and synthetism in the evolution of art as a means of cultural creation. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu imeni Ivana Franka. Filosofski nauky*, 2(90), 165–176. [https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2\(90\).2021.165-176](https://doi.org/10.35433/PhilosophicalSciences.2(90).2021.165-176). [In Ukrainian].
- Bozhuk, L. V. (2015). Cultural processes in Ukraine in the context of independence. *Hileia*, 93, 98–103. <http://gileya.org/index.php?ng=library&cont=long&id=113>. [In Ukrainian].
- Herchanivska, P. E. (2017). Phenomenological analysis in cultural studies. *Mizhnarodnyi visnyk: Kulturolohiia. Filolohiia. Muzykoznavstvo*, 1(8), 3–11. http://nbuv.gov.ua/UJRN/mvkmf_2017_1_3. [In Ukrainian].
- Humeniuk, T. (2023). Event as a phenomenon of contemporary culture: transformation from history to the present day. *Visnyk Mariupolskoho derzhavnoho universytetu. Serii: Filosofiia, kulturolohiia, sotsiologiia*, 25, 20–32. <https://share.google/UW6k79P4KDTwF73aQ>. [In Ukrainian].
- Danylova, V. (2017). Special artistic events in the process of creating and broadcasting contemporary culture. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku. Kulturolohiia*, 25, 141–148. http://nbuv.gov.ua/UJRN/ukrk_2017_25_28. [In Ukrainian].

- Zhornova, O. I. (2013). The concept of culture creation as an intersection between the scientific picture of the world and the customs of social life. *Aktualni problemy sotsiologii, psykholohii, pedahohiky*, 19, 134–141. <https://sociology.knu.ua/sites/default/files/library/elopen/aktprob.19.134.pdf>. [In Ukrainian].
- Zasiadovok, O. A. (2023). The cultural phenomenon of mass events. *Kultura i suchasnist*, 1, 29–34. [In Ukrainian].
- Kysliuk, K. V. (2019). The method of sociocultural causality in the processes of developing cultural studies as a science. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu im. V. N. Karazina (Seriia "Teoriia kultury i filosofia nauky")*, 59, 5–13. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2019-59-01>. [In Ukrainian].
- Klekovkin, O. Yu. (2018). An event in art history: the production of status. *Suchasne mystetstvo*, 14, 214–226. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.13.2018.152240>. [In Ukrainian].
- Kravchenko, O. V. (2012). Cultural reflection on contemporary cultural policy. *Culture of Ukraine*, 39, 15–23. <https://repository.ac.kharkov.ua/items/96872d23-3515-4659-a3a8-968a0fb9e5c8>. [In Ukrainian].
- Leontieva, V. N. (2014). Management as a profession: role and status in the culture-creating process. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni H. S. Skovorody. Seriia: Filosofia*, 42, 125–136. [In Ukrainian].
- Nekhai, V. A. (2022). Event management in wartime. In T. V. Doroshenko et al. (Ed.), *Mystetstvo ta osvita: novatsii i perspektyvy: materialy III Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii (z mizhnarodnoi uchastiu) (December 8, 2022, Chernihiv)* (pp. 136–138). Chernihiv Collegium National University named after Taras Shevchenko. <https://epub.chnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8975/1/%D0%9C%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE%20%D1%82%D0%B0%20%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%B0.pdf>. [In Ukrainian].
- Nikoliuk, O. V., Diachenko, Yu. V., & Savchenko, T. V. (2021). Features of event management development in Ukraine. *Investytsii: praktyka ta dosvid*, 6, 98–103. <https://doi.org/10.32702/2306-6814.2021.6.98>. [In Ukrainian].
- Oborska, S. V. (2018). Contemporary issues in event management for artistic projects. *Culture of Ukraine*, 61, 389–397. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.061.038>. [In Ukrainian].
- Pashkevych, M. Yu. (2018). Event technologies as a tool for shaping the image of the state. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, 3, 176–181. http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdakkkm_2018_3_34. [In Ukrainian].
- Poplavskiy, M. M. (2017). Event-management in the leisure industry. *Pytannia kulturolohii*, 33, 186–197. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.33.2017.141600>. [In Ukrainian].
- Pryhoda, T., & Donets, I. (2020). Jazz, Zen, and events as borderline phenomena of contemporary culture. *Hrani*, 23(11), 25–33. <https://doi.org/10.15421/172098>. [In Ukrainian].
- Romanova, N. V. (2012). The axiological specificity of culture-creating activity. *Visnyk Dniprovskoho universytetu. Seriia: Filosofia. Sotsiologiya. Politologiya*, 4(22), 170–174. <https://visnukpfs.dp.ua/index.php/PFS/article/view/174>. [In Ukrainian].
- Dictionary of the Ukrainian language. (n.d.). Fenomen. In *Slovnyk UA*. Retrieved February 27, 2025, from <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D1%84%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD>. [In Ukrainian].
- Fed, V. A., & Lykova, S. S. (2017). The methodological apparatus of cultural studies and prospects for its application in solving the problem of cultural creativity. *Molodyi vchenyi*, 9(49), 186–190. http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2017_9_44. [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M. (2009). Culture and globalization: a comparative analysis. *Kulturolohichna dumka*, 1, 73–79. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kultdum_2009_1_12. [In Ukrainian].
- Sheiko, V. M. (2011). Cultural studies and comparative studies: methodological transformations. *Kulturolohichna dumka*, 4, 19–26. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kultdum_2011_4_6. [In Ukrainian].
- Yudkin-Ripun, I. (2020). *Phenomenology of culture as a methodology of interpretation*. Institute of Cultural Studies of the National Academy of Sciences of Ukraine. https://icr.org.ua/wp-content/uploads/2020/12/Book_2020_Yudkin.pdf. [In Ukrainian].
- Yudova-Romanova, K. (2019). Stage space: problems of terminology in art studies. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku. Napriam: Kulturologiya*, 33, 117–123. <http://www.irbis-nbuv.gov.ua/publ/REF-0000789249>. [In Ukrainian].

Надійшла до редколегії 14.05.2025

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.06*

УДК 784.4.071.2.091(=161.2)(045)

ТВОРЧИЙ ПОРТРЕТ АВТЕНТИЧНОГО ВИКОНАВЦЯ В ПРАКТИЦІ ЗАСВОЄННЯ НАРОДНОПІСЕННОЇ ТРАДИЦІЇ

В. М. Осадча

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
vira.osadcha@gmail.com

V. Osadcha

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-8045-4007>

В. М. Осадча. Творчий портрет автентичного виконавця в практиці засвоєння народнописенної традиції

Виявлено складові наукового підґрунтя засвоєння народнописенної традиції в процесі підготовки фахівця народного співу у закладах вищої освіти Києва, Рівного та Харкова у зв'язку з етнокультурним контекстом функціонування сольного виконавства. Визначено складові творчого портрета автентичного виконавця та форми його застосування в навчальному процесі й наукових публікаціях.

Ключові слова: музичне мистецтво, вокальне мистецтво, народнописенне виконавство, творча діяльність, народний спів, творчий портрет, індивідуальний вокальний стиль.

V. Osadcha. Creative portrait of an authentic performer in the practice of assimilation of folk song tradition

The purpose of the article is to summarize the theoretical provisions of modern folklore researchers and the experience of folk singing teachers in the development of a creative portrait of an authentic performer, to identify their role in the practice of assimilating the folk song tradition.

The methodology of the theoretical analysis is based on the theoretical provisions of the system-functional approach to the problem of personality in folklore. The classification method is used to determine the paradigmatic nature of the distribution of styles of folk song performance and to distinguish the forms of its functioning.

Theoretical basis of performance and ethnophonic analysis is formed on the provisions of scientific research by A. Ivanytskyi, Y. Karchova, V. Osypenko, V. Osadcha, I. Synelnykov.

The results. The generalization of the creative features of the bearer of the tradition of song folklore is formalized

by researchers and teachers of folk singing in the form of a creative portrait of an authentic performer.

The tradition of generalizing the performing style of outstanding carriers of authentic singing is continued in the practice of professional assimilation of folk song performance at the departments of musical folklore, folk singing of higher educational institutions of culture and art of Kyiv, Rivne, Kharkiv. In particular, the experience of compiling creative portraits of folk performers is based on the course and master's works of students of the Department of Ukrainian Folk Singing (now — Pop and Folk Singing) of Kharkiv State Academy of Culture (supervisors H. Breslavets, V. Osypenko). The characteristics of Polissia folklore performance are devoted to the articles of the teachers of the Department of Musical Folklore of the Institute of Arts of Rivne State University L. Gapon, N. Boyarska, R. Tsapun, N. Nyzhnyk, B. Yaremko, V. Yarmola. The components of the creative portrait of the performer are defined: biography, characteristics of the environment, attitude of the singer (musician), personal characteristics, repertoire, features of the performing style, promotion of the song heritage.

Research format of diploma introduced by Y. Rybak relies on the structure of scientific collections of folklore with subsequent publication, which contains transcriptions, scientific apparatus: description of ethnography, genres, analytical tables, disc with audio recordings.

The scientific novelty. For the first time, the article summarizes the achievements of researchers and teachers of cultural art universities of Kyiv, Rivne, Kharkiv in the development of a theoretical and methodological approach to the assimilation and representation of folk song heritage, in particular in the form of a creative portrait of a folk performer.

The practical significance of the article lies in the scientific substantiation and methodological presenta-

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

tion of the positions of ethnophonic and performance analysis, formalized for further use in the educational and creative process of assimilation of educational programs such as “Folk Singing” and “Musical Folklore”.

Keywords: *musical art, vocal art, folk song performance, creative activity, folk singing, creative portrait, individual vocal style.*

Актуальність запропонованої теми загострюється нині, зважаючи на те, що потреба в мистецькому озвученні народнопісенного спадку як факту етнічної самоідентифікації особистості вагомо зростає, особливо в умовах воєнного часу. Узагальнення творчих якостей виконавця пісенного фольклору формалізовано дослідниками і викладачами народного співу та музичного фольклору у формі Творчого портрету виконавця.

Постановка проблеми У процесі професійного виховання співаків народного напрямку в Україні особливого значення набуває досвід кафедр музично-фольклорного профілю ЗВО Києва, Рівного, Харкова в період 90-х рр. XX — 10-х рр. XXI ст. На питому наукову основу були покладені складові фахової підготовки співака-презентатора локальної традиції у зв'язку із культурним контекстом функціонування українського автентичного співу: творче осягнення музичної образності пісенного фольклору, виконавського стилю народних співаків.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблема особистості в фольклорі розроблена в контексті як колективного творчого процесу, так і персоналізації виконавської інтерпретації, визначення її якісних характеристик. В окремих дослідженнях розглядаються форми вирізнення голосів при співі, варіативність під час відтворення фольклорного тексту, складові виконавського й етнофонічного аналізу, розроблені в практиці засвоєння освітньо-професійних програм «музичний фольклор», «народний спів» викладачами Києва, Рівного, Харкова. Параметри розгляду виконавського стилю народних музикантів-інструменталістів відображені у творчих портретах рівненських та львівських етноорганологів — викладачів РДГУ й Львівської НМА ім. М. В. Лисенка.

Питанням визначення та взаємодії колективного (гуртового) й індивідуального в народно-пісенному виконавстві присвячені дослідження

викладачів кафедри естрадного й народного співу Харківської державної академії культури (ХДАК). В. Осипенко та О. Шишкіна характеризують компоненти локального стилю народних виконавців с. Співаківка (до 2016 — Червоний Шахтар — прим. ред.) Оскільської сільської громади Ізюмського району Харківської області як тісно пов'язані із мовним діалектом. «Для традиційної культури гуртового співу <...> характерною є народна манера з доволі об'ємним “оксамитовим” звучанням грудного регістру. Місцевий діалект відрізняється єдиною близькою розмовною позицією та узагальненою формою голосних, що надає співу особливої “летючості”» (Осипенко, Шишкіна, 2015, с. 41). На думку дослідниць, «ця властивість сформована традицією “озвучення” простору заради його гармонізації» (там само). Характеристику укоріненості й унікальній концепції життя та творчості Олексія Зайця, сучасного виконавця-носія традиції Київського Полісся В. Осипенко розглядає як висвітлення проблеми сучасного функціонування народнопісенної традиції в Україні (Осипенко, 2020). Творчі портрети сучасних репрезентаторів кобзарського виконавства В. Силенка, Ю. Фединського питомо висвітлюють викладачі КНУКиМ І. Синельников (Синельников, 2023), В. Синельникова (Синельникова, 2023). Загальна класифікація регіональних особливостей народнопісенного виконавства здійснена працях О. Бенч, С. Грици, А. Іваницького, Р. Цапун. Означення простору дії співочого стилю поняттям народнопісенної виконавської парадигми доведено в дисертаційному дослідженні Ю. Карчової «Українське народнопісенне виконавство в професійній музичній практиці останньої третини XX — початку XXI століть» (Карчова, 2016) та розвинено в наукових статтях (Карчова, 2018).

Мета статті — узагальнити і проаналізувати досвід сучасних дослідників фольклору та викладачів народного співу з розробки творчого портрета автентичного виконавця, виявити його роль у практиці засвоєння народнопісенної традиції.

Виклад останніх результатів дослідження. У процесі сучасного виховання співаків народного напрямку в Україні особливого значення

набуває виконавське осягнення музичної образності пісенного фольклору, а також вивчення часопросторової організації піснених текстів, особливостей виконавського стилю народних співаків. Цьому сприяє засвоєння форм і методів етнофонічного аналізу, що базується на відчутті живого звучання, контактному передаванні етнічно своєрідної пісенної інформації та результатах фольклористичної транскрипції аудіо-, відеозаписів пісенного фольклору.

Особливістю засвоєння освітньої програми «народний спів» є те, що народнопісенний матеріал для наукового опрацювання й мистецького втілення формується також протягом навчально-творчого процесу. Він узагальнений в архівах аудіо-, відеозаписів кафедр, лабораторіях та кабінетах фольклору, відображає результати власних досліджень викладачів, фольклорної практики студентів. Документування й транскрибування записів входить до обсягу профільних курсів на новостворених на початку 90-х рр. ХХ ст. кафедрах музичного фольклору, українського народного співу закладів вищої освіти культури та мистецтв України.

Науково-педагогічними працівниками і педагогами фахових коледжів, університетів та академій культури і мистецтв Києва, Рівного, Харкова розроблено й запропоновано в навчально-методичних виданнях структуру творчих портретів автентичних виконавців. У наукових статтях та матеріалах конференцій викладачів кафедри українського народного співу (з 2017 р. — кафедри естрадного та народного співу) ХДАК, а також у матеріалах курсових та магістерських робіт студентів відображені особливості виконавського стилю автентичних співаків — носіїв традиції Харківщини. Серед них тріо сестер у складі Ольги Кузьмовни Двойченко, Меланії Кузьмовни Тимченко та Євдокії Кузьмовни Новомлинської (у дівочстві Білокіз, с. Одноробівка, Золочівської громади Богодухівського району Харківської області, с. Басове Золочівської громади Богодухівського району Харківської області), Поліна Андріївна Криничанська (с. Плоске Великобурлуцької громади, Куп'янського району Харківської області), Надія Антонівна Прокопова (с. Гетьманівка Шевченківської селищної громади Куп'янського району Харківської області) (Осадча, 2014).

Сольну традицію співу Полтавщини представляють Марія Яківна Момот (с. Гаївка Оболонської громади, Кременчуцького району Полтавської області), Надія Микитівна Роздобара, Ніна Петрівна Рева, Галина Якимівна Попко (с. Крячківка Пирятинської громади Лубенського району Полтавської області) (там само). Серед фольклорних виконавців Наддніпрянщини в студентських роботах розглянуті творчі постаті учасників фольклорних колективів «Пролісок» с. Кочережки Павлоградського р-ну, «Інгульчанка» с. Інгулець Криворізького району (з 2002 — частина м. Кривий Ріг — *прим. ред.*), «Вечорниці» с. Підгороднє Дніпровського району Дніпропетровської області.

Тематика курсових робіт охоплює вивчення жанрової системи народнопісенної традиції, структурних та виконавських особливостей фольклору Слобожанщини й Полтавщини, особливостей гуртового і сольного виконання, персоналій співаків-носіїв традиції, структура містить розділ прагматичного, зокрема виконавського аналізу транскрибованих пісень. Слід підкреслити, що керівниками опрацьованих робіт є видатні науковці та практики: А. Гуріна (45 робіт) В. Осадча (72 роботи). Відомий композитор і вчений-фольклорист, засновник кафедри українського народного співу Ілля Польський був науковим керівником курсової роботи О. Киречко «Експедиційна діяльність кафедри українського народного співу та музичного фольклору в 1992–1993 рр.» (2000), Ірина Польська — магістерської роботи А. Біленко «І. С. Польський — учений, музикант, викладач» (2007), окремі роботи здійснені під керівництвом О. Шишкіної, І. Щербіни. Серед курсових робіт з нотації та аналізу народних пісень, історії української вокальної школи, що висвітлюють проблеми фольклорного виконавства: «Виконавський стиль тріо сестер Білокіз як зразок ліричної традиції переселенців на Харківщину» (О. Яценко, 2001), «Музичні особливості, виконавський стиль ліричних пісень села Одноробівка Золочівського району Харківської області» (О. Семенова, 1999), «Особливості автентичного фольклористичного і мистецького виконання українського фольклорного солоспіву» (П. Путіло, 2006), «Психофізіологічна аура фольклорного виконавства» (Н. Онищенко,

магістерська робота, 2008), керівник — В. Осадча; «Виконавський стиль традиційної пісенності Полісся» (М. Ткаченко, 2004), «Специфіка виконавського спілкування в українській народно-пісенній традиції» (А. Петракова, магістерська робота, 2008), керівник — А. Гуріна.

На тлі вивчення сольної та гуртової традиції виконання викладачами кафедри українського народного співу та музичного фольклору ХДАК було розроблено концепцію **«інтонаційно активного втілення традиційного співочого стилю»**, яка полягає в мистецькому узагальненні та індивідуалізації досягнень української співацької культури усної традиції» (Осадча, Осипенко, 2013, с. 88), що є умовою плідного мистецького відтворення, зокрема в перспективних концертно-виконавських формах. Серед складових виконавського стилю — особливості звуковисотного інтонування, вплив на формування звуку нюансів мовного діалекту, індивідуальне застосування виконавських прийомів.

В. Осипенко та О. Шишкіна конкретизують засади гуртового виконання пісень носіями традиції згаданого села Співаківка на виокремленні питомих ознак «колективного» творчого портрета: «Загалом виконанню притаманні розспівність, що поєднана з емоційним напруженням та експресією виголошення тексту. Це проявляється, перш за все, на рівні ритмічної організації та характеру виспівування, коли речитативність дрібних тривалостей чергується з потужним співом довгих ферматних звуків в кінці мотивів, яким передують колоритне “густе” гліссандо» (Осипенко, Шишкіна, 2015, с. 39–40). Розглянуті в статті В. Осипенко та О. Шишкіної пісні «А вже років двісті», «Чорноморець, матінко» є зразками слобожанського «протяжного» стилю розспіву. На аналізі виконання дослідниці вирізняють такі особливості, як «потужний “горяк” щільного слобожанського грудного звучання; діафрагмальні “удари” дихання звуків розспіву із додаванням складу “го” (“вивів мене бо(го)сую й на(га) моро(го)зець...”»), що акцентують ці звуки, надають відчуття пружної ритмічної пульсації, активна редукція голосних, що створює сприятливі умови для рівного звучання вокальної лінії» (Осипенко, Шишкіна, 2015, с. 40). При подальшому аналізі дослідниці характеризують особливості мовного діалекту, специфіку вимови

голосних, їх редукції. Ці виконавські якості використовуються в практиці засвоєння пісенного репертуару с. Співаківка фольклористичним ансамблем «Слобожаночка» Харківського фахового вищого коледжу мистецтв, керівником якого є співавтор статті, заслужена артистка України О. Шишкіна.

Відмінність гуртового та одиночного співу, його нерозривний зв'язок із особливостями творчих портретів автентичних виконавців підкреслює А. Іваницький у праці «Польові зошити. Фольклористичні розвідки...» (2014). Ці положення розвинені в розділах («зводах») книги «Про особливості співу старих жінок», «Про старотрадиційне фольклорне виконавство» (Іваницький, 2014). Влучні, вразливі характеристики лідерів співочих гуртів, талановитих сольних виконавців учений здійснює на прикладах творчих портретів носіїв традиції Київського Полісся з с. Товстий Ліс Чорнобильського р-ну (експедиція 1983 р.; село нині не існує — прим. ред.) Василя Глози 1906 р. н., Агафії Чередниченко 1920 р. н. (там само, сс. 56–60). Співочу традицію Північної Бессарабії в «Польових зошитах...» представляє Фросина Легкун 1919 р.н. з с. Василівка Сокирянської громади Дністровського району Чернівецької області. Зокрема, вчений підкреслює відмінність стилістики гуртового співу й «сольної техніки одиночних пісень»: у Ф. Легкун «одиночний спів у сольних піснях спирається на мелізматику («дрібну техніку»). У гуртових піснях вона «співала баса, дрібної техніки не вживала» (там само, с. 63).

Поєднання наукової та творчої роботи характеризує діяльність викладачів кафедри музичного фольклору (з 2024 р. — кафедри музикознавства, фольклору та музичної освіти Інституту мистецтв Рівненського гуманітарного університету (РДГУ)). Кандидатом мистецтвознавства Ю. Рибакіном розроблена і обґрунтована методика складання і подання дипломних робіт за структурою наукових збірок фольклору. Матеріал для такої збірки студенти накопичують і документують самостійно, їх публікація в роботі доповнена відповідним науковим апаратом: теоретичною частиною з описом традиції або персоналії виконавця, аналітичних таблиць з даними про мелотипологічні ознаки пісень,

їх ладофактурні особливості. Напрям дослідження дипломних робіт — характеристика індивідуального виконавського стилю видатних співачок Рівненського Полісся залучає також параметри творчого портрета виконавця. Яна Куришко висвітлила в дипломній роботі традицію рідного с. Карасин Клесівської громади Сарненського району у збірці «Пісні від Ганни Куришко» (Куришко, 2006), Світлана Юзюк та старший викладач кафедри Олена Юзюк склали збірку «Пісні з голосу Степаниди Бровченко» (Юзюк, Юзюк, 2010), до 80-річчя їх матері та бабусі Степаниди Яківни Бровченко 1930 р. н. У науковому апараті публікацій, крім опису етнографії, характеристики жанрів, які побутують у цій місцевості, аналітичних таблиць окремий розділ присвячений творчому портрету народних виконавиць, що зберегли і передали пісенний спадок. Структура цього розділу: біографія, оточення, відношення до співака (музиканта), особистісна характеристика, репертуар, особливості виконавського стилю, різновиди пропагування пісенної спадщини (виступ у концертах, передання традицій в родинному колі). Якщо Ганна Куришко представляє пісенну традицію Рівненщини, то Степанида Бровченко зберегла для родини пісні з рідного с. Хижня Жашківської міської громади Уманського району Черкаської області. У Шевченковому краї співачка прожила більшість років, з 2004 р. переїхала в Рівне до дітей. Особливості її вокального стилю притаманні для Черкащини: голос наповненого тембру, може співати як у середньому, так і у верхньому регістрах. Насиченість мелодійної лінії варіантами розспіву, використання прийомів варіювання, орнаментики (глісандо), свідчить про імпровізаційний дар виконавиці, співацький досвід і знання місцевої традиції (Юзюк, Юзюк, 2010, с. 16). Від С. Я. Бровченко записано більше 70 обрядових та ліричних пісень, варіантів сталих баладних сюжетів. Збірка «Співає Ганна Куришко» містить 52 пісні, що записані у 2000–2005 рр. Представниця родинної традиції співу Ганна Яківна Куришко (1928 р. н.) передала пісні такими, як їх співали у віддаленому лісовому с. Карасин. Її онука, дослідниця Яна Куришко характеризує архаїчну манеру співу як експресивну, багату на мелодичні та ритмічні

варіанти. Своєрідний музичний стрій пісень суттєво відмінний від рівномірно-темперованого, більшість поданих у збірці пісень календарно-обрядові та весільні. Характеристику питомо доповнює творчий портрет виконавиці. Збірка містить аудіодиск пісень у виконанні Г. Куришко та її односельців, які відтворюють багатоголосну фактуру місцевих зразків фольклору. У науковому апараті збірки додатки із описом фрагмента сарненського весільного обряду, таблицями віршових структур і ритмічних форм пісень. Згідно з традицією львівської школи етномузикології, поетичні тексти і наспіви подані в окремих розділах збірника (Куришко, 2006).

Характеристиці поліського фольклорного виконавства присвячені статті викладачів кафедри музичного фольклору Л. Гапон, Н. Боярської, Р. Цапун. У матеріалах Всеукраїнської науково-практичної конференції до 30-річчя кафедри музичного фольклору та 200-річчя з дня народження Оскара Кольберга (м. Рівне, 31.10 — 1.11 2014 р.) окремий розділ публікацій присвячено персоналіям фольклорних виконавців. Так, серед них знаходимо статті про скрипалів: Б. Яремко присвятив статтю Петру Грималюку, Я. Павлів — Кирилу Линдюку, В. Ярмола — Григорію Філософу, О. Олексюк — Степану Сливці. Дві статті висвітлюють творчі портрети народних співачок: стаття доцента кафедри, керівниці студентського фольклорного ансамблю Р. Цапун «Життєвий і творчий шлях Агаф'ї Сивобородько» (Цапун, 2014) та есе Н. Нижник «Деякі штрихи до творчого портрету поліської співачки Надії Яницької» (Нижник, 2014). Агафія Яківна Сивобородько, бабуся Раїси Володимирівни Цапун, була талановитою виконавицею народних пісень, сотні з яких передала студентам кафедри музичного фольклору. 225 пісень з її багатого спадку лягли в основу книги Р. Цапун «Сербинське весілля» (там само).

А. Сивобородько «Співала повільно, голосно і виразно. Всі звуки бралися народним різкуватим голосом із притаманним їй грудним забарвленням. При виконанні жартівливих пісень надавала перевагу декламаційним інтонаціям» (Цапун, 2014, с. 213). Окрема пісенна збірка присвячена репертуару й аналізу виконавського стилю відомої поліської співачки Уляни Кот

(1936 р.н.) з с. Крупове (Дубровицька міська громада Сарненського району Рівненської області).

Актуальний напрям розвитку означеної проблематики представляють сучасні дослідження творчості представників сольного репродуктивного виконавства, які спрямували мистецьку діяльність на науково-творчу реконструкцію одиночного, гуртового співу та традиційного кобзарства. У статтях доцента КНУККиМ В. Синельникової про кобзарську життєву позицію Ю. Фединського, організації й проведення двотижневих літніх зборів з наслідування традиції кобзарства; багаторічного керівника ансамблю «Кралиця», доцента І. Синельникова «Спогади про сучасного кобзаря Тараса Силенка» (Синельников, 2023) актуалізується суспільна відкритість їх творчої діяльності, слідування духу і стилю виконання кращих представників українського епічного співотства.

У дослідженнях В. Осипенко про творчий пошук власного шляху носієм співочої традиції Полісся Олексієм Зайцем (Осипенко, 2020), Ю. Карчової про фольклорні проекти сучасних професійних музикантів (Карчова, 2016; 2018) такі відмінні прояви можна розглядати як невіддільну позитивну ознаку процесу розвитку сольного фольклорного виконавства.

Висновки. Узагальнення творчих особливостей виконавця пісенного фольклору формалізовано дослідниками і викладачами народного співу у формі творчого портрета виконавця. Традицію узагальнення творчої характеристики видатних носіїв автентичного співу у статтях та збірках М. Лисенка, К. Квітки, Г. Танцюри, В. Дубравіна продовжено в працях А. Іваницького. Методологічні засади і особливості викладу творчих портретів використані в практиці професійного засвоєння народнопісенного виконавства на кафедрах музичного фольклору, українського народного співу ЗВО мистецької освіти Києва, Рівного, Харкова. Зокрема, на досвіді складання творчих портретів народних виконавців ґрунтуються курсові та магістерські роботи ХДАК (керівники: Г. Бреславець, А. Гуріна, В. Осадча, В. Осипенко).

Характеристичі поліського фольклорного виконавства присвячені статті викладачів кафедри музичного фольклору РДГУ Л. Гапон, Р. Цапун,

Н. Нижник, Б. Яремка, В. Ярмоли. Серед них — творчі портрети видатних виконавців Уляни Кот, Ганни Куришко, Агафії Сивобородько, Степаниди Бровченко. Окремий розділ дипломних робіт студентів, виконаних за структурою наукових збірок фольклору, містить творчий портрет автентичного виконавця та ілюстрований диском з аудіозаписами видатних носіїв співацької традиції Рівненського Полісся (керівники — Ю. Рибак, О. Юзюк, Р. Цапун). Складові творчого портрета: біографія, оточення, відношення до співака (музиканта), особистісна характеристика, репертуар, особливості виконавського стилю, пропагування пісенної спадщини.

Сучасну практику особистісного наслідування традицій виконання представниками виконавського фольклоризму: автентичним співаком Олексієм Зайцем, репрезентаторами кобзарської традиції Юрієм Фединським, Тарасом Силенком висвітлено шляхом індивідуалізованої творчої характеристики в дослідженнях В. Осипенко, В. Синельникової, І. Синельникова.

Слід відзначити важливість написання студентських праць, наукових досліджень на тему висвітлення творчих портретів автентичних виконавців, оскільки старше покоління носіїв відходить у небуття і залишаються архіви (музичні, фото, спогади, описи), які надають можливість осмислити багатство української пісенної традиції в її регіональному різноманітті.

Перспективи подальших досліджень Складання творчого портрета виконавця дозволяє майбутнім репрезентаторам пісенного фольклору формувати власний виконавський образ на узагальненні живого звучання фольклорної пісні. Перспективою питомого розвитку традицій можна вважати те, що вони представляють професійну музичну діяльність, становлять творчі версії, розроблені на основі науково-методичних принципів, закладених під час навчання в складі студентських фольклористичних колективів, шляхом осягнення практики кобзарювання братчиками кобзарського цеху. Перспективою майбутніх досліджень є складання енциклопедії автентичних виконавців України за прикладом існуючих словників українських академічних співаків та музичних енциклопедій про композиторів.

Список посилань

- Іваницький, А. (2014). *Польові зошити. Фольклористичні розвідки. Рецензії*. Нова Книга.
- Карчова, Ю. (2016). *Українське народнопісенне виконавство в професійній музичній практиці останньої третини XX — початку XXI століть* [Автореферат дисертації кандидата, Харківський національний університет мистецтв ім. І. П. Котляревського]. Харківський національний університет мистецтв ім. І. П. Котляревського
- Карчова, Ю. (2018). Сучасні тенденції інтерпретування української народнопісенної виконавської парадигми. *Культура України*, (61), 138–148. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.061.014>
- Куришко, Я. (Упоряд.) (2006). *Куришко Яна. Пісні від Ганни Куришко: фольклорний збірник*. Ю. П. Рибак (Заг. ред.).
- Нижник, Н. (2014). Кілька штрихів до творчого портрету поліської співачки Надії Яницької. В Р. І. Дзвінка, Ю. П. Рибак (Упоряд.), *Народна музика Волині та Полісся: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції до 35-річчя кафедри музичного фольклору та 200-річчя з дня народження Оскара Кольберга (Рівне, 31 жовтня — 1 листопада 2014р.)* (с. 215–217). Рівне.
- Осадча, В. (2014). Народні виконавці — носії фольклорної традиції Харківщини. В Л. Г. Омельченко та ін. (Ред.), *Традиційна культура в умовах глобалізації: народна музика та декоративне мистецтво у світовому цивілізаційному просторі: матеріали науково-практичної конференції (22–23 серпня 2014 року)* (с. 222–229).
- Осадча, В., & Осипенко, В. (2013). Методологічні основи та практика підготовки співаків народного напрямку на досвіді роботи кафедри українського народного співу та музичного фольклору ХДАК (до 20-річчя заснування кафедри). *Культура України*, 42(2/1), 87–97.
- Осипенко, В. (2020). Народнопісенна традиція в сучасній культурі України: на прикладі творчої діяльності Олексія Зайця. У В. О. Лагутіна та ін. (Ред.), *Традиційна культура в умовах глобалізації: нові виклики та світові тренди: матеріали науково-практичної конференції з міжнародною участю (18–19 вересня 2020 р.)* (с. 162–165). Департамент культури і туризму Харківської облдержадміністрації, Обласний організаційно-методичний центр культури і мистецтва.
- Осипенко, В., & Шишкіна, О. (2015). Традиційна пісенність с. Червоний Шахтар Ізюмського району Харківської обл. (до проблеми відтворення локального вокального стилю). *Традиції та новаті у вищій архітектурно-художній освіті: збірник наукових праць Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, (2), 37–42.
- Синельников, В. (2023). Спогади про кобзаря Тараса Силенка. У Н. Б. Брояко (Голова ред. кол.), *Остан Вересай — феномен української культури (до 220-річчя народження кобзаря): матеріали Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції* (с. 49–53). КНУКіМ, НСКУ.
- Синельникова, В. (2023). Кобзарські практики Юрія Фединського в контексті сучасного фольклорно-репродуктивного руху. У Н. Б. Брояко (Голова ред. кол.), *Остан Вересай — феномен української культури (до 220-річчя народження кобзаря): Матеріали Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції* (с. 54–59). КНУКіМ, НСКУ.
- Цапун, Р. (2014). Життєвий і творчий шлях Агафії Сивобородько. У Р. І. Дзвінка, & Ю. П. Рибак (Упоряд.), *Народна музика Волині та Полісся: Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції до 35-річчя кафедри музичного фольклору та 200-річчя з дня народження Оскара Кольберга (Рівне, 31 жовтня — 1 листопада 2014 р.)* (с. 199–214). Рівне.
- Юзюк, О., & Юзюк, С. (2010). *Пісні з голосу Степаниди Бровченко: Репертуарний збірник*. Ю. П. Рибак (Заг. ред.). Рівне.

References

- Ivanytskyi, A. (2014). *Field notebooks. Folkloristic studies. Reviews*. Nova Knyha. [In Ukrainian]
- Karchova, Yu. (2016). *Ukrainian folk singing performance in professional music practice of the last third of the XX — early XXI centuries* [Candidate's thesis abstract, I. P. Kotliarevskyi Kharkiv National University of Arts]. I. P. Kotliarevskyi Kharkiv National University of Arts. [In Ukrainian]
- Karchova, Yu. (2018). Modern tendencies in interpreting Ukrainian folk performance paradigm. *Culture of Ukraine*, (61), 138–148. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.061.014> [In Ukrainian]
- Kuryshko, Ya. (Ed.). (2006). *Songs from Hanna Kuryshko: A folklore collection*. Yu. P. Rybak (Gen. Ed.). [In Ukrainian]
- Nyzhnyk, N. (2014). A few touches to the creative portrait of Polissia singer Nadiia Yanytska. In R. I. Dzvinika & Yu. P. Rybak (Eds.), *Narodna muzyka Volyni ta Polissia: Zbirnyk materialiv Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii* (pp. 215–217). Rivne. [In Ukrainian]

- Osadcha, V. (2014). Folk performers as bearers of Kharkiv regional folklore tradition. In L. H. Omelchenko et al. (Eds.), *Tradytiina kultura v umovakh hlobalizatsii: narodna muzyka ta dekoratyvne mystetstvo u svitovomu tsyvilizatsiinomu prostori: materialy naukovo-praktychnoi konferentsii* (pp. 222–229). [In Ukrainian]
- Osadcha, V., & Osypenko, V. (2013). Methodological foundations and practice of training folk singers at the department of Ukrainian folk singing and music folklore at KSAC. *Culture of Ukraine*, 42(2/1), 87–97. [In Ukrainian]
- Osypenko, V. (2020). Folk song tradition in modern Ukrainian culture: The case of Oleksii Zaiets' creative activity. In V. O. Lahutina et al. (Eds.), *Tradytiina kultura v umovakh hlobalizatsii: novi vyklyky ta svitovi trendy: materialy naukovo-praktychnoi konferentsii z mizhnarodnoiu uchastiu* (pp. 162–165). Department of Culture and Tourism of Kharkiv Regional State Administration; Regional Organizational and Methodological Center of Culture and Arts. [In Ukrainian]
- Osypenko, V., & Shyshkina, O. (2015). Traditional singing in the village of Chervonyi Shakhtar, Izium district, Kharkiv region (to the problem of reproducing a local vocal style). *Tradytii ta novatsii u vyshchii arkhitekturno-khudozhnii osviti: zbirnyk naukovykh prats Kharkivskoi derzhavnoi akademii dyzainu i mystetstv*, (2), 37–42. [In Ukrainian]
- Synelnykov, V. (2023). Memoirs about kobzar Taras Sylenko. In N. B. Broiako (Ed.), *Ostap Veresai — fenomen ukrainskoi kultury (do 220-richchia narodzhennia kobzaria): materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi internet-konferentsii* (pp. 49–53). KNUKiM, NSKU. [In Ukrainian]
- Synelnykova, V. (2023). Yurii Fedynskyi's kobzar practices in the context of the contemporary folklore-reproductive movement. In N. B. Broiako (Ed.), *Ostap Veresai — fenomen ukrainskoi kultury (do 220-richchia narodzhennia kobzaria): materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi internet-konferentsii* (pp. 54–59). KNUKiM, NSKU. [In Ukrainian]
- Tsapun, R. (2014). The life and creative path of Ahafiiia Syvoborodko. In R. I. Dzvinka & Yu. P. Rybak (Eds.), *Narodna muzyka Volyni ta Polissia: Zbirnyk materialiv Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii* (pp. 199–214). Rivne. [In Ukrainian]
- Yuziuk, O., & Yuziuk, S. (2010). *Songs from the voice of Stepanida Brovchenko: Repertoire collection*. Yu. P. Rybak (Gen. Ed.). Rivne. [In Ukrainian]

Надійшла до редколегії 14.05.2025

В. М. Осадча

кандидат мистецтвознавства, професор кафедри теорії та історії музики, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

V. Osadcha

Candidate of Art Criticism, Professor of the Department of Theory and History of Music, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

<https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.07>
УДК 791.21:004.9.031.42](73)(045)

TOM GUNNING'S "CINEMA OF ATTRACTIONS" AS THE PROTO-PATTERN OF CONTEMPORARY INTERACTIVE CINEMATOGRAPHY

V. Myslavskyi

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
odry2006@gmail.com

Ye. Subota

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
yevhen_subota@xdak.ukr.education

V. Chaikovska

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
televuk.v@gmail.com

B. Farafonov

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
farafonovdad@ukr.net

В. Н. Миславський

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
<https://orcid.org/0000-0003-0339-1820>

Є. В. Субота

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-4648-2354>

В. Б. Чайковська

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
<https://orcid.org/0009-0004-7767-748X>

Б. Я. Фарафонов

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
<https://orcid.org/0009-0006-5480-0830>

V. Myslavskyi, Ye. Subota, V. Chaikovska, B. Farafonov. Tom Gunning's "Cinema of attractions" as the proto-pattern of contemporary interactive cinematography

The purpose of the article is to prove the continuity between the key principles of Tom Gunning's "cinema of attractions" and the mechanics of contemporary interactive cinema, analyzing how the logic of spectacle, direct appeal, and affective impact is technologically reinterpreted in the era of digital media.

The research methodology is determined by its interdisciplinary nature and relies on a comprehensive set of tools, including: first, a media archaeological approach that allows us to abandon linear models of progress and analyze the cyclical repetition of media forms, revealing the connection between early cinema and contemporary digital media; second, a comparative analysis used to compare the aesthetic principles of "cinema of attractions" and the functional mechanics of interactive cinema; and, third, a conceptual analysis that involves the application of Tom Gunning's theoretical approach to interpret the evolution of the viewer/user experience.

The results. The article proves that the central mechanics of interactive cinema "the point of choice" functions as a modern attraction. It is determined that the principle of "exhibitionism" is implemented through an interface that destroys narrative immersion and demonstrates its own constructedness. The affective impact is created not so much by the visual spectacle as by the psychological tension of the act of decision-making itself. It is analyzed that the mechanism of "limited agency" is not a drawback, but a key aesthetic technique for creating an attraction effect. It is also stated that the transformation of a public, shared attraction into

an individualized, private, and data-driven algorithmic choice.

The scientific novelty. For the first time in domestic film studies, an attempt has been made at a systemic analysis that establishes a direct connection between the theory of "cinema of attractions" and the specific mechanics of modern interactive cinema. The work fills the research gap between film studies, which studies attractions mainly in non-interactive media, and game studies, which analyze interactivity outside the context of film studies. A new theoretical approach to understanding interactive cinema as a cinematic, rather than a purely gaming phenomenon, is proposed.

The practical significance. The results obtained can be applied in the modernization of curricula for the professional training of multimedia directors, producers and scriptwriters of interactive projects. The materials of the work are of practical value for researchers of the theory and history of cinema, modern screen culture and can be used in the development of teaching aids and lecture courses dedicated to interactive audiovisual arts.

Keywords: *interactive cinema, cinema of attractions, Tom Gunning, mechanics of choice, media archaeology, agency, interface, database, algorithmic attraction.*

В. Н. Миславський, Є. В. Субота, В. Б. Чайковська, Б. Я. Фарафонов. «Кіноатракціон» Тома Ганнінга як протопатерн сучасного інтерактивного кінематографу

Здійснена спроба довести спадковість між ключовими принципами «кіно атракціонів» Т. Ганнінга та механіками сучасного інтерактивного кіно, проаналізувавши, як логіка видовища, прямого звернення та афективного впливу технологічно переосмислюється в епоху цифрових медіа. Доведено,

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

що центральна механіка інтерактивного кіно «точка вибору» функціонує як сучасний атракціон. Визначено, що принцип «екзібіціонізму» реалізується через інтерфейс, який руйнує наративне занурення та демонструє власну сконструйованість. Зазначено, що афективний вплив створюється не стільки візуальним видовищем, скільки психологічним напруженням самого акту прийняття рішення. Проаналізовано, що механізм «обмеженої агентності» є не недоликом, а ключовим естетичним прийомом для створення атракціонного ефекту. Також констатовано трансформацію публічного, спільного атракціону на індивідуалізований, приватний та керований даними алгоритмічний вибір.

Ключові слова: інтерактивне кіно, кіно атракціонів, Том Ганнінг, механіка вибору, медіаархеологія, агентство, інтерфейс, база даних, алгоритмічна атракція.

The relevance of the study is linked to the rapid spread of interactive media forms and, as a result, the acute academic need for their theoretical understanding. At the same time, the question of applying the analytical tools of classical film theory to the analysis of contemporary digital narratives remains underdeveloped. The very emergence of interactive cinema poses a significant challenge to established historiographical models, in particular to those linear and teleological narratives that view the history of cinema as a movement from primitive spectacle to complex narrative. This, in turn, requires a correction of the research perspective and a search for alternative, non-linear genealogies that take into account the cyclical nature of media forms. It is worth noting that there is already a tradition in film studies of rethinking the concept of “cinema of attractions” for the analysis of new media (e.g., Strauven, 2006), which confirms its theoretical stability and adaptability. Therefore, the relevance of this study lies in the need to expand this existing tradition. To this end, the article sets out to prove the continuity between Tom Gunning’s principles of “cinema of attractions” and the mechanics of contemporary interactive cinema by applying Gunning’s theory to a systematic analysis of the mechanics of “choice mechanics” in particular.

The statement of the problem. Despite the significant development of the theory of “cinema of attractions” in film studies, its application to the analysis of contemporary interactive cinema

remains fragmentary. In contemporary scientific discourse, there is disciplinary fragmentation in approaches to studying this phenomenon. On the one hand, traditional film studies analyse the origins of spectacular forms and their evolution in post-classical cinema. In contrast, contemporary interactive narratives are studied mainly within the framework of new media theory and game studies, where the focus is on the concepts of agency and immersion. This disciplinary fragmentation leads to the phenomenon of interactive cinema being analyzed using theoretical tools that do not fully take into account its hybrid nature. Thus, approaches based on game theory often ignore cinematic heritage and the aesthetics of spectacle. At the same time, traditional film studies face the limitations of their tools when analyzing the specifics of user interaction. Although there are a significant number of works at the intersection of film studies and game studies, there is a lack of systematic research focused specifically on analyzing the mechanics of “choice mechanics” as a modern embodiment of the principles of attractions.

Analysis of current research and publications. Systemic analysis establishing a direct link between the theory of “cinema of attractions” and the specific mechanics of contemporary interactive cinema are currently underrepresented in scientific discourse. At the same time, there is a significant number of related works that confirm the efficacy of Gunning’s concept in analyzing contemporary media. The most relevant area is works that develop the idea of a “rebooted” attraction. A striking example is the collection edited by Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded* (2006). In the same collection, Frank Kessler proposes to consider the attraction as a specific “dispositif” — a configuration of technology and viewer position oriented towards direct display rather than narrative immersion (Kessler, 2006, p. 59). Other researchers directly compare early and modern entertainment technologies. Je Hyung Ryu draws parallels between early film tricks (e.g., Méliès) and contemporary digital effects, arguing that both types of spectacle function as attractions, demonstrating the capabilities of technology (Ryu, n.d., pp. 2, 5, 8). At the same time, there are alternative approaches to the analysis of interactive narratives that allow us to highlight the specificity of

the research proposed in this article. For example, Clara Fernández-Vara's (2019) work offers an analysis through the prism of rhythm and tempo. She examines how the alternation of different types of tasks creates a rhythmic structure that influences the player's experience (Fernández-Vara, 2019, pp. 115–116). This approach is productive for understanding game aesthetics, but it focuses on the overall structure of the experience rather than on the affective function of the moment of choice itself as an attraction-spectacle with intrinsic value, which is the focus of this work. Thus, a review of current publications confirms that although scholars actively apply Gunning's theory to the analysis of contemporary media, a systematic study of how specific principles of attraction are realized through the mechanics of the "point of choice" in interactive cinema remains an open scientific task.

The purpose of the study is to prove the functional and aesthetic continuity between the key principles of Tom Gunning's "cinema of attractions" and the mechanics of "choice mechanics" in contemporary interactive cinema. To achieve this goal, the study will reveal the content of the key principles of the theory of "cinema of attractions", analyze their implementation in non-narrative cinema, and establish a direct connection with the mechanics of contemporary interactive cinema.

The methodology of the study. The methodological basis of the study consists of general scientific and specialized methods. General scientific methods include comparative and conceptual analysis. The key specialised method is the media-archaeological approach, which enables a non-linear analysis of media history, revealing the cyclicity and continuity between cultural phenomena that are, at first glance, distant from each other.

The primary thesis. The key principles of "cinema of attractions" formulated by Tom Gunning remain relevant in the age of digital media. Central to our analysis are the principles of exhibitionism, affective impact ("aesthetics of wonder") and the priority of the moment over the plot. It is important to clarify the meaning of the term "exhibitionism" in the context of Gunning's theory. It has nothing to do with the psychoanalytic concept of scopophilia or voyeurism. Instead, Gunning uses this term to describe cinema that "demonstrates its visibility" by

openly addressing the viewer and acknowledging their presence (for example, through an actor looking at the camera). This is cinema that is oriented towards spectacle rather than immersion in a fictional world (Gunning, 1990, pp. 381–382). Important for this study is Gunning's own position that "cinema of attractions does not disappear with the dominance of narrative, but rather goes underground" (ibid., p. 61). This thesis about the "underground" became the basis for further research. In particular, researcher Erkki Huhtamo points to the central role of the interface in new media, which in itself becomes a form of attraction — a "self-conscious, exhibitionist gesture" (Huhtamo, 2006). Such a "reboot" of the concept creates a solid theoretical basis for analyzing the continuity between early cinema and interactive media forms. The methodology of media archaeology, which is the basis of this study, is not monolithic. As Erkki Huhtamo and Jussi Parikka point out, there are different traditions within the discipline (Huhtamo & Parikka, 2011, p. 3). On the one hand, there is the "cultural" wing (Thomas Elsaesser), which focuses on human experience and the cultural meanings generated by media (Elsaesser, 2016, p. 30). On the other hand, there is the "techno-materialist" school (Wolfgang Ernst, Jussi Parikka). Ernst insists that media archaeology should analyze the "agency of the machine itself" and its internal, operational logic — signal, code and time (Ernst, 2013, p. 56). Parikka expands on this line of thought by exploring the material layers of technology (Parikka, 2012, pp. 68–71). In our opinion, the analysis of such a hybrid phenomenon as interactive cinema requires a purposeful synthesis of both approaches. To consider it only through a "cultural" prism means ignoring the fact that the "mechanics of choice" is a specific technological mechanism (interface, algorithm). At the same time, analyzing it purely as a set of algorithmic operations means losing sight of the main purpose of this apparatus: the creation of a specific affective, human experience. Therefore, within the proposed synthesis, the technological apparatus of the "point of choice" is considered as a direct producer of affect. We analyze how the technological implementation of interaction (video pause, interface appearance, timer start) directly and inevitably generates a "human" experience

(tension, surprise, sense of responsibility). Thus, it can be argued that in interactive cinema, the technological operation is a cultural experience. Analyzing the cinema of the period 1895–1906, it can be argued that it was in this cinema that the principles of “cinema of attractions” were most clearly manifested. As Tom Gunning notes, a classic example of affective influence is the reaction to the film “The Arrival of a Train at La Ciotat Station”, where the physiological shock of the approaching object was important (Gunning, 2004, p. 118). The principle of prioritizing the moment over the plot is embodied in Georges Méliès’ trick films, which were a “series of views” or magical “acts” (ibid., p. 60). Méliès himself noted that the script was for him only “a pretext for stage effects”, which is direct evidence of the dominance of spectacle over narrative logic (Gunning, 1990, p. 386). The priority of spectacle for its own sake over narrative integration is inherently exhibitionist, since the goal of such spectacle is to directly appeal to the viewer, to surprise and shock, rather than to immerse them in a story. The exhibitionist nature of such cinema, in our opinion, was reinforced by the context in which it was shown. As film historian Charles Musser points out, films were shown in vaudeville theatres or at fairs as one of many acts, which normalized this mode of reception and accustomed the viewer to perceive cinema precisely as a technological wonder (Musser, 1990). As has been emphasized, the logic of the attraction did not disappear, but evolved. Tom Gunning noted that this phenomenon reappeared in the “effects cinema of Spielberg, Lucas and Coppola” (Gunning, 1990, p. 387). This idea is developed by Angela Ndalians (Ndalianis, 2000, pp. 2–5), who argues that films with a large amount of computer graphics function as “cinema of attractions” because of their emphasis on the very act of demonstrating visual effects. In our opinion, the key concept for understanding the appeal of such spectacles is “operational aesthetics,” which Tom Gunning defines as “a fascination with how things work, especially innovative or incredible technologies” (Gunning, 2004, p. 126). While early audiences were fascinated by the cinematographic apparatus, modern audiences are fascinated by the digital one. A striking example of a modern attraction is the “bullet time” effect in *The Matrix* (Ndalianis,

2000). However, modern attractions function in a more complex way. They do not simply interrupt the narrative, but integrate into it. This complex interaction is analyzed in detail by Jeff King (King, 2000, pp. 3–4). He suggests considering the synergy between spectacle and narrative, whereby spectacle can provide its own “narrative satisfaction.” Thus, the modern attraction can be characterized as “tamed” by narrative logic: it must simultaneously impress the audience with its technological sophistication (Gunning, 2004, p. 116) and serve the emotional needs of the story (Prince, 1996, p. 34). This duality is a key feature of its evolution and provides the basis for moving on to the analysis of interactive forms. Thus, the historical trajectory of the logic of the attraction can be represented schematically (Fig. 1).

The transition from passive observation to active interaction can be understood through the theoretical framework proposed by Lev Manovich, who contrasts the logic of narrative with the “logic of the database”. He argues: “As a cultural form, the database represents the world as a list of items, and it refuses to order this list. In contrast, narrative creates a cause-and-effect trajectory... Thus, database and narrative are natural enemies” (Manovich, 2001, p. 225). It is important to understand that Manovich is talking about the opposition of basic logics of data organization. However, in new media objects, particularly in interactive cinema, these two logics are forced to coexist in dynamic tension. This opposition allows us to draw an analogy: the user of an interactive film plays a role similar to that of avant-garde director Dziga Vertov in the editing room. Like Vertov, who operated a database of filmed footage, the user of an interactive film interacts with a database of video fragments. The narrative here emerges as an emergent property of the very process of navigating this database, charting its own unique path through it. Thus, the logic of the “database” becomes one of the elements that connects these different eras. A complete picture of this functional and aesthetic continuity is presented in a comparative diagram (Fig. 2).

Looking at the “choice point” interface, it can be argued that it functions as a modern form of exhibitionism. Recall that exhibitionism, as defined by Gunning, is the direct address of the media to the viewer, the destruction of the “fourth wall” and



Fig. 1. Map of the evolution of attraction logic

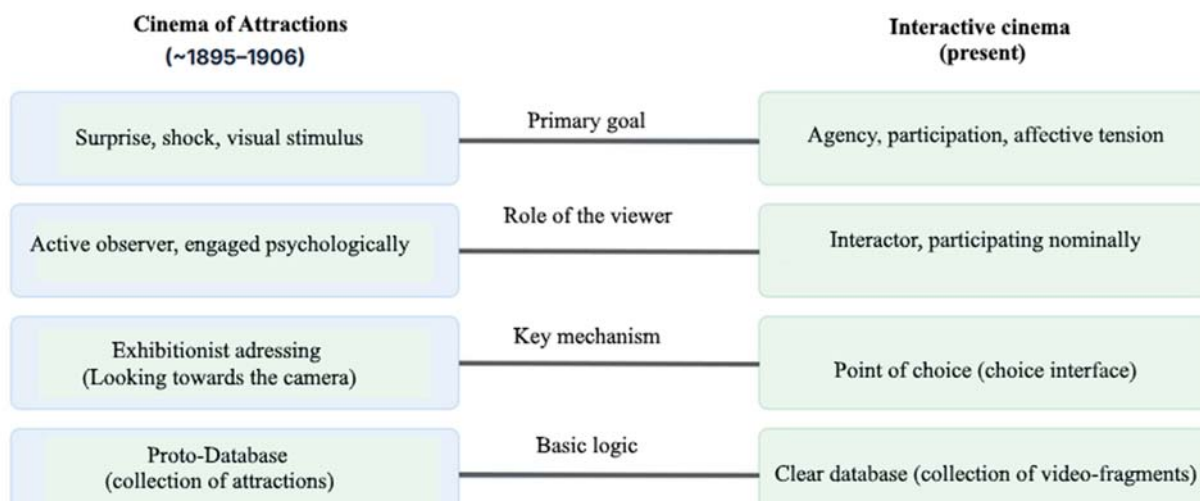


Fig. 2. Comparative analysis of the characteristics of classic and interactive attractions.

the exposure of its own technological nature. When the viewer is asked to make a choice, the film stops and a graphic overlay (buttons, timer) appears on the screen, directly addressing the user. This act disrupts the narrative immersion much more aggressively than an actor looking into the camera in early cinema. This argument is directly based on the research of Erkki Huhtamo, who analyses the interface as a “self-conscious, exhibitionist gesture” and a form of attraction in new media (Huhtamo, 2006). It is at this moment that the basic structure of the film as a database becomes visible, transforming itself into a spectacle. Thus, the viewer gains access not only to an organized archive of plot developments, but also to the very operational logic of the system — the “anarchive,” as defined by V. Ernst (Ernst, 2013, p. 96). The scholar contrasts the traditional archive as a stable repository with

the “anarchive” — a dynamic, procedural, and non-human collection of media traces. Thus, the viewer is confronted not only with narrative options, but also with the logic of the code itself. This brings to the fore the very act of interaction, which is a direct realization of Gunning’s description of cinema as “ready to break the self-sufficient fictional world in order to get the viewer’s attention” (Gunning, 1990, p. 381). In our opinion, the main spectacle in interactive cinema is not so much visual as it is related to decision-making. The moment of choice itself becomes the affective core of the experience. The tension created by the countdown timer, the burden of responsibility for the character’s fate, and curiosity about the consequences of branching paths are the modern attraction. This tension functionally corresponds to what Tom Gunning called “the aesthetics of surprise” (Gunning, 2004, p. 116).

However, unlike early cinema, the shock here comes not from a physical object approaching, but from the psychological impulse caused by the need to make a decision. The affective stakes of such a choice are often deliberately raised by involving the viewer in emotionally and ethically complex decisions, which significantly increases the psychological weight of the interaction. Central to the interactive experience is the concept of agency, which Janet Murray defines as “the satisfying ability to perform meaningful actions whose results are visible and significant” (Murray, 1997, p. 126). At the same time, much of her analysis is devoted to the reasons why interactive narratives often fail, creating “limited agency” or “the illusion of free will”. Murray describes the frustration of poorly designed systems in which the user constantly “hits a wall” (ibid., 1997, p. 132). In our opinion, this “flaw” from the point of view of game theory is a central aesthetic mechanism from the point of view of attraction theory. The affective result of this “failure” of agency is disappointment, surprise, a sense of manipulation, and shock from a sudden “wrong” ending. These non-narrative shocks are precisely what characterises attraction. The affect arises from the conflict between the user’s desire for full agency and the awareness of the limitations of a pre-created system (database). Thus, “bad” agency is “good” attraction. Interactive film uses the lure of agency to create a series of affective spectacles. It is worth noting that such a complex game with the viewer’s position has deep roots. As Alison McMahan argues, even in early cinema there was a genre of “homunculus films” where a triangular model of gaze was created between the character-observer in the frame, the event, and the real viewer. This model, according to the researcher, is a direct predecessor of the modern interaction between the player and the avatar (McMahan, 2006, p. 292). This proves that manipulating viewer agency for the sake of creating spectacle is not a new invention, but a technological reinterpretation of early cinematic practices. In summary, the analysis shows that the “mechanics of choice” function as a complex mechanism that interrupts narrative immersion to create an affective result. The logic of this mechanism is visualized in a conceptual diagram (Fig. 3).

It can be argued that the study of continuity is one possible approach to studying media history. An alternative yet complementary perspective is offered by Siegfried Zeliński’s concept of “variantology.” This approach focuses not on linear traditions or cycles, but on unique, anarchic “variants” of media practices in different eras, emphasizing their uniqueness (Zielinski, 2006).

Applying this approach allows us to answer the key question: if interactive cinema is a continuation of the attraction, what is its uniqueness as a “variant” in the digital age?

In our opinion, the uniqueness of contemporary interactive cinema as a “variant” of the attraction lies in the change in the nature of the spectacle, which is now mediated by algorithmic systems. The defining feature of this new “algorithmic attraction” is a specific combination of spectacular logic with the logic of algorithmic control and data collection.

While early attractions were based on public demonstrations of the capabilities of cinematographic equipment (Gunning, 1990), modern attractions demonstrate the capabilities of computing equipment — its ability to simulate choice, adapt narrative, and respond to user actions. However, this process is not neutral. The mechanics of choice function not only as a moment of affective tension for the viewer, but also as a point of data collection for the platform. Each choice becomes a unit of information used to optimize future content and predict user behavior.

This aspect places interactive cinema in the broader context of the modern digital economy, where human experience becomes raw material for data extraction. Thus, the attraction of the XXI century is two-way: the viewer watches the spectacle of choice, and the algorithm watches the viewer who chooses. Exhibitionism also takes on a new dimension here: the system not only reveals its structure through the interface, but also requires the user to reveal their preferences and decision-making patterns. Thus, the uniqueness of interactive cinema lies in the fact that it is not only an individualized spectacle, but also an instrument of soft control and commercialization of experience, which is its key difference from its historical predecessors.

Conclusions. The study proves that the mechanics of modern interactive cinema — the mechanics of

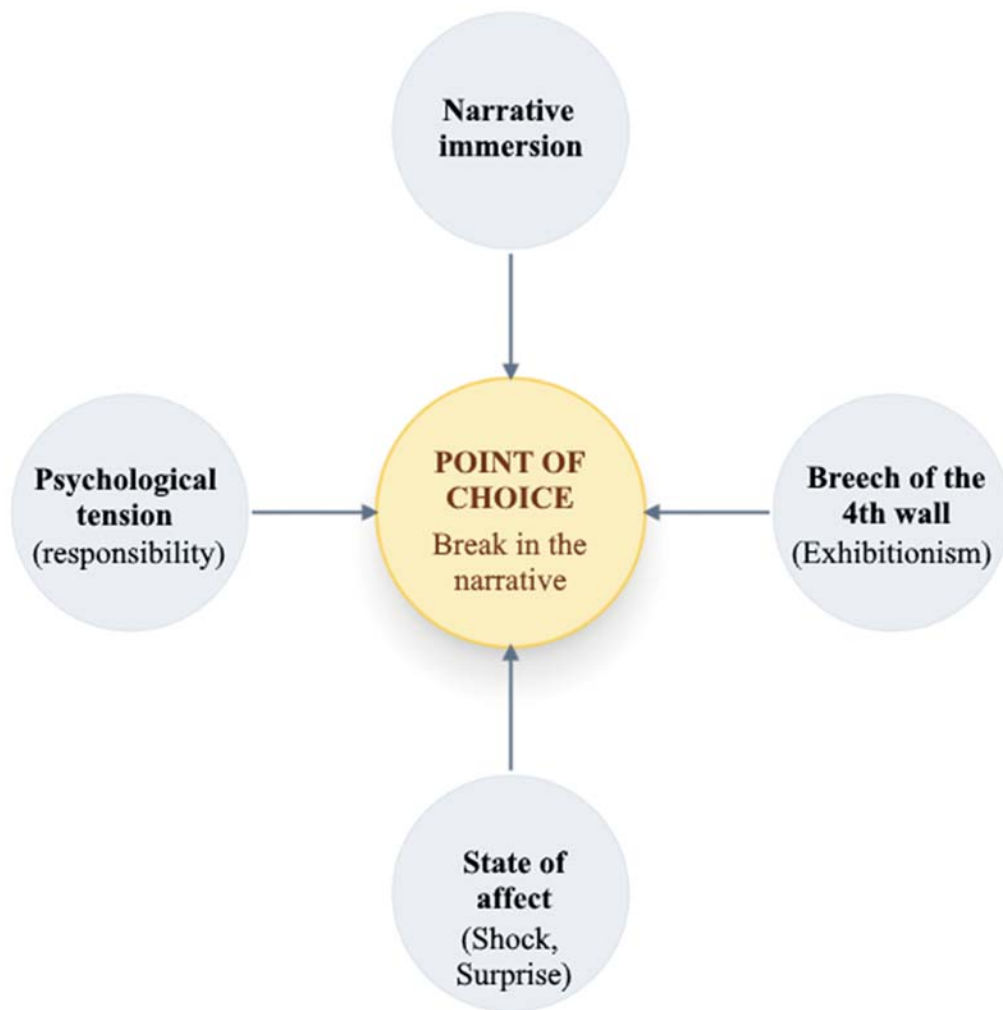


Fig. 3. The mechanism of the “point of choice” as a modern attraction.

choice — functionally and aesthetically reinterprets the key principles of Tom Gunning’s “cinema of attractions”, acting as their direct successor in the digital age. It has been established that exhibitionism finds its embodiment in the interface of choice, which interrupts narrative immersion and exposes the structure of the film as a database. The affective impact is transformed from visual shock to psychological tension associated with responsibility and the need to make a decision. Ultimately, the priority of the moment over the plot is realized through a mechanism of undermining agency, where disappointment or shock at the limited choice becomes an affective spectacle in its own right.

The scientific novelty of the results obtained lies in the systematic analysis of the mechanics of choice as a functional equivalent of a classic attraction and in the substantiation of the concept of an “algorithmic attraction”. This allows us to change the dominant perspective on interactive cinema, analyzing it as an

evolution of cinematic spectacle rather than a purely gaming phenomenon. The established continuity also reveals a significant transformation: the public, shared experience of fairground entertainment has been transformed into an individualized, private and algorithm-driven attraction, integrated with data collection mechanisms. The figure of the mediator has also changed: while in early cinema, as Charles Musser notes, the key role was played by the lecturer-showman who controlled the audience’s attention (Musser, 1990), today this function is performed by an algorithmic system. The spectacular “shock” of the early XX century has been “rebooted” as the algorithmic “choice” of the XXI century. The prospects for further research include the study of the ethical and aesthetic consequences of integrating data collection logic into media forms of the spectacle.

Список посилань / References

- Elsaesser, T. (2016). *Film history as media archaeology*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1zxskjv>. [In English].
- Ernst, W. (2013). *Digital memory and the archive* (J. Parikka, Ed.). University of Minnesota Press. <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt32bcwb>. [In English].
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to Game Analysis* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351140089>. [In English].
- Gunning, T. (1990). The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In T. Elsaesser (Ed.), *Early cinema: Space, frame, narrative* (pp. 381–388). BFI Publishing. <https://surl.li/lxrffn>. [In English].
- Gunning, T. (2004). An aesthetics of astonishment: Early film and the (in)credulous spectator. In L. Williams (Ed.), *Viewing positions: Ways of seeing film* (pp. 114–133). Rutgers University Press. <https://blogs.ubc.ca/astu204a/files/2016/05/gunning-1.pdf>. [In English].
- Huhtamo, E. (2006). The pleasures of the peephole: An archaeological exploration of peep media. In E. Kluitenberg (Ed.), *Imaginary media*. De Balie publishing. https://gebseng.com/media_archeology/reading_materials/Erkki_Huhtamo-Pleasures_of_the_Peeephole.pdf. [In English].
- Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. University of California Press. <https://doi.org/10.2307/jj.23689317>. [In English].
- Kessler, F. (2006). The Cinema of Attractions as Dispositif. In W. Strauven (Ed.), *The cinema of attractions reloaded* (pp. 57–70). Amsterdam University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46n09s>. [In English].
- King, G. (2000). *Spectacular narratives: Hollywood in the age of the blockbuster*. I. B. Tauris. <https://www.bloomsbury.com/us/spectacular-narratives-9780857716972>. [In English].
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press. [In English].
- McMahan, A. (2006). *Chez le photographe c'est chez moi: Relationship of actor and filmed subject to camera in early film and virtual reality spaces*. In W. Strauven (Ed.), *The cinema of attractions reloaded* (pp. 291–308). Amsterdam University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt46n09s.21>. [In English].
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press. [In English].
- Musser, C. (1990). *The emergence of cinema: The American screen to 1907*. Smithsonian Institution Press.
- Ndalianis, A. (2000). *The frenzy of the visible: Spectacle and motion in the era of the digital*. https://www.researchgate.net/publication/265193239_The_Frenzy_of_the_Visible_Spectacle_and_Motion_in_the_Era_of_the_Digital. [In English].
- Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Polity Press. https://www.academia.edu/35452955/Whatis_Media_Archaeology. [In English].
- Prince, S. (1996). True lies: Perceptual realism, digital images, and film theory. *Film Quarterly*, 49(3), 27–37. <https://doi.org/10.2307/1213468>. [In English].
- Ryu, J. H. (n.d.). *The Cinema of Special Effects Attractions and Its Representation of Reality: The Comparison between the Early Tricks and Digital Effects* [Doctoral dissertation, Georgia State University]. <https://www.thanouser.org/Research/Jae%20Ryu%20-%20Early%20Tricks%20and%20Digital%20Effects.pdf>. [In English].
- Elsaesser, T. (2016). *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1zxskjv>. [In English].
- Zielinski, S. (2006). *Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means* (G. Custance, Trans.). MIT Press. [In English].

Надійшла до редколегії 07.05.2025

V. Myslavskyi

PhD in Arts, Professor, Head of the Department of Film and Television Directing and Screenwriting, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

Ye. Subota

PhD in Cultural Studies, Senior Lecturer, Department of Film and Television Directing and Screenwriting, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

V. Chaikovska

Lecturer at the Department of Film and Television Directing and Screenwriting, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

B. Farafonov

Lecturer at the Department of Film and Television Directing and Screenwriting, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

В. Н. Миславський

доктор мистецтвознавства, професор, зав. каф. кіно-телережисури та сценарної майстерності Харківської державної академії культури, м. Харків, Україна

Є. В. Субота

кандидат культурології, старший викладач кафедри кінотелережисури та сценарної майстерності Харківської державної академії культури, м. Харків, Україна

В. Б. Чайковська

викладачка кафедри кінотелережисури та сценарної майстерності Харківської державної академії культури, м. Харків, Україна

Б. Я. Фарафонов

викладач кафедри кінотелережисури та сценарної майстерності Харківської державної академії культури, м. Харків, Україна

КРЕАТИВНІ ІНДУСТРІЇ: ПРОДЮСЕР І МИТЕЦЬ — СИМБІОЗ ТАЛАНТІВ І УПРАВЛІННЯ

Р. Г. Набоков

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
nabokoff@gmail.com

В. С. Ярославська

Управління всесвітньої української спільноти і гуманітарних ініціатив Департаменту публічної дипломатії та комунікацій МЗС України, м. Київ, Україна
Viktoriiia.yaroslavska@mfa.gov.ua

R. Nabokov

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0001-7276-3478>

V. Yaroslavska

Office of the Global Ukrainian Community and Humanitarian Initiatives, Department of Public Diplomacy and Communications, Ministry of Foreign Affairs of Ukraine, Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0003-9707-5753>

Р. Г. Набоков, В. С. Ярославська. Креативні індустрії: продюсер і митець — симбіоз талантів і управління

Розглянуто креативні індустрії — музику, театр, кіно та інші форми мистецтва — які є важливим сегментом сучасної економіки, що поєднує мистецтво, культуру та бізнес. У центральній частині цього механізму — співпраця продюсера й артиста, яка являє собою складне партнерство, об'єднане симбіозом творчої енергії та стратегічного управління. Така співпраця в креативних індустріях є основою створення успішних мистецьких проєктів, які здатні створювати й коригувати культурний ландшафт, знаходити відгук у потрібній аудиторії.

Зазначено, що нині, коли інформаційний простір перенасичений різноманітними продуктами та їхніми впливами, а виклики глобалізації й цифровізації надають змогу змінити підходи до творчості, роль продюсера, як безпосередньої ключової фігури між ідеєю митця, реалізацією й аудиторією, стає ключовою. Проаналізовано взаємодію продюсера та митця, розглянуто виклики, що постають перед ними, їхні ролі, можливості, ризики, конфлікти й впливи сучасних технологій. Розглянуто їхній симбіоз, де творчий потенціал митця поєднується з управлінськими та організаційними навичками продюсера. Підкреслено важливість гармонійного партнерства для створення конкурентоспроможних культурних продуктів та визначено виклики, з якими стикаються учасники цього процесу.

Ключові слова: креативні індустрії, продюсер, митець, продюсування мистецтва, автентичність твору, меценатство, технології блокчейн, NFT (невзаємозамінні токени), ризик-менеджмент, просування проєктної діяльності.

R. Nabokov, V. Yaroslavska. Creative industries: producer and artist — a symbiosis of talent and management

The relevance of the article. Creative industries are a leading sector of the global economy, covering art, media, design, theatre, cinema, music, performance, and emerging technologies. Success depends on effective interaction between the artist, who creates unique content, and the producer, who organizes, finances, and promotes it. Amid digital transformation, changing audiences, globalization, and martial law, rethinking the symbiosis of creativity and management is urgent, as it shapes quality cultural content, policy, and new markets.

The purpose of the article. This article analyzes the interaction between artist and producer as a symbiosis of creative potential and managerial strategies in creative industries. Tasks include identifying roles, analyzing conflicts and alignment mechanisms, studying new technologies' influence on cooperation, and offering practical recommendations.

The methodology. An interdisciplinary approach combines cultural studies, sociology, management, psychology, and art history. Methods include content analysis of literature, comparative-historical analysis of cooperation models, case studies of production practices, and expert observation of theatrical, musical, and multimedia projects in Ukraine.

The results. Roles of the producer (strategist, administrator, innovator, mentor, marketer, psychologist, lawyer, diplomat) and artist (creator, public figure, image-bearer, ambassador) are systematized. Three interaction models emerge: partnership, hierarchical, and autonomous. Successful collaborations in theatre, music, and film are analyzed, including conflict factors and resolutions. Producer functions' transformation in the digital era is examined, especially regarding algorithms,

platforms, audiences, and digital environments. An algorithm for effective interaction based on trust, clear roles, flexibility, and open dialogue is proposed.

The scientific novelty. This study provides the first systematic analysis of the “producer–artist” symbiosis in contemporary Ukrainian and global cultural practices. It highlights digital technologies’ role in reshaping communication and roles, develops conflict typology and management strategies, and identifies ethical and psychological parameters for effective partnerships in crises.

The practical significance. Findings support training cultural management specialists, developing arts education programs, and formulating strategies for cultural institutions and independent production groups. The conclusions guide creative industry practitioners in building effective cooperation between managers and creators.

Conclusions. The producer-artist symbiosis drives creative industries. Partnership quality influences both project success and cultural development. The producer’s role as interface between vision and reality grows more complex, requiring competence, ethics, and innovation. Together, artists and competent producers can realize and scale cultural phenomena.

Keywords: *creative industries, producer, artist, collaboration, management, cultural product, digitalization, symbiosis, cultural policy, strategy.*

Актуальність теми дослідження. Креативні індустрії, які включають мистецтво, дизайн, кіно, музику та медіа, відіграють значну роль у глобальній економіці. Взаємодія між митцем, який є носієм творчої ідеї, та продюсером, що забезпечує її реалізацію, є основою успіху в цих галузях. В умовах швидкого розвитку технологій та глобалізації актуальність дослідження цього симбіозу зростає, оскільки від нього залежить конкурентоспроможність культурних продуктів.

Постановка проблеми. Основною проблемою є брак чіткого розуміння ролей і меж відповідальності продюсера та митця в процесі створення культурного продукту. Часто виникають конфлікти, зумовлені різницею у світогляді: митець фокусується на творчій свободі, тоді як продюсер орієнтується на комерційний успіх та організаційні моменти. У цій розвідці ми спробуємо з’ясувати, як досягти балансу між цими підходами, щоб забезпечити ефективну співпрацю, і які фактори впливають на успішність їхнього партнерства.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання креативних індустрій активно досліджується в працях таких авторів, як Р. Кейвз (Caves, 2003), котрий аналізує економіку креативних ринків, та Д. Хесмондхалг (Hesmondhalgh, 2013), який розглядає культурне виробництво із соціологічної перспективи. Українські дослідники, зокрема О. Лачко (Лачко, 2015), підкреслює важливість креативних індустрій в розвитку національної культури.

Однак сучасні автори недостатньо уваги приділяють практичним аспектам взаємодії між продюсером і митцем, особливо в контексті сучасних технологічних змін і глобалізації.

Мета статті — дослідити симбіоз співпраці продюсера й митця в результаті поєднання та впливу важливих факторів, що впливають на ефективність виконання роботи в креативних індустріях. Головними **завданнями** є: визначити ролі продюсера та митця в креативному процесі; проаналізувати виклики, що виникають у їхній взаємодії, запропонувати рекомендації для ефективного партнерства.

Методами дослідження було обрано історичний, системний та комплексний.

Виклад основного матеріалу дослідження. Продюсер у креативних індустріях виконує багатогранну роль, поєднуючи функції стратега, мотиватора, менеджера, інноватора й юриста. За даними ЮНЕСКО, у 2021–2022 рр. креативні індустрії генерували 3–4 % світового ВВП, створюючи мільйони робочих місць (Український центр культурних досліджень, 2023).

На думку А. Карнаух та К. Кравчук, «під час повномасштабного вторгнення Росії в Україну з’явилася низка добрих практик, які практично демонструють інноваційні рішення у сфері культури» (Карнаух & Кравчук, 2024, с. 5). Це свідчить про те, що сучасний інформаційно-культурний розвиток накладає певну варіативність потреб та необхідності швидкої реалізації, використовуючи сучасні механізми.

На нашу думку, саме продюсер постає головною ланкою між інституцією культури й мистецтва та готовим результатом, який має вплив на соціокультурну сферу сучасності.

Беззаперечно, саме продюсер є архітектором успіху, де до його завдань входять такі складові:

- стратегічна. Продюсер аналізує ринкові тренди, окреслює цільову аудиторію, аналізує й прогнозує тенденції розвитку, попит та визначає концепцію проекту. Продюсер розробляє стратегію та бізнес-план, які спроможні поєднувати художню цінність і комерційний потенціал з відповідністю потребам аудиторії;
- організаційно-адміністративна. Продюсер формує й координує команду, розподіляє завдання, контролює бюджет, графіки, строки, оцінює результати й коригує процеси. Також він запрошує, якщо необхідно, до команди професіоналів з окремих спеціальностей, мотивує персонал і забезпечує ефективність роботи;
- експертно-інноваційна. Продюсер стежить за інноваціями в індустрії, адаптуючи їх до потреб проекту. Прикладом може бути використання новітніх технологій (для запису, монтажу, корекції), або створення чи просування контенту;
- соціально-психологічна. Продюсер забезпечує створення сприятливого клімату в команді, виконує роль психолога, акліматизатора, мотиватора, вирішує конфлікти, що є критично важливим для успіху проекту;
- творча. Продюсер генерує та створює, а потім інтерпретує матеріал, додаючи індивідуальність (у вигляді створення аранжувань, римейків, записів, тощо) й емоційну глибину, що відтворює його унікальність;
- лідерська. Продюсер виступає інтегратором, забезпечуючи єдність та узгодженість команди із загальною концепцією проекту;
- складова маркетингу та просування. Продюсер розробляє й прогнозує просування проекту через медіа, соціальні мережі, формує гастрольні графіки, тощо.

Д. Акімов підкреслює, що «... соціокультурне проектування роботи менеджерів сучасного українського комерційного та некомерційного сегментів артринку відповідає алгоритмам планування класичного ринку, має таких учасників ринкових відносин, як виробник мистецького продукту, продавець, споживач, алгоритми ціноутворення, рекламування тощо» (Акімов, 2023, с. 93).

Інші дослідники, Т. Момот й Д. Момот, наголошують: на тому, «<...>що артіндустрія є видом підприємницької діяльності, при якій економічна цінність продукції нерозривно пов'язана з її існуванням як елемента культури» (Момот & Момот, 2018, с. 35).

Також до завдань продюсера входять такі складові, як: складова ризик-менеджменту (продюсер прораховує всі ризики, створює альтернативні концепції подолання ризиків, проблем, затримок, технічних збоїв, тощо) та юридична складова (продюсер стає сполучною ланкою: продюсер — юристи — аудиторія — контент — митець).

Ці функції дозволяють продюсерові вивільнити митця від організаційних й адміністративних турбот, надаючи змогу зосередитись виключно на творчості й кінцевому результаті.

Аналізуючи наш продюсерський досвід реалізованих успішних проектів, можна стверджувати, що кожна складова відіграє свою вагомую роль у роботі, що в підсумку призводить до якісного продукту.

Водночас слід зазначити, що митець є серцем проекту, втілюючи свої ідеї й пропозиції через талант та унікальність. Він виконує такі функції:

- творчу. Митець створює або інтерпретує, висвітлює матеріал, додаючи емоційну глибину, індивідуальну й креативну ланку;
- публічну репрезентаційну. Митець через виступи, заяви, інтерв'ю, медіа та соціальні мережі встановлює зв'язок з аудиторією, стаючи обличчям проекту;
- іміджеву. Митець, спільно з продюсером й командою працює над створенням і підтримкою відповідного іміджу, який резонує з аудиторією;
- адаптивну. Митець втілює ідеї власні або продюсера, зберігаючи при цьому власну (творчу) автентичність.

Уважаємо, що співпраця продюсера й митця створює синергію таланту, у якій управлінські навички продюсера підкреслюють творчий потенціал митця, наповнюючи енергією. Продюсер забезпечує ресурси, структуру й стратегію, тоді як митець наповнює проект унікальним змістом та баченням.

Успіх залежить від їхньої скоординованості, здатності знаходити баланс між творчою свободою та комерційними цілями. Саме такі фактори відіграють важливу роль у формуванні кінцевого результату успішного проєкту у всіх його проявах, спроможного продемонструвати високу планку єдності світовій спільноті. Саме симбіоз продюсера й митця вміщує важливі складові елементи: синергійний комунікативний зв'язок і послідовність категорій: митець — мистецька інституція — просування — результат — глядач (Бабій, 2024).

Історичний контекст продюсування мистецтва сягає корінням у давні часи, коли покровителі мистецтва відігравали роль сучасних продюсерів. Як відомо, у Середньовічній Європі шляхетні родини, церква та монархи фінансували створення картин, скульптур і музичних творів. Наприклад, у Римі заможні родини виступали меценатами, сприяючи розвитку мистецтва, у Давній Греції архонти підтримували театральні постановки (Русяєва, n.d.).

Ці ранні форми продюсування демонструють, що співпраця між творцем і організатором (нині — продюсером) завжди була ключовою для реалізації мистецьких проєктів. Сучасні продюсери успадкували цю роль, адаптувавши її до умов глобалізованого світу та цифрових мереж та технологій.

Як зазначає О. Ю. Лачко, «специфіка означеного явища полягає в переосмисленні цінності культури, подоланні розриву зв'язків між нині існуючими індивідами та їх етнокультурними традиціями» (Лачко, 2015, с. 235).

Творча співпраця між продюсером і митцем починається з формування концепції. Продюсер пропонує ідеї, ґрунтовані на аналізі ринку, аудиторії, тоді як митець адаптує їх до свого стилю. Іноді виходить так, що стиль та стилістику, для адаптивності на ринку, необхідно відкоригувати або іноді повністю змінити. Наприклад, продюсер може рекомендувати спростити музичну композицію для ширшої аудиторії, а митець додає унікальні елементи, щоб зберегти автентичність. Або талановитий митець подає свій твір як продукт, а для більшого охоплення аудиторії його стилістику змінюють, зберігаючи унікальність.

Як приклад можемо навести легендарну співпрацю Джорджа Мартіна з “The Beatles”. Мартін не лише керував записом, а й брав активну участь у створенні аранжувань, що зробило альбоми, такі як “Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band”, культовими. Рік Рубін з “Johnny Cash” виявились не лише керівниками процесу запису, а й співтворцями незабутніх творів.

За активної творчої лінії можуть виникати творчі розбіжності, конфлікти. Це є неминучими, оскільки продюсер часто орієнтується на комерційний успіх, а митець прагне до експериментів. Успішне подолання конфліктів залежить від трьох основних аспектів:

- відкритої комунікації: регулярні обговорення допомагають уникнути непорозумінь;
- компромісів: митець може погодитися на комерційні елементи, якщо йому надається свобода в інших аспектах або привілеї;
- взаємної поваги: продюсер має цінувати творчу ідентичність митця, а митець — довіряти професійному досвіду й баченню продюсера.

Успішне поєднання управлінських навичок продюсера та творчого потенціалу митця відкриває можливості для створення новаторських проєктів на ринку. Наприклад, співпраця продюсера Камерона Макінтоша та композитора Клода-Мішеля Шенберга над мюзиклом “Les Misérables” привела до створення одного з найуспішніших мюзиклів у світі, що й досі є популярним (Tim Masters; Edward Behr). Або, відомий продюсер Скотт Рудін співпрацював з акторкою Даніеллою Волоуїд над постановкою п’єси “The Humans”, яка здобула нагороду “Tony Award”.

Однак можливості для інновацій завжди окреслені певними аспектами. До уваги, фінансова співпраця регулюється контрактами, які визначають розподіл доходів. Продюсер зазвичай отримує від 10 до 25 % роялті, залежно від внеску, тоді як митець може працювати за фіксований гонорар або частку прибутку. Продюсер також відповідає за залучення інвестицій та управління бюджетом, що включає витрати на студії, маркетинг і гастролі, прораховує погрішності й ризики.

Юридична сторона співпраці охоплює:

- авторські права: визначення прав на інтелектуальну власність є критично важливим.

Наприклад, якщо продюсер бере участь у написанні музики, він може претендувати на частку прав;

- контракти: угоди повинні чітко визначати обов'язки, строки та розподіл доходів. Непрозорі контракти можуть призвести до конфліктів, як у випадку Кеші та продюсера Dr. Luke;
- ексклюзивність: деякі контракти обмежують митця в співпраці з іншими продюсерами чи лейблами, соціальними мережами, медіа.

Недобросовісні продюсери можуть використовувати свій вплив, нав'язуючи несправедливі умови молодим митцям або тим, хто прагне повернення. Прозорість й етичність у фінансових та юридичних питаннях є запорукою довготривалої співпраці поміж симбіозу продюсера й митця.

Попри всебічність симбіозу, довіра є основою успішної співпраці. Продюсер має підтримувати митця, створюючи умови для творчості, розуміти навантаження й публічність, тоді як митець має довіряти стратегічному баченню продюсера. Емоційна підтримка особливо важлива в умовах стресу, наприклад, під час гастролей чи критики в медіа або соціальних мережах.

Сильні особистості продюсера й митця можуть призводити до конфліктів. Продюсер виступає як дипломат, вирішуючи суперечки та підтримуючи командний дух. Наприклад, співпраця Ріка Рубіна з Джонні Кешем показує, як продюсер може допомогти митцю розкрити потенціал навіть у складний період кар'єри. «Рік Рубін переконливо доводить: творчість — це не професія і не результат, а спосіб сприйняття світу, і кожному під силу знайти у своєму житті достатньо місця для неї», зазначено в передмові книги (Рубін, 2024, с. 7).

Креативні індустрії (шоу-бізнес) — це середовище високого тиску, де митець стикається з очікуваннями публіки та критиків. Продюсер може виступати як наставник, допомагаючи митцю справлятися зі стресом і зберігати мотивацію.

Наприклад, продюсер Стюарт Острів співпрацював із режисером Джуліаном Класером та актором Чазом Палмінтері над виставою

“A Bronx Tale”, яка отримала величезний успіх на “Broadway”.

Попри тиск та ризики, вплив інформаційних технологій відіграють важливі ролі в симбіозі таланту й управління. Цифрові платформи, такі як “Spotify”, “Apple System”, “Apple Music”, “YouTube”, “Instagram” і “TikTok” змінили підходи до просування мистецтва. Продюсер тепер повинен також:

- аналізувати дані про прослуховування та перегляди;
- створювати контент, оптимізований для коротких форматів, таких як tiktok-відео, instagram-відео, стримінг-відео, тощо;
- використовувати алгоритми платформ для максимального охоплення ринку й аудиторії.

Прикладом є успіх української співачки Луни, який частково пояснюється ефективним використанням соціальних мереж для просування її музики. Завдяки ефективному використанню соціальних мереж, акторка та співачка Біллі Айліш (продюсер — Фіннеас О'Коннелл) здобула небувалий успіх.

Цифрові інструменти, такі як “Sound Cloud” чи “Distro Kid”, дозволяють митцям самостійно випускати контент. Проте продюсери залишаються важливими для масштабування кар'єри, організації турів і створення професійного продукту.

Технології блокчейн і NFT (невзаємозамінні токени) відкривають нові можливості для монетизації мистецтва, дозволяючи продавати ексклюзивний цифровий контент. Продюсери допомагають митцям інтегрувати ці технології, захищаючи їхні права та створюючи нові джерела доходу.

Приклади успішного співробітництва між продюсером та митцями в театральній сфері:

- партнерство режисера Крістофера Нола та продюсера Емми Томас, які спільно створили такі фільми, як «Інтерстеллар» та «Темний лицар». Їхній успіх базується на взаємній довірі, чіткому розподілі обов'язків та спільному баченні кінцевого продукту;

– Камерон Макінтош і Клод-Мішель Шенберг: співпраця над “Les Misérables” створила один із найуспішніших мюзиклів, що вже увійшов в історію. «Знедолені» — це робота каз-

кової команди: від костюмів до співу, від освітлення до музикантів, суть людської боротьби розкривається завдяки яскравим зусиллям кожного митця, який співпрацював над цим шоу», за відгуками глядачів (Sortiraparis, 2025);

– Скотт Рудін і Деніелла Волоуд; постановка п'єси “The Humans” отримала нагороду “Tony Award” завдяки ефективному продюсуванню. Один з відгуків людини, що бачила власноруч це дійство: «Я бачив цю п'єсу вживу на Бродвеї. Сюжет — звичайна американська сім'я збирається на святкову вечерю. І потроху всі трагедії, сміття та секрети виходять назовні. Під час перегляду у мене було відчуття провини, бо здавалося, що я підглядаю за звичайною родиною без їхнього дозволу. І що смішно, драматург зізнався в інтерв'ю, що хотів написати трилер. Як вийшла драма, він досі не розуміє» (Усачова, 2021);

– Вистава Гарольд Пінтер “The Birthday Party”. В. Зубков пише про виставу: «Це майстерне поєднання сюрреалізму та трилеру. Тобі одночасно і страшно, і смішно, й ти ніколи не можеш вгадати, що буде далі. І все це приправлено неповторними діалогами, які начебто іноді не мають жодного сенсу, але його там більше, ніж можна уявити» (Усачова, 2021);

– Вистава «Небесна канцелярія, або сльози тиші» (Львівський театр «Воскресіння»): співпраця режисера Михайла Войтовича та продюсера Олени Кондратьєвої створила інноваційне видовище. Як зазначено про виставу: «Це історія про боротьбу людини з часом і зі смертю. Іноді просто неможливо повірити, що тебе більше не буде існувати в цьому просторі, тут і зараз. Це так страшно, що можна навіть піти на спокуса самої смерті. Але як часто буває, що в справу втручається хтось дуже спритний і швидкий, наприклад продюсер. Але від цього стає ще гірше. І коли здається, що надії більше немає, все рятують діти. І не звичайні, а діти — ангели» (TicketsBox, n.d.);

– Вистава «Як це?» (Тотеатр. Український тілесно-орієнтований театр): режисерка — Оленка Вахрамєєва. На сторінці театру режисерка зазначила: «Тепер нормально, коли замість двох ніг — одна. Замість руки — протез. Замість... І всім нам потрібно пройти шлях прийняття іншого тіла. ВСІМ!» (Тотеатр, 2025);

– «Кабаре» (Київський театр «Молодий»): режисер та продюсер — Олена Коляденко — адаптувала культовий мюзикл. Як зазначено на сторінці театру: «Провокативний сюжет, фантастична гра акторів Молодого, культова музика у виконанні оркестру під керівництвом Дмитра Саратського, пристрасна хореографія від “Freedom ballet”, авторські костюми Дарії Білої заворожують кожного, хто прочиняє двері у світ “КАБАРЕ”» (Київський національний академічний молодий театр, n.d.);

– Концерт хора «Щедрик» у Карнегі-Холл (2022): підтримка Українського інституту та МЗС України підкреслила роль «інституціонального продюсування», де продюсером виступає вже не конкретна особа, а державна установа (n.a., 2022).

В усіх випадках ефективне співробітництво між продюсером та митцем сприяло створенню вражаючих культурних подій.

Розвиток брендів у кіноіндустрії також часто ґрунтується на успішній співпраці між продюсерами й талановитими режисерами та акторами, що створює запальні стрічки і популярні франшизи.

Дослідник Андрій Анатолійович Горчаков наголошує, що «роль продюсера у створенні культурного продукту — це, насамперед, забезпечення матеріальної складової незалежності творчого процесу митця або колективу, створення такого собі інкубатора, або, якщо хочете, материнського лона для зачаття витвору, доведення його до життєздатного ступеню розвитку, народження і, нарешті, знайомства із світом. В умовах назріваючої нової кризи в українській культурі, продюсер має стати, насамперед, меценатом. Але меценатом активним, меценатом-організатором, таким, що не очікує на прохання про допомогу, а, навпаки, активно втручається у процес вирощування нових пагонів мистецтва» (Горчаков, 2020, с. 50.)

Однак завжди треба розуміти, що баланс творчості й комерції, надмірні акценти на грошовому аспекті, можуть підірвати аутентичність й призвести до однієї з гілок деградації культурного спадку країни.

Поступова адаптація до сучасних технологій потребує постійного навчання й спостереження розвитку сучасних трендів.

Попри все, майбутнє пов'язане з персоналізацією контенту, віртуальною реальністю й метавесвітами.

Висновки. Співпраця продюсера та митця — це не просто взаємодія управлінських та творчих компетенцій; це справжній симбіоз, який виступає класичним прикладом того, як колаборація може привести талант та ідеї до нових звершень і створити щось, що переживатиме випробування часом і залишить вагому спадщину в історії культури. Історичні й сучасні приклади, від меценатства до постановок, свідчать, що ефективний симбіоз продюсера й митця створює твір, який залишає слід у культурі світу. У часи, коли цифрові технології — це партнерство, залишається ключовим мотором креативних індустрій.

Симбіоз продюсера та митця є ключовим фактором успіху в креативних індустріях. Продюсер забезпечує організаційну та фінансову підтримку, тоді як митець вносить творчу складову. Успішна співпраця можлива за умови чіткого розподілу ролей, відкритої комунікації та взаємної поваги. Виклики, такі як різниця в

пріоритетах чи комунікаційні бар'єри, можуть бути подолані завдяки сучасним інструментам управління та діалогу.

Проаналізувавши специфіку співпраці продюсера й митця, слід зазначити, що майстерність, якою повинен володіти продюсер, передбачає бездоганне знання у сфері креативних індустрій: і вміння комунікувати, і мати гарну (слухову й зорову) пам'ять, і добре володіти психологічними відтінками настроїв, і мати відповідну зовнішність й манери (дипломатичність, тактовність тощо). Усі ці фактори комбінують процес симбіозу митця та продюсера, що формує «мистецтво продюсування» й приводить до успішних результатів.

Перспективи подальших досліджень можуть бути спрямовані на аналіз впливу нових технологій, таких як ШІ, на взаємодію продюсера та митця. Також доцільно дослідити кроскультурні аспекти співпраці в умовах глобалізації креативних індустрій й психологічні аспекти симбіозу продюсера та митця.

Список посилань

- Акімов, Д. І. (2023). Сучасний арттринок та позиціонування на ньому бренду митця. *Культура і сучасність*, 1, 93–98. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2023.286788>
- Бабій, І. Л. (2024). Продюсування як інструмент популяризації українського фотомистецтва в глобальному культурно-мистецькому просторі. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 2, 145–151. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2024.308378>
- б. а. (2022, Грудень 6). Із бомбосховища — в Карнегі-Гол: тріумфальне повернення «Щедрика» до США через 100 років після прем'єри. *Українська правда. Життя*. <https://life.pravda.com.ua/culture/2022/12/6/251689/>
- Горчаков, А. А. (2020). Сучасне продюсерство: наповнення новим змістом. У С. Садовенко (Упоряд., наук. ред.), *Діяльність продюсера в культурно-мистецькому просторі XXI століття: дослідницькі практики, динаміка розвитку, сфери реалізації: збірник наукових праць*. (сс. 49–52). https://nakkkim.edu.ua/images/Instytutu/nauka/vydannia/Diyalnist_produceru_v_kulturno_mystetstkomu_prostoru_XXI_stolytta_2020.pdf
- Карнаух, А., & Кравчук, К. (2024, Червень). Культура та креативні індустрії в Україні: стійкість, відновлення, інтеграція з ЄС. Підсумковий звіт. <https://www.cultureinexternalrelations.eu/wp-content/uploads/2024/07/DGEAC-CRP-UA-Report-July-2024-UA.pdf>
- Київський національний академічний молодий театр. (n.d.). *Кабаре*. Отримано 7 березня 2025, з <https://molodyytheatre.com/repertoire/kabare>
- Лачко, О. Ю. (2015). Культурологічні особливості становлення українського театрального перформансу. *Культура України. Серія: Культурологія*, 48, 229–237. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kukl_2015_48_24
- Мироненко, Т. (2021, Січень 04). Як правильно інвестувати у мистецтво. Пояснює арт-дилер Ігор Абрамович. *Forbes Ukraine*. <https://forbes.ua/money/mistetstvo-investuvati-03012021-821>
- Момот, Т. В., & Момот, Д. Т. (2018). Інфраструктура ринку арт-індустрії: аналіз сучасної структури та функцій. *Innovative technologies and scientific solutions for industries*, 2(4), 34–44. <https://doi.org/10.30837/2522-9818.2018.4.034>
- Рубін, Пік (2023). *Творчий акт: спосіб буття*. Клуб Сімейного Дозвілля. <https://shorturl.at/sDxK8>
- Русяєва, А. С. (n.d.). Архонти. *Енциклопедія історії України* (Т. 1). Отримано 7 березня 2025, з <http://www.history.org.ua/?termin=Arkhonty>

- Тотеатр. (2025, Квітень 5). *В нашому театрі з'явилася ще одна перлина*. [Images attached] [Status update]. Facebook. <https://surli.cc/kspfdz>
- Український центр культурних досліджень. (2023, Вересень). *Вплив війни на показники діяльності креативних індустрій у 2021–2022 роках*. <https://drive.google.com/file/d/1wawTVaEVgqRumvFPTLN0-friYOqzR1Q8/view>
- Усачова, О. (2021, Липень 27). Володимир Зубков: «Мрію поставити власне скетч-шоу на американській сцені». *Mind*. <https://mind.ua/style/20229202-volodimir-zubkov-mriyu-postaviti-vlasne-sketch-shou-na-amerikanskij-sceni>
- Behr, E. (2016). *The Complete Book of Les Misérables*. Arcade. <https://surl.li/shyofh>
- Caves, R. E. (2003). Contracts between Art and Commerce. *Journal of Economic Perspectives*, 17(2), 73–83. <https://doi.org/10.1257/089533003765888430>
- Hesmondhalgh, D. (2013). *The Cultural Industries* (3rd ed). Sage. https://www.researchgate.net/publication/261554803_The_Cultural_Industries_3rd_Ed
- Masters, T. (2010, Жовтень 01). Bon anniversaire! 25 facts about Les Mis. *BBC*. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-11437196>
- Sortiraparis. (2025, Квітень 28). Знедолені: мюзикл-переможець повертається до театру Шатле у 2026 році — наш огляд. *Sortiraparis.com*. <https://www.sortiraparis.com/uk/shcho-bachiti-v-parizhi/pokazuvati/articles/303069-znedoleni-muzikl-peremozec-povertaet-sa-do-teatru-satle-u-2026-roci-nas-oglad>
- TicketsBox. (n.d.). *Небесна канцелярія, або сльози тиші*. Отримано 7 березня 2025, з <https://kyiv.ticketsbox.com/ua/event/nebesnaya-kantselyariya-ili-slezy-tishiny.html>

References

- Akimov, D. I. (2023). The modern art market and the positioning of the artist's brand on it. *Kultura i suchasnist*, 1, 93–98. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2023.286788> [In Ukrainian].
- Babii, I. L. (2024). Producing as a tool for promoting Ukrainian photographic art in the global cultural and artistic space. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, 2, 145–151. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2024.308378> [In Ukrainian].
- n.a. (2022, December 6). From the bomb shelter to Carnegie Hall: the triumphant return of “Shchedryk” to the US 100 years after its premiere. *Ukrainska pravda. Zhyttia*. <https://life.pravda.com.ua/culture/2022/12/6/251689/> [In Ukrainian].
- Horchakov, A. A. (2020). Modern production: filling with new content. In S. Sadovenko (Comp., scient. ed.), *The activities of producers in the cultural and artistic space of the XXI century: research practices, development dynamics, areas of implementation: a collection of scientific works*. (pp. 49–52). https://nakkkim.edu.ua/images/Instytutu/nauka/vydannia/Diyalnist_produsera_v_kulturno_mystetskomu_prostori_XXI_stolyttya_2020.pdf [In Ukrainian].
- Karnaukh, A., & Kravchuk, K. (2024, June). Culture and creative industries in Ukraine: resilience, recovery, integration with the EU. Final report. <https://www.cultureinexternalrelations.eu/wp-content/uploads/2024/07/DGEAC-CRP-UA-Report-July-2024-UA.pdf> [In Ukrainian].
- Kyiv National Academic Youth Theatre. (n.d.). *Kabare*. Received March 7, 2025, from <https://molodyytheatre.com/repertoire/kabare> [In Ukrainian].
- Lachko, O. Yu. (2015). Cultural characteristics of the development of Ukrainian theatrical performance. *Culture of Ukraine. Series: Cultural Studies*, 48, 229–237. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kukl_2015_48_24 [In Ukrainian].
- Myronenko, T. (2021, January 04). How to invest in art correctly. Art dealer Ihor Abramovych explains. *Forbes Ukraine*. <https://forbes.ua/money/mistetstvo-investuvati-03012021-821> [In Ukrainian].
- Momot, T. V., & Momot, D. T. (2018). Art industry market infrastructure: analysis of the current structure and functions. *Innovative technologies and scientific solutions for industries*, 2(4), 34–44. <https://doi.org/10.30837/2522-9818.2018.4.034> [In Ukrainian].
- Rubin, Rik (2023). *Creative act: a way of being*. Klub Simeinoho Dozvillia. <https://shorturl.at/sDxK8> [In Ukrainian].
- Rusiaieva, A. S. (n.d.). Archons. *Encyclopedia of Ukrainian History* (Vol. 1). Retrieved March 7, 2025, from <http://www.history.org.ua/?termin=Arkhonty> [In Ukrainian].
- Totheater. (2025, April 05). *Our theatre has gained another gem*. [Images attached] [Status update]. Facebook. <https://surli.cc/kspfdz> [In Ukrainian].
- Ukrainian Center for Cultural Studies. (2023, September). *The impact of war on the performance of creative industries in 2021–2022*. <https://drive.google.com/file/d/1wawTVaEVgqRumvFPTLN0-friYOqzR1Q8/view> [In Ukrainian].

- Usachova, O. (2021, July 27). Volodymyr Zubkov: “I dream of staging my own sketch show on the American stage” *Mind*. <https://mind.ua/style/20229202-volodimir-zubkov-mriyu-postaviti-vlasne-sketch-shou-na-amerikanskij-sceni> [In Ukrainian].
- Behr, E. (2016). *The Complete Book of Les Misérables*. Arcade. <https://surl.li/shyofh> [In English].
- Caves, R. E. (2003). Contracts between Art and Commerce. *Journal of Economic Perspectives*, 17(2), 73–83. <https://doi.org/10.1257/089533003765888430> [In English].
- Hesmondhalgh, D. (2013). *The Cultural Industries* (3rd ed). Sage. https://www.researchgate.net/publication/261554803_The_Cultural_Industries_3rd_Ed [In English].
- Masters, T. (2010, October 01). Bon anniversaire! 25 facts about Les Mis. *BBC*. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-11437196> [In English].
- Sortiraparis. (2025, April 28). Les Misérables: the award-winning musical returns to the Théâtre du Châtelet in 2026 — our review. *Sortiraparis.com*. <https://www.sortiraparis.com/uk/shcho-bachiti-v-parizhi/pokazuvati/articles/303069-znedoleni-muzykl-peremozec-povertaet-sa-do-teatru-satle-u-2026-roci-nas-oglad> [In Ukrainian].
- TicketsBox. (n.d.). *The Heavenly Office, or Tears of Silence*. Retrieved March 7, 2025, from <https://kyiv.ticketsbox.com/ua/event/nebesnaya-kantselyariya-ili-slezy-tishiny.html> [In Ukrainian].

Надійшла до редакції 10.06.2025

Р. Г. Набоков

кандидат мистецтвознавства, доцент, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

В. С. Ярославська

завідувачка проєктного сектору, Управління всесвітньої української спільноти і гуманітарних ініціатив Департаменту публічної дипломатії та комунікацій МЗС України, м. Київ, Україна

R. Nabokov

Candidate of Art Criticism, Associate Professor, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

V. Yaroslavska

Head of the Project Sector, Office of the Global Ukrainian Community and Humanitarian Initiatives Department of Public Diplomacy and Communications Ministry of Foreign Affairs of Ukraine, Kyiv, Ukraine

ТРАНСМЕДІЙНІСТЬ У СУЧАСНИХ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЯХ: ОСНОВНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ

З. І. Алфьорова

Харківська державна академія дизайну та мистецтв, м. Харків,
Україна
al055@ukr.net

І. Б. Первишева

Національна суспільна телерадіокомпанія України, м. Харків,
Україна
iryna.pervysheva@gmail.com

Z. Alforova

Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0003-4698-9785>

I. Pervysheva

National Public Television and Radio Broadcasting Company
of Ukraine, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0008-6785-0487>

З. І. Алфьорова, І. Б. Первишева. Трансмедійність у сучасних креативних індустріях: основні аспекти формування

Розглянута новітня соціокультурна глокалізована парадигма як контекст, у межах якого нині формується трансмедійність креативних індустрій, особливо аудіовізуальної. Виявлені особливості нарatively-сміслового, організаційного, комерційного та технологічного аспектів формування трансмедійності в креативних індустріях. Досліджено принципи, які забезпечують цілісність трансмедійного нарративу, й окреслено роль продюсера в забезпеченні набуття трансмедійності культурних продуктів та проєктів у сучасних креативних індустріях. Виявлено позитивну роль трансмедійності в розвитку української аудіовізуальної індустрії на сучасному етапі російсько-української війни.

Ключові слова: сучасність, креативні індустрії, трансмедійність, трансмедійні екосистеми, цифровий аудіовізуальний та візуальний контент, цифрові платформи.

Z. Alforova, I. Pervysheva. Transmedia in modern creative industries: main aspects of formation

The purpose of the article is to understand the main aspects of the formation of transmedia in modern creative industries. The object of the study is creative industries, primarily the audiovisual industry, in which transmedia is an ontological feature. The subject is various aspects of the formation of transmedia at the current stage of the existence of creative industries.

The research is based on G. Jenkins' idea of the convergence of culture, which becomes the source of the formation of transmedia, and on K. R. Logan's idea of electronic communications as a tool for "expanding" a person, as well as on S. Cunningham's idea, according to which it is globalized culture and its digitalization that leads to the formation of creative industries, where the

intersection of media formats with each other becomes an ontological feature of modernity.

The results presented in the article: 1. The new socio-cultural glocalized paradigm became the context within which transmedia appeared as an ontological feature of the formation of an empathetic, sensitive attitude towards the users (audience) of modern creative industries. 2. This attitude is based on the formation of a narrative capable of expanding not only architecturally, but semantically, focusing on the inclusiveness of this audience, its diversity and social multilayeredness. 3. The identified features of the narrative-semantic, organizational, commercial and technological aspects of the formation of transmedia in creative industries indicate the operation of certain principles that are formed by both the new culture and the existence of modern creative industries. 4. The role of the producer as the main architect of the transmedia project is outlined. 5. The positive role of transmedia in the development of the Ukrainian audiovisual industry at the current stage of the Russian-Ukrainian war is identified.

The scientific novelty of the study lies in the fact that it characterizes the connections between transmedia and the existence of modern creative industries, especially the audiovisual industry. It characterizes the main functionality of the producer of an audiovisual project focused on transmedia.

The scientific novelty of the aforementioned research lies in the fact that knowledge of the main aspects of the formation of transmedia in modern creative industries allows both to adjust existing strategies for forming relevant narratives and to see the prospects for their further development.

Keywords: modernity, creative industries, transmedia, transmedia ecosystems, digital audiovisual and visual content, digital platforms.

Постановка проблеми. Відомо, що трансмедійність (або трансмедійний наратив) у сфері аудіовізуального мистецтва та культурних індустрій — це спосіб організації контенту, при якому єдина розповідь, тема чи художня ідея розгортається через різні медіаплатформи, кожна з яких робить унікальний внесок у спільну історію або культурний продукт. Проблема формування трансмедійності в сучасних культурних індустріях, особливо у сфері аудіовізуального мистецтва та медіатехнологій, є актуальною у зв'язку з багатьма причинами:

1. Нині відбувається зміна способів споживання контенту, адже трансмедійність дозволяє розповідати ту саму історію або доносити єдине культурне послання через різні медіаформи, адаптуючи його під конкретні особливості сприйняття кожного середовища.

2. Актуальність трансмедійності підвищується під впливом розмивання кордонів між видами мистецтва, оскільки в результаті формуються нові форми естетичного досвіду, які складно віднести до одного традиційного виду мистецтва чи медіа.

3. Зростання ролі медіатехнологій підвищує теоретичну та практичну зацікавленість до трансмедійності як новітнього способу організації контенту, і це є вкрай важливим для функціонування сучасних креативних індустрій, особливо аудіовізуальної індустрії.

4. Креативні індустрії розглядають трансмедійність як засіб збільшення комерційного потенціалу культурного продукту, оскільки він може існувати в різних формах: фільм → серіал → гра → комікс тощо. Така стратегія створює стійкі бренди та розширює джерела прибутку — це четверта причина того, що осмислення основних аспектів формування трансмедійності в креативних індустріях є актуальним.

Оскільки трансмедійність — це ключова ознака сучасної медіакультури, де мистецтво та індустрія переплітаються в багаторівневих, мережових, мультимедійних формах, то звернення до зазначеної наукової проблеми є цілком об'єктивно зумовленим.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Обґрунтування того, що завдяки процесам конвергенції в глобалізованій культурі виникає

явище трансмедійності, активно розпочалось на межі XX–XXI ст. як у розвідках Г. Дженкінса (Jenkins, 2006), так і його учнів, зокрема Г. А. Лонга (Long, 2007). Паралельно тривало дослідження трансформацій культурних індустрій у креативні як у працях західних учених, таких як С. Каннінгем (Cunningham, 2002; Cunningham, 2004), К. Генгрон (Gengron, 2012) та інших, так і українських — А. Алфьорова та З. Алфьорової (Алфьоров & Алфьорова, 2022; Алфьоров & Алфьорова, 2023; Алфьоров & Алфьорова, 2024). Увага до існування трансмедійних проєктів у просторі сучасної культури активно проявилась у два останні десятиліття. У розвідках Коліна Б. Гарві (Harvey, 2014), Тома Дауда, Майкла Нідермана та Джозефа Штайффа (Dowd, Niederman & Steiff, 2013), Джанет Х. Мюррей (Murray, 2017), Келлі МакЕрлін (McErlean, 2018), Ольги Мусієнко (Мусієнко, 2019; Мусієнко, 2020; Мусієнко, 2025), Ігоря Печеранського (Печеранський, 2023; Печеранський, 2025), Дениса Сучкова (Сучков, 2023) аналізується трансмедійність як процес комунікації на сучасному етапі та досліджується те, як ця трансмедійність формує нову мову цифрової культури в аудіовізуальній сфері. Утім, оскільки процес набуття трансмедійності сучасними креативними індустріями активно триває, існують певні лакуни в мистецтвознавчому дискурсі, які стосуються основних аспектів її сучасного формування загалом й українського досвіду зокрема.

Мета статті — осмислити основні аспекти формування трансмедійності в сучасних креативних індустріях. Об'єктом дослідження є креативні індустрії, насамперед аудіовізуальна індустрія, у яких трансмедійність є онтологічною особливістю. Предмет — різні аспекти формування трансмедійності на сучасному етапі існування креативних індустрій. У статті ставляться завдання: з'ясувати соціокультурний контекст, у якому відбувається формування трансмедійності сучасних креативних індустрій; виявити особливості наративно-сміслового, організаційного, комерційного та технологічного аспектів формування трансмедійності в креативних індустріях; дослідити принципи, які забезпечують цілісність трансмедійного наративу, й окреслити роль продюсера в забезпеченні набуття трансмедійності культурних продуктів та проєктів

у сучасних креативних індустріях, зокрема в аудіовізуальній.

Теоретико-методологічні та концептуальні настанови зумовлено особливостями об'єкта й предмета дослідження. До теоретико-методологічних засад упроваджено: як ідею Г. Дженкінса (Jenkins, 2003) про конвергентність культури, яка стає джерелом формування трансмедійності, так і ідею Логана про електронні комунікації як інструмент «розширення» людини (Logan, 2019), а також ідею С. Каннінгема (Cunningham, 2002), за якою саме глобалізована культура та її цифровізація приводять до формування креативних індустрій, де перетин медійних форматів між собою стає онтологічною ознакою сучасності. Також упроваджене комплексне використання сукупності методів, серед яких: засоби соціокультурного аналізу (опис та зіставлення різних проявів трансмедійності на рівні глокалізованої культури й крос-культурних впливів); системний аналіз трансмедійних екосистем, які становлять архітектоніку сучасних креативних індустрій; герменевтичні методи розуміння й інтерпретації принципів, які забезпечують цілісність трансмедійного наративу; методи мистецтвознавчого аналізу аудіовізуальних проєктів, які, у тому числі, дозволили окреслити роль продюсера в забезпеченні набуття трансмедійності культурних продуктів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасні креативні індустрії діють на перетині локального змісту та глобального охоплення, що потребує культурної чутливості, адаптивності й інноваційного мислення. Зв'язок трансмедійності з культурною чутливістю в сучасному медіасередовищі стає дедалі важливішим і багатоплановішим. Повага до культурного різноманіття, розуміння локалізації як форми культурної адаптації, прагнення інклюзивності та репрезентації в широкому розумінні цих понять, можливість співучасті й зворотного зв'язку, відповідальність перед глобальною аудиторією — усі ці особливості сучасного існування креативних індустрій загалом та аудіовізуальної індустрії зокрема є важливими для розуміння тенденцій взаємовпливів суспільства і медіасередовища. Трансмедійність і культурна чутливість нині нерозривно пов'язані: перша розши-

рює масштаб та охоплення медіапродукту, тоді як друга забезпечує його етичне, шанобливе й усвідомлене сприйняття в різних культурних контекстах.

Соціокультурний контекст формування трансмедійності в сучасних креативних індустріях відображає спрямованість трансмедійних проєктів на вирішення соціальних завдань, формування цінностей та залучення громадян у суспільно значущі процеси. Трансмедійні проєкти дедалі частіше порушують важливі суспільні теми: клімат, рівноправність, інклюзію, права людини, ментальне здоров'я тощо. Ці теми транслуються через різні медіаплатформи, формуючи єдине ціннісно-смісловне поле та посилюючи вплив на аудиторію. До прикладу, кампанії ООН, спрямовані на сталий розвиток, активно використовують відео, комікси, ігри та соцмережі для поширення своїх ідей. Такі платформи, як BBC Reality Check (Велика Британія), The Conversation (міжнародна платформа), Meedan (США, глобальна), ZDFheute (Німеччина), Радіо Свобода / Radio Free Europe (RFE/RL), орієнтуючись на суспільні цінності, використовують трансмедійність для підтримки відкритого діалогу та боротьби з дезінформацією. Різні формати дозволяють розглядати одну проблему з різних поглядів, стимулюючи критичне мислення (Gambarato, Geane & Tárcaia, 2020). Зміцнення соціальної ідентичності та культурної пам'яті — ще одна суспільна місія трансмедійності сучасних креативних індустрій. Отже, суспільно-орієнтований аспект трансмедійності наголошує, що сучасні медіа — це не лише розвага чи комерція, а й інструмент соціальної мобілізації, виховання та діалогу. Він перетворює медіапродукти на платформи для соціальних змін й культурного об'єднання.

Оскільки трансмедійність є онтологічною особливістю аудіовізуальної креативної індустрії, то в процесі її формування саме продюсер виступає не просто організатором виробничого процесу, а й архітектором медіавсесвіту, який формує, координує та спрямовує розвиток контенту через різні платформи. У цьому сенсі продюсер перебуває в центрі різних аспектів формування трансмедійності аудіовізуальної сфери. Одним з найважливіших функціоналів продю-

серської діяльності в аудіовізуальній креативній індустрії є *нарративно-смісловий аспект формування трансмедійності*. Продюсер стає творцем мультиплатформенного нарративу завдяки здатності стратегічно поєднувати мистецтво оповіді, технології та медіапланування. У трансмедійному середовищі він не просто супроводжує виробництво, а конструює унікальний досвід користувача, у якому кожна платформа відіграє свою роль у розвитку загальної історії. Саме продюсер ініціює розробку центральної ідеї, яка доволі гнучка та багата, щоб існувати на різних медіа. Це може бути цілісний віртуальний всесвіт, персонажі, конфлікт чи тематична вісь, навколо якої створюються автономні, але пов'язані історії. Концепцію трансмедійного нарративу активно розвивали такі науковці, як Генрі Дженкінс (Jenkins, 2006), який у книзі «Конвергентна культура: зіткнення старих та нових медіа» визначив трансмедіа як форму нарративного поширення, де кожна платформа робить унікальний внесок у загальну історію (Phillips, 2012). За цією логікою, продюсер має забезпечити нарративну цілісність, технічну сумісність та синхронізацію часу запуску різних медіапродуктів. О. Мусієнко справедливо зазначала, що перед авторами часто постає «виклик по пошуку ефективних способів поширення важливих свідчень, зокрема через адаптацію візуальної мови» (Мусієнко, 2025, с. 87). У центрі такого пошуку — продюсер аудіовізуального трансмедійного проєкту.

Разом зі сценаристами та креативною командою продюсер закладає *нарративні принципи*, які забезпечують цілісність незалежно від формату (від фільму до відеоігри). Серед основних принципів можна назвати *принцип розширюваності*, згідно з яким трансмедійний нарратив має на меті розширити всесвіт історії, додаючи нові сюжетні лінії, персонажів, тимчасові пласти чи локації через різні медіа. Кожна платформа додає щось нове, а не просто дублює відоме. Так, у всесвіті «Зоряних війн» (і не тільки) анімаційні серіали, книги та відеоігри розширюють канон за межі фільмів. *Принцип узгодженості та несуперечності* забезпечує те, що всі елементи історії, незалежно від платформи, повинні відповідати загальній логіці того віртуального світу, який створюється трансмедійним нарративом, бути

внутрішньо несуперечливими. Це потребує нарративної координації (часто у вигляді «Біблії світу» або централізованого нагляду за каноном). Утім, за *принципом автономності* кожне медіа має бути самодостатнім, адже користувач повинен розуміти та насолоджуватися історією, навіть якщо він знайомий лише з однією її частиною. Але разом елементи надають повніше сприйняття. Дія *принципу синергії* втілюється в тому, що різні платформи посилюють одна одну. Взаємодія елементів створює цілісний та більш насичений досвід. Часто використовуються крос-медійні посилання: QR-коди у фільмах, ARG (alternate reality games), доповнена реальність та ін. За *принципом множинних точок входу* історія, яка є стрижнем трансмедійного контенту, повинна дозволяти почати знайомство з ним з будь-якої точки — будь то фільм, відеогра чи подкаст. Це особливо важливо в маркетинговому та користувацькому контексті існування аудіовізуальної індустрії. *Принцип міжмедійної специфіки трансмедійності* забезпечує процес, у межах якого контент підлаштовується під особливості кожного медіа: візуальні ефекти — у кіно, інтерактивність — у іграх, оповідальна лінійність — у книгах тощо. Це не просто перенесення історії, а її адаптація до конкретного медійного формату. За *принципом нарративної фрагментації*, сюжет трансмедійного нарративу може бути роздроблений між медіаформатами, і повне розуміння історії потребує звернення до різних частин. Це стимулює комплексне залучення аудиторії та формування інтересу до повної сюжетної картини.

Усі означені принципи побудування трансмедійного нарративу, на яких базується продюсер, спрямовані на забезпечення участі аудиторії в співтворчості. Трансмедійні проєкти дедалі частіше залучають глядача як активного учасника: фанати створюють власні інтерпретації (фан-арт, фанфікшн), беруть участь в обговореннях, впливають на розвиток нарративу. Це потребує від культурних індустрій переосмислення традиційної моделі комунікації між автором та аудиторією. Аудиторія не просто пасивно споживає контент, а стає учасником трансмедійного нарративу: через коментарі, челенджі, створення фан-контенту, участь в офлайн-акціях. Це сприяє

розвитку громадянської відповідальності та активного громадянства.

Продюсер також вибудовує платформну архітектуру, аналізує особливості різних медіа: як аудиторія взаємодіє з кожним із них, які формати краще передають певні аспекти історії. У цьому сенсі один і той же персонаж може бути головним героєм у фільмі, але фоном або навіть антагоністом у VR-досвіді. Продюсер забезпечує, щоби все відповідало одній логіці всесвіту трансмедійного нарративу. Звертаємо увагу на думку Д. Сучкова, який, аналізуючи ідеї Лонга, зазначав, що «вимоги трансмедійності передбачають таке подання інформації, щоб у споживача завжди залишалося відчуття чогось незрозумілого, такого, що потрібно ще побачити, прочитати або почути» (Сучков, 2023, с. 292). Продюсер формує архітектуру поширення історії, визначаючи, де починається основний сюжет (наприклад, у серіалі), де розвиваються додаткові сюжетні гілки (наприклад, у коміксах або в мобільному додатку), де створюються точки входу для нових користувачів (наприклад, через TikTok або instagram-сторінки). Продюсер знає, що мультиплатформність — це не дублювання, а розширення аудіовізуального контенту, адже кожна його частина надає унікальний досвід і знання. Колись ми звертали увагу на те, що на межі XX–XXI ст. завдяки зміні принципів монтажності в художній культурі (Алфьорова & Первишева, 2016) були закладені основи мультиплатформності, яка нині забезпечує формування трансмедійності.

Оскільки в *організаційному аспекті формування трансмедійності* продюсер відіграє роль куратора креативних команд, то він координує команди фахівців із кіно, телебачення, ігор, VR, digital-маркетингу, SMM тощо. Також він виконує функцію «перекладача» між дисциплінами — допомагає режисерам розуміти гейм-дизайнерів, а маркетологам — сценаристів, визначає єдину мову та стилістичні норми, щоб уникнути розриву сприйняття між платформами. Як правило, продюсер планує траєкторії розвитку історії. Він не просто керує історією — він керує досвідом: як і в якому порядку споживає фрагменти нарративу, проектує точки входу та переходу між платформами: QR-коди, ARG-квести, внутрішньоігрові підказки, посилання

в титрах, діалоги з персонажами в соцмережах. До функціональних обов'язків продюсера входить створення умов для самостійного дослідження концепції та трансмедійного нарративу аудіовізуального проекту. Продюсер контролює масштабованість і життєвий цикл проекту, будує нарратив так, щоб його можна було: розширювати (випуск нових арок, спін-оффів); поглиблювати (нові рівні взаємодії, додаткові історії); адаптувати під нові технології та формати. Цей продюсерський функціонал перетворює проект не на одноразовий продукт, а на трансмедійну екосистему.

Так, до прикладу сталося з такими відомими аудіовізуальними проектами, як «Зоряні війни» (Star Wars) та «Відьмак» (The Witcher). Ці культурні франшизи розвиваються через безліч медіаплатформ, при цьому кожна з них робить унікальний внесок у спільний віртуальний всесвіт. Трансмедійна стратегія «Зоряних війн» розпочиналась через початкову кінематографічну платформу (перша трилогія (епізоди IV, V, VI) Джорджа Лукаса (1977–1983). Базовим нарративом стала історія Люка Скайуокера, Імперії, Сили, і ці сюжети було закладено у фільмах. Потім відбулось розширення через інші медіа, адже Lucasfilm активно ліцензував книги та комікси, які розвивали побічні сюжетні лінії, другорядних персонажів і події поза основною сагою. Це стало т. зв. Expanded Universe (розширений всесвіт). А з початку 1990-х рр. з'явилися відеоігри, кожна з яких часто мала власний унікальний канон, але взаємодіяла з основним нарративом. І, наостанок, в анімаційних та телевізійних проектах “The Clone Wars”, “Star Wars Rebels”, “The Mandalorian” додатково розкрились і наповнились сюжетні «діри» та розвинулись другорядні герої.

Окрім цього, Lucasfilm стала однією з перших студій, що зробили іграшки невіддільною частиною нарративу. Діти впізнавали нових персонажів спочатку через іграшки, а потім — у книгах і коміксах. При цьому кожна платформа додавала унікальний вміст. Наприклад, серіал “The Mandalorian” вперше представив публіці Grogu (немовля Йоду), а книга могла створити його біографічне тло. Корпорація “Disney” після придбання Lucasfilm (2012) систематизувала канон,

розділивши старі матеріали на «легенди» та офіційний канон, підкоривши нові проекти єдиній наративній лінії.

Дещо інша стратегія була втілена в трансмедійному наративі «Відьмака». Початковою платформою наративу стала література. Книги Анджея Сапковського стали популярними з кінця 1980-х — до 2013 рр. Основний наратив — історія відьмака Геральта, мисливця на монстрів у фентезійному світі. Формування трансмедійності відбулось через відеоігри (основний драйвер трансмедійності). Так, CD Projekt Red розробила трилогію ігор (2007–2015), де гра “The Witcher 3: Wild Hunt” стала культурним феноменом. Ігри, по суті, продовжили сюжет книг, пропонуючи свою інтерпретацію подій та персонажів.

Отже, на відміну від «Зоряних війн», де фільми — ядро канону, то у «Відьмаку» ігри стали основою популярності та інтернаціоналізації бренду. Водночас трансмедійний наратив «Відьмака» продовжив розширення через комікси та книги з мотивів ігор, наприклад, Dark Horse Comics випускав комікси, що базуються на ігрових сюжетах. А потім, був створений Netflix-серіал (2019–2023), який виявився своєрідним наративним гібридом. Це була екранна адаптація книг, але з впливом популярності вже існуючих ігор. Анімаційні фільми, створені на базі основного наративу (до прикладу, «Відьмак: Кошмар Вовка»), стали приквелами, які теж сприяли трансмедійності існуючого наративу. Як і у випадку із «Зоряними іграми», були створені мерчандайз та настільні ігри (карткова гра “Gwent: The Witcher Card Game”, настільні рольові ігри, фігурки та фан-арт тощо). На відміну від координованого канону «Зоряних війн», світ «Відьмака» має різні «версії» наративного канону: літературну, ігрову, серіальну. Це створює ефект багатопланового сприйняття одного всесвіту.

Трансмедійні екосистеми, які існують у межах різних креативних індустрій, як правило, потребують постійного контролю за інтелектуальною власністю. Продюсер є одним з тих, хто забезпечує консистентність та правовий захист трансмедійного наративу, від контрактів до авторських прав на персонажів, медіаобрази, сюжетні лінії тощо. Він стає «охоронцем» цілісності франшизи та її довгострокової цінності.

Таким чином, продюсер трансмедійного проекту — це архітектор наративу, який мислить просторово та стратегічно; пов’язує креатив і технології; проектує оповідь як мережеву структуру з безліччю входів і маршрутів; створює історії, які живуть, розвиваються та мігрують між платформами, захоплюючи увагу різних аудиторій. Оскільки трансмедійні проекти потребують залучення фахівців з різних галузей (сценаристів, гейм-дизайнерів, маркетологів, UX-фахівців, розробників та ін.), то продюсер є центральною фігурою, яка об’єднує ці компетенції в єдину креативну стратегію.

Комерційний аспект формування трансмедійності в креативних індустріях — особливо в аудіовізуальній сфері — є стратегічним підходом до максимізації прибутку, залучення аудиторії та розширення бренду в результаті поширення контенту через різні платформи. Комерційні цілі трансмедійності: збільшення монетизації за допомогою мультиплатформенного поширення; продовження життєвого циклу культурного продукту; інклюзивність як глибока залученість аудиторії, що приводить до лояльності бренду та до стійкого споживання його продуктів; поділ цільових аудиторій і розширення охоплення; формування інтелектуальної власності як активу.

Оскільки кожна нова платформа — це новий ринок та нова модель доходу: передплата, квиток, купівля, реклама, DLC тощо, то продюсерові треба вміти передбачати, який саме ринок буде успішним для бренду. Так, до прикладу, Disney отримує прибуток від фільмів Marvel, ігор, Disney+, іграшок, коміксів — все із загальною міфологією, при цьому в різні етапи розвитку різні ринки давали прибуток. Комерційною перевагою трансмедійності є те, що один медіа-продукт не «вмирає» після прокату чи прем’єри. Його можна рециркулювати та оновлювати через інші формати. Той же серіал “Stranger Things” трансформувався в спін-офф, комікси, мобільні ігри та мав VR-досвід реалізації. При цьому користувач, який дивиться серіал, грає в гру, читає комікс і купує мерч по одному і тому ж трансмедійному наративу. Можна зазначити, що це глибоко залучений клієнт, котрий стає носієм бренду та його неформальним промоутером

(фан-чати та клуби, обговорення, меми, соцмережі).

Технологічний аспект формування трансмедійності теж є вкрай важливим, адже він забезпечує інструментальне функціонування трансмедійної екосистеми. Формування трансмедійності в креативних індустріях, особливо в аудіовізуальній сфері, є складним технологічним і культурним процесом, спрямованим на створення інтегрованих оповідальних та користувальницьких дослідів через різні медіаформати й плани. Трансмедійність ґрунтується на цифровій конвергенції — злитті медіаформатів та технологій (Kovalova, *ets.*, 2022). Універсальні формати (наприклад, відео в MP4, зображення в PNG, 3D-моделі в FBX) дозволяють використовувати той самий контент на різних платформах, а єдині програмні середовища (Unity, Unreal Engine) — розробляти проекти одразу для різних платформ (VR, AR, мобільні, кіноекран та ін.). Для створення зв'язкового трансмедійного досвіду важлива інтеграція різних платформ через API та хмарні рішення, а саме: хмарні сервіси зберігання та доставки контенту (AWS, Azure, Google Cloud). Трансмедійність також відбувається в результаті інтеграції через API соціальних мереж, стрімінгових сервісів та ігрових платформ (YouTube API, Twitch API, Meta SDK та ін.) (Alforova, *ets.*, 2021). Важливим технологічним процесом є CRM та аналітика взаємодії з аудиторією (наприклад, Amplitude, Segment, Firebase).

Різні технологічні рішення дозволяють вибудовувати нелінійні та багатопланові оповіді. Для цього часто використовуються інтерактивні сценарні редактори (Twine, Articy Draft), здатні розробити сюжети, які охоплюють різні медіа. У сучасних креативних індустріях, особливо в аудіовізуальній, популярними стали системи сценарної адаптації для різних мистецько-технологічних форматів (екран, гра, аудіоспектакль, XR).

І, безперечно, III та генеративні технології нині активно використовуються в трансмедійних проектах. Це може бути як генерація контенту (зображень, діалогів, саунд-дизайну), адаптація сценаріїв під платформу (наприклад, адаптація фільму в комікс або подкаст) та, що

дуже важливо, III-аналітика поведінки користувачів — для корегування трансмедійної стратегії в реальному часі. Так, у системі трансмедійних трансформацій «текст-візуал» використовуються Midjourney, DALL, Stable Diffusion (WebUI/ComfyUI), Firefly. У системі трансмедійних трансформацій «текст-відео» — інструменти III: Runway Gen-3, Pika, Luma Dream Machine, Kling, Synthesia (аватари, що розмовляють), HeyGen. У системі трансмедійних трансформацій «візуал-звук»: «кадр/відео — саундтрек»: Suno, Udio, AIVA, Soundraw, Amper, а в системі трансмедійних трансформацій «відео — озвучка/диктор»: інструменти III — ElevenLabs, OpenAI TTS, Coqui TTS, Azure Neural Voices. Набуття трансмедійності також відбувається завдяки і XR-технологіям, які створюють нові рівні занурення у відповідний наратив. Так, VR використовується для імерсивної оповіді (це 360-відео, інтерактивні фільми), а AR дозволяє розширювати фізичну реальність елементами трансмедійного наративу (наприклад, AR-комікси або фільтри Instagram як частина сюжету). Інтерактивні відео (Netflix, “Black Mirror: Bandersnatch” (окремий інтерактивний фільм, який не є частиною будь-якого сезону Netflix у традиційному сенсі), YouTube Interactive), гейміфікація та ігрові рушії дозволяють впроваджувати механіку вибору та участі. А мультимодальні інтерфейси (голосові помічники, тактильні взаємодії) стають частиною оповідального середовища.

Український варіант формування трансмедійності в аудіовізуальній індустрії характеризується тими ж особливостями, що і міжнародні, а саме: він забезпечує релевантність досвіду війни, розширення аудіовізуального наративу в різних форматах та віддзеркалює різноманіття аудиторії за критерієм інклюзивності. За рейтинговою системою вже можна назвати українські аудіовізуальні проекти, які набули трансмедійності:

1. “Ukrainer”. Проект, що починався з експедицій, на матеріалі яких були створені понад 200 статей, книга, документальний фільм (“Ukrainer. The Movie”) і відео для потягів та аеропортів. Базовий наратив охоплює текст, фото, відео та офлайн-покази, і нині вже існує повна трансмедійна історія про Україну.

2. “Magic World.UA” — креативний проєкт, який є прикладом розвитку теми через ігри, цифрове середовище та друковану продукцію. “Magic World.UA” інтегрує AR-мобільний додаток, настільну гру, youtube-серіал, пазли, книгу-фентезі «Кий і Хоробра Орда», і готує онлайн-платформу з українською міфологією.

3. “Ukraine WOW” — інтерактивна виставка на Центральному залізничному вокзалі Києва, що пропонує візуальні інсталяції, цифрові скульптури (наприклад, «Серце України»), аудіосупровід й освітні елементи. “Ukraine WOW” об’єднала фізичний простір і нові медіа в одному досвіді. Втім, цей проєкт має великий потенціал для розширення наративу і в подальшому.

4. «Голоси мирних» (“Museum of Civilian Voices”) — музей, який починався як онлайн-архів, що збирав свідчення, аудіо й відеоісторії постраждалих від війни, а у 2024 р. активно інтегрував офлайн-виставки з мультимедіа інсталяціями та анімацією. Цей трансмедійний наратив розширюється від web-архіву до культурного простору з інсталяціями й емоційним досвідом.

5. “ARTIFAKE” — транснаціональний проєкт про медіаграмотність, який є коміксом (5 мовами), онлайн-тестами та вуличним стріт-артом у різних регіонах України. “ARTIFAKE” охоплює цифровий, друкований та візуальний (public art) формати розширення базового наративу.

6. Brand Ukraine (Linza) — проєкт, який використовує відеоанімацію для розбудови бренду країни. У його доробку — серія анімаційних і колажних відео про українську культуру й ідентичність. Malevich, космос, Чорне море, календарні ролики — усі ці складові трасмедійного проєкту поширювали через соцмережі Ukraine.ua.

7. “CreativesForUkraine” — європейська трансмедійна кампанія підтримки України, яка включає соцмережі, візуальні матеріали, відео, інтерактивні інтервенції. Її особливістю є розповідь, яка містить заклик до дії та емоційне занурення в українську сучасну ситуацію.

8. Sunflower TV — youtube-канал із мультимедійним контентом (дубльовані дитячі передачі), що активно залучав локальних родин до створення — від візуальних серій до соціальної дії й мовної підтримки.

Безумовно, трансмедійність українських аудіовізуальних проєктів відіграє важливу роль в інформаційній, культурній та навіть стратегічній складовій російсько-української війни. Посилення національного й міжнародного наративу дозволяє створювати альтернативу російській пропаганді, формуючи власний історичний та культурний дискурс; донести українську думку про війну до міжнародної аудиторії через Netflix, YouTube, TikTok, Instagram та інші платформи. Важливо, що документальні фільми на кшталт «20 днів у Маріуполі» (у тому числі на платформах Sundance, YouTube) стали частиною глобального наративу про російську агресію в Україні. Мобілізація уваги та емпатії міжнародної спільноти до драми нашої країни через кросформатність у креативних індустріях України є важливим завданням сучасних проєктів.

Відео, комікси, анімації та VR-проєкти надають різні рівні залучення: від раціонального розуміння до емоційного занурення. Це дозволяє охопити як молоду аудиторію TikTok, так і професійні кола через фільми або подкасти на Spotify. Проєкти на кшталт Ukrainer створюють мультимовні відеогіди та лонгріди про регіони України, формуючи образ країни як жертви агресора, так і як культурно багатого суб’єкта, який здатний на спротив окупанту. Транскордонна цифрова дипломатія, яка забезпечується трансмедійністю українських проєктів та посилює ідентифікацію міжнародної аудиторії з українським наративом, а не з російським пропагандистським.

Віртуальні виставки в метавсесвіті (наприклад, виставки зруйнованих українських міст) доступні через VR/AR — особливо ефективні в західних університетах, музеях та посольствах. Такі трансмедійні виставкові проєкти, як «Щастя в квадраті» (живопис і доповнена реальність), організований Харківською державною академією дизайну і мистецтв, формують атмосферу емоційної підтримки кожної людини, яка потерпає від російської агресії. Важливо також, щоб злочини російських агресорів були задокументовані.

Тому архівація війни та докази для майбутнього є частиною декількох українських трансмедійних проєктів, зокрема проєкту «Документуй війну», який збирає відеосвідчення через

вебінтерфейси, telegram-ботів, з інтеграцією карт та метаданих. Трансмедійність українських креативних індустрій також забезпечує проактивне управління інформаційним простором нашої країни, адже українські проекти (зокрема розважальні чи сатиричні) створюють альтернативні меми, формати, культурні символи, які розбивають меседжі російської пропаганди. Сатира, як у проекті «Телебачення Торонто», використовує гумор для деконструкції брехні та створення культурного спротиву.

Візуальні наративи (меми, комікси, TikTok-серіали) впливають на аудиторію в нелінійній, гнучкій формі, підриваючи односторонні пропагандистські конструкції.

Підсумовуючи, можна констатувати, що новітня соціокультурна глокалізована парадигма стала тим контекстом, в межах якого трансмедійність виявилась онтологічною особливістю формування емпатичного, чутливого ставлення до користувачів (аудиторії) сучасних креативних індустрій. Це ставлення базується на формуванні наративу, здатного розширюватись не лише архітектонічно, але смислово, орієнтуючись на інклюзивність цієї аудиторії, її різноманітність та суспільну багатшаровість. Виявлені

особливості наративно-сислового, організаційного, комерційного та технологічного аспектів формування трансмедійності в креативних індустріях свідчать про дію певних принципів, які сформовані як новітньою культурою, так і буттям сучасних креативних індустрій, чия колаборація дозволяє не лише забезпечити потреби користувачів як співавторів трансмедійного наративу, але й створити сталі та перспективні бренди в межах креативної економіки. Окреслена роль продюсера як основного архітектора трансмедійного проекту, як людини, яка концептуалізує трансмедійний наратив, організує його реалізацію в різних форматах та художніх формах, є захисником проекту в інтелектуальному та правовому сенсі. Виявлена позитивна роль трансмедійності в розвитку української аудіовізуальної індустрії на сучасному етапі російсько-української війни.

Перспектива подальших досліджень зазначеної проблеми полягає в поглибленні знання про розвиток трансмедійних тенденцій у ситуації метамодерну.

Список посилань

- Алфьоров, А. М., & Алфьорова З. І. (2023). Секторальна морфологія сфери аудіовізуального мистецтва та виробництва як креативної індустрії: постановка проблеми. *Культура України*, 81, 34–39. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.081.04>
- Алфьоров, А. М., & Алфьорова, З. І. (2022). Аудіовізуальна сфера та креативні індустрії: морфологічні трансформації в першій чверті ХХІ ст. *Культура України*, 77, 7–18. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.077.01>
- Алфьоров, А., & Алфьорова З. (2024). Економічні моделі формування аудіовізуальних проєктів в креативних індустріях України. *Культура України*, 86, 59–70. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.086.07>
- Алфьорова, З. І., & Первишева І. Б. (2016). Пластичне мислення в художній культурі на межі ХХ-ХХІ ст.: зміни в принципах монтажності. *Культура України*, 54, 308–322. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kum_2016_54_31
- Мусієнко, О. (2019). Відеохостинг як найбільш адаптивний елемент аудіовізуальної культури на сучасному етапі. *Evropský filozofický a historický diskurz*, 5(4), 58–62. https://ephd.cz/wp-content/uploads/2019/ephd_2019_5_4/11.pdf
- Мусієнко, О. В. (2020). Науково-популярні жанри відеохостингу YouTube: художні особливості драматургічної конструкції. *Colloquium-journal*, 19, Cz. 2, 14–18. <https://repository.ac.kharkov.ua/items/a389fe9c-8a9f-4f20-8006-5fbfd198caac>
- Мусієнко, О. В. (2025) Візуальні та комунікативні стратегії у створенні іміджевих reels про Україну: порівняльний аналіз офіційного та аматорського контенту. *Культура України*, 88, 82–89. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.088.08>
- Печеранський, І. (2025). Гіперіммерсивний поворот та метавсесвіт: гейміфікація аудіовізуального ландшафту. *Вісник Київського національного університету культури та мистецтва. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 8(1), 165–173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332437>
- Печеранський, І. (2023). Культуротворчий потенціал аудіовізуальних технологій у масовому мистецтві другої половини ХХ — початку ХХІ століття. *Вісник Київського національного університету культури і*

- мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво, 6(1), 92–104. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279253>
- Сучков, Д. (2023). Соціальні медіа як чинник трансформації аудіовізуальної культури в епоху трансмедійності. *Питання культурології*, 42, 286–295. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293802>
- Alforova, Z., Marchenko, S., Kot, H., Kotlyar, S., Medvedeva, & Mousseienko, O. (2021). Impact of Digital Technologies on the Development of Modern Film Production and Television. *Rapkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 13(4), 27–40. <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v13n4.72>
- Cunningham, S. (2002). From cultural to creative industries: theory, industry, and policy implications. *Media international Australia*, 102, 54–65. <https://doi.org/10.1177/1329878X0210200107>
- Cunningham, S. (2004). The creative industries After Cultural Policy: A genealogy and Some Possible Proffered Futures. *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), 105–115. <https://doi.org/10.1177/13678779040409>
- Dowd, T., Niederman, M. & Steiff, J. (2013). *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Routledge.
- Gambarato, R. R., Alzamora, G. C., & Tárchia, L. (2020). *Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling*. Routledge.
- Gengron, C. (2012). *Regulation theory and sustainable development: business leaders and ecological modernisation*. Routledge.
- Harvey, C. B. (2014). *A taxonomy of transmedia storytelling*. University of Nebraska Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Kovalova, M., Alforova, Z., Sokolyuk, L., Chursin, O., & Oduch, L. (2022). The digital evolution of art: current trends in the context of the formation and development of metamodernism. *Amazonia Investiga*, 11(56), 114–123. <https://doi.org/10.34069/AI/2022.56.08.12>
- Logan, K. R. (2019). Understanding Humans: The Extensions of Digital Media. *Information*, 10(10), Art. 304. <https://doi.org/10.3390/info10100304>
- Long, G. (2007). *Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* [Master Thesis, Massachusetts Institute of Technology]. N.Y. Massachusetts Institute of Technology. https://www.academia.edu/13427605/Transmedia_Storytelling_Business_Aesthetics_and_Production_at_the_Jim_Henson_Company
- McErlean, K. (2018). *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling*. Routledge.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (2nd ed.). MIT Press.
- Phillips, A. (2012). *Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. McGrawHill Education.

References

- Alforov, A. M., & Alforova, Z. I. (2023). Sectoral morphology of the field of audiovisual art and production as a creative industry: Problem statement. *Culture of Ukraine*, 81, 34–39. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.081.04> [In Ukrainian].
- Alforov, A. M., & Alforova, Z. I. (2022). Audiovisual sphere and creative industries: Morphological transformations in the first quarter of the XXI century. *Culture of Ukraine*, 77, 7–18. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.077.01> [In Ukrainian].
- Alforov, A., & Alforova, Z. (2024). Economic models of audiovisual project development in the creative industries of Ukraine. *Culture of Ukraine*, 86, 59–70. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.086.07> [In Ukrainian].
- Alforova, Z. I., & Pervysheva, I. B. (2016). Plastic thinking in artistic culture at the turn of the XX-XXI centuries: Changes in montage principles. *Culture of Ukraine*, 54, 308–322. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kum_2016_54_31 [In Ukrainian].
- Musienko, O. (2019). Video hosting as the most adaptive element of audiovisual culture at the present stage. *Evropský filozofický a historický diskurz*, 5(4), 58–62. https://ephd.cz/wp-content/uploads/2019/ephd_2019_5_4/11.pdf [In Ukrainian].
- Musienko, O. V. (2020). Popular science genres of YouTube video hosting: Artistic features of dramaturgical construction. *Colloquium-journal*, 19, Cz. 2, 14–18. <https://repository.ac.kharkov.ua/items/a389fe9c-8a9f-4f20-8006-5fbfd198caac> [In Ukrainian].
- Musienko, O. V. (2025). Visual and communication strategies in creating image reels about Ukraine: Comparative analysis of official and amateur content. *Culture of Ukraine*, 88, 82–89. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.088.08> [In Ukrainian].

- Pecheranskyi, I. (2025). Hyperimmersive turn and the metaverse: Gamification of the audiovisual landscape. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury ta mystetstv. Serii: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*, 8(1), 165–173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332437> [In Ukrainian].
- Pecheranskyi, I. (2023). Cultural and creative potential of audiovisual technologies in mass art of the second half of the XX — early XXI centuries. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury ta mystetstv. Serii: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*, 6(1), 92–104. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279253> [In Ukrainian].
- Suchkov, D. (2023). Social media as a factor in the transformation of audiovisual culture in the era of transmediality. *Pytannia kulturolohii*, 42, 286–295. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.42.2023.293802> [In Ukrainian].
- Cunningham, S. (2002). From cultural to creative industries: theory, industry, and policy implications. *Media international Australia*, 102, 54–65. <https://doi.org/10.1177/1329878X0210200107>. [In English].
- Cunningham, S. (2004). The creative industries After Cultural Policy: A genealogy and Some Possible Proffered Futures. *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), 105–115. <https://doi.org/10.1177/1367877904040409>. [In English].
- Dowd, T., Niederman, M. & Steiff, J. (2013). *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Routledge. [In English].
- Gambarato, R. R., Alzamora, G. C., & Tárca, L. (2020). *Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling*. Routledge. [In English].
- Gengron, C. (2012). *Regulation theory and sustainable development: business leaders and ecological modernization*. Routledge. [In English].
- Harvey, C. B. (2014). *A taxonomy of transmedia storytelling*. University of Nebraska Press. [In English].
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press. [In English].
- Kovalova, M., Alforova, Z., Sokolyuk, L., Chursin, O., & Odych, L. (2022). The digital evolution of art: current trends in the context of the formation and development of metamodernism. *Amazonia Investiga*, 11(56), 114–123. <https://doi.org/10.34069/AI/2022.56.08.12>. [In English].
- Logan, K. R. (2019). Understanding Humans: The Extensions of Digital Media. *Information*, 10(10), Art. 304. <https://doi.org/10.3390/info10100304>. [In English].
- Long, G. (2007). *Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* [Master Thesis, Massachusetts Institute of Technology]. N.Y. Massachusetts Institute of Technology. https://www.academia.edu/13427605/Transmedia_Storytelling_Business_Aesthetics_and_Production_at_the_Jim_Henson_Company. [In English].
- McErlean, K. (2018). *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling*. Routledge. [In English].
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (2nd ed.). MIT Press. [In English].
- Phillips, A. (2012). *Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. McGrawHill Education. [In English].

Надійшла до редколегії 16.06.2025

З. І. Алфорова

завідувачка кафедри методологій крос-культурних практик, доктор мистецтвознавства, професор, Харківська державна академія дизайну та мистецтв, м. Харків, Україна

І. Б. Первишева

продюсер, Національна суспільна телерадіокомпанія України, м. Харків, Україна

Z. Alforova

Head of the Department of Cross-Cultural Practices Methodologies, Doctor of Art Criticism, Professor, Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine

I. Pervysheva

producer, National Public Television and Radio Broadcasting Company of Ukraine, Kharkiv, Ukraine

https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.10*
УДК 791.21.038.541:004.9.031.42:795.02/.08](045)

ЕВОЛЮЦІЯ КАТ-СЦЕН В ІНТЕРАКТИВНІЙ АУДІОВІЗУАЛЬНІЙ ОПОВІДІ: КЛАСИФІКАЦІЯ ФУНКЦІЙ ТА ХАРАКТЕРИСТИК

О. В. Безручко

Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ,
Україна
oleksandr_bezruchko@ukr.net

О. А. Поберайло

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
poberrailo@gmail.com

O. Bezruchko

Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0001-8360-9388>

O. Poberrailo

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0003-8259-4921>

О. В. Безручко, О. А. Поберайло. Еволюція кат-сцен в інтерактивній аудіовізуальній оповіді: класифікація функцій та характеристик

Виконано аналіз еволюції кат-сцен як інструменту інтерактивного аудіовізуальної оповіді. Дослідження має на меті виявити ключові закономірності розвитку кат-сцен шляхом створення класифікації, що інтегрує їхні технологічні характеристики та наративні функції в контексті зміни дизайнерських підходів. Виокремлено чотири основні етапи еволюції, від піксельних інтермедій до сучасних інтерактивних систем, та проаналізовано різні філософії дизайну. З'ясовано, що потреба в кат-сценах історично пов'язана зі зростанням популярності «ігор прогресії», які потребували інструментів для подання авторського сюжету. Розвиток кат-сцен безпосередньо зумовлений технологічним прогресом, що на кожному етапі визначав їхні візуальні та інтерактивні характеристики. Простежено основні вектори еволюції: від зовнішніх, ізольованих вставок до повної інтеграції з ігровим процесом, де авторська нарація межує із симуляцією. Паралельно досліджено трансформацію ролі гравця: від пасивного глядача до активного учасника з розширеною агентністю. Запропонована класифікація пропонує структурований інструментарій для подальшого вивчення механізмів інтерактивного оповідання.

Ключові слова: кат-сцена, інтерактивна оповідь, інтерактивне кіно, класифікація, відеогра, наратив, еволюція, функції кат-сцен, гейм-стадіз, агентність.

O. Bezruchko, O. Poberrailo. The evolution of cut scenes in interactive audiovisual narrative: classification of functions and characteristics

The purpose of the article is to identify key patterns in the evolution of cut scenes through the development and application of a comprehensive classification that analyzes the relationship between their technological characteristics and narrative functions. The object of the

study is the cut scene as a tool for interactive audiovisual narrative. The subject of the study is the evolution of the functions and characteristics of cut scenes in the context of changing technological approaches and design solutions.

The relevance of the article lies in the need to fill the existing gap in the scientific discourse regarding a holistic, systematized understanding of the evolution of cut scenes. The lack of such systematization complicates a deep analysis of narrative mechanisms in interactive media. The development of an evolutionary classification will provide researchers with a structured toolkit for further study of interactive storytelling.

The methodology. The study is based on a comprehensive approach that combines general scientific and special methods. The method of scientific literature analysis was applied to process sources and form a conceptual framework; the historical method to consider the evolution of cut scenes in chronological sequence; methods of analysis and synthesis to decompose the phenomenon into key characteristics and functions; the case study method to analyze representative projects; the classification method to develop the final typology. The theoretical basis of the work is the works of R. Klevjer, J. Juul, S. Stang, as well as Ukrainian researchers who studied related topics.

The results. During the study, an evolutionary classification was developed that distinguishes four main stages of the development of cut scenes: the stage of emergence (1980s), the era of dominance of CD-ROM and FMV (1990s), the period of transition to 3D graphics in real time (late 1990s — 2010s) and the modern stage of interactivity (since 2010s). The analysis of these stages allowed us to identify a key vector of evolution — from external, isolated narrative inserts to full integration with the gameplay, where the author's narration borders on simulation. This process was accompanied by a transformation of the player's role: from a passive spectator, characteristic of the

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

early stages, to an active participant with expanded agency. For a clearer classification of integrated forms of cutscenes, it is proposed to distinguish between author's narration (e.g., "scripted events" in *Half-Life*) and system simulation (e.g., character behavior in *The Elder Scrolls*), which allows us to analyze them as different narrative phenomena. Based on this, two polar design philosophies were analyzed: an approach focused on full integration and immersion (*Half-Life*), and an approach that prioritizes cinematography and emotional impact (*Death Stranding*).

The scientific novelty of the study lies in the first attempt in Ukrainian scientific discourse to comprehensively systematize the functions and characteristics of cut scenes in the dynamics of their historical development. The proposed classification fills the existing theoretical gap and offers a structured toolkit for analysis.

The practical significance of the article lies in the fact that its results can be used for further scientific research into the mechanisms of interactive storytelling. The developed classification opens up prospects for a deeper study of individual cases, receptive studies, as well as innovative forms, in particular the use of generative AI to create cut scenes.

Keywords: *cut scene, interactive narrative, interactive cinema, classification, video game, narrative, evolution, cut scene functions, game stages, agency.*

Постановка проблеми. Кат-сцена стала одним із перших ключових інструментів, який розробники відеоігор запозичили з кінематографу, щоб упровадити наратив в інтерактивне середовище. Попри її широке поширення, у науковому дискурсі досі відчувається брак цілісного, систематизованого розуміння того, як саме характеристики та функції кат-сцени взаємопов'язані і як вони змінювалися із часом. Для чіткості аналізу ми базуємось на визначенні дослідника Р. Клев'єра, який трактує кат-сцену як «кінематографічну послідовність, що призупиняє звичайний ігровий процес з метою передачі сюжету, характеристики персонажів та створення видовища» (Klevjer, 2014, с. 301). Це визначення не лише чітко відокремлює кат-сцену від геймплею, але й окреслює її базові наративні функції, еволюція яких і досліджується в цій статті.

Ця прогалина в знаннях суттєво ускладнює подальші дослідження, зокрема перешкоджає глибокому аналізу впливу конкретних художньо-виражальних засобів. Тому розробка еволюційної класифікації має важливе теоретичне

значення: вона надасть дослідникам структурований інструментарій для вивчення наративних механізмів.

Аналіз актуальних досліджень і публікацій.

Огляд українського академічного дискурсу свідчить: еволюція кат-сцен рідко розглядається як самостійний об'єкт дослідження. Натомість її зазвичай аналізують у контексті ширших прикладних чи теоретичних завдань, де кат-сцени слугують або ілюстративним матеріалом, або частиною більшої системи.

Наприклад, у праці С. Шевчука (Шевчук, 2021, с. 18, 33) кат-сцени постають як об'єкт лінгвістичної адаптації, створюючи для перекладача виклики, пов'язані з транскреацією наративу та технічними аспектами дубляжу. М. Мизь (Мизь, 2024, с. 11) розглядає їх як один із конструктивних елементів віртуального світу поряд із графікою та звуком, що формують гру як соціокультурне явище. З інженерної перспективи О. Дуров (Дуров, 2023, с. 32) згадує їх як елемент ігрового контенту, що інтегрується на певному етапі виробничого циклу. Усі ці випадки демонструють, що кат-сцени залишаються не центральним фокусом, а лише побічною згадкою, що підкріплює основну тезу автора.

Винятком є розвідка Б. Супруна (Супрун, 2024), де кат-сцена перетворюється з контекстуальної згадки на центральну інженерну проблему. Автор не лише детально визначає поняття «сінематика» та окреслює його функції, але й ставить за мету розробку інтелектуальної системи для автоматизації та підвищення якості створення динамічних кат-сцен. Однак це дослідження залишається вузькоспрямованим, орієнтованим на вирішення прикладних завдань виробництва, а не на теоретичне осмислення еволюції самого феномену.

Водночас в українському науковому полі з'являються праці із ширшим теоретичним поглядом на процеси, що безпосередньо впливають на еволюцію інтерактивної оповіді. Особливої уваги заслуговує дослідження І. Печеранського (Печеранський, 2025), присвячене аналізу «гіперімерсивного повороту» в сучасному аудіовізуальному ландшафті. Відповідно до концепції Г. С. Фрейєрмута, дослідник розглядає гіперімерсію як новий етап медіарозвитку. Він

характеризується «новим досвідом злиття зі світами даних», коли «занурення та інтерактивна діяльність настільки підсилюють один одного та конвергуються, що основне естетичне задоволення детермінується внутрішніми властивостями цифрового комп'ютерно-ігрового середовища, яке для просьюмерів виявляється набагато цікавішим за реальний світ» (с. 167).

Цей феномен, як зазначає Печеранський, безпосередньо пов'язаний із глобальною гейміфікацією, в умовах якої глядачі «перестали позиціонуватися як пасивні реципієнти» і почали прагнути впливати на історію, стаючи «гравцями». Такий здвиг, на думку дослідника, актуалізує «посткінематографічні засоби» — фрагментарні та нелінійні наративи, що виникають на перетині інтерактивної оповіді та ігрових елементів (Печеранський, 2025, с. 166). Міжнародний науковий дискурс, на якому ґрунтуються українські дослідники, хоча й пропонує ширше поле для аналізу, також має свої обмеження в контексті нашого дослідження. Праці Р. Клев'єра (Klevjer, 2002, 2014) були ключовими для легітимізації кат-сцен як об'єкта дослідження, але їхня першочергова мета — захист та дефініція поняття, а не створення детальної еволюційної класифікації. Дослідження С. Стенг (Stang, 2019) глибоко аналізують вплив кат-сцен на гравецьку активність, проте його фокус зосереджений на психології гравця, а не на формальних властивостях кат-сцен як об'єкта, що еволюціонує. Праці, присвячені технологіям, як-от дослідження І. Евіна та співавторів (Evin et al., 2022), розглядають сучасні методи створення кат-сцен, не ставлячи за мету створення цілісної історичної перспективи.

Таким чином, попри значну кількість праць, присвячених кат-сценам, досі не існує комплексної класифікації, що систематизувала б їхні функції та характеристики в динаміці історичного розвитку. Саме заповнення цієї прогалини є ключовим завданням статті.

Мета статті — виявлення ключових закономірностей в еволюції кат-сцен шляхом розробки та застосування комплексної класифікації, що аналізує взаємозв'язок їхніх технологічних характеристик та наративних функцій. Для досягнення поставленої мети визначено такі

завдання: проаналізувати еволюцію ключових технологічних та візуальних характеристик кат-сцен; ідентифікувати та систематизувати їхні домінуючі наративні функції на різних історичних етапах; на основі виконаного аналізу розробити узагальнену еволюційну класифікацію, що відображає зв'язок між характеристиками та функціями кат-сцен.

Методологія дослідження. Методологічну основу дослідження становить комплексний підхід, що поєднує загальнонаукові та спеціальні методи, вибір яких зумовлений специфікою об'єкта й поставленими завданнями. Зокрема, для критичного опрацювання наукових джерел та формування поняттєвого апарату було застосовано метод аналізу наукової літератури. Історичний метод, у свою чергу, уможливив розгляд еволюції кат-сцен у хронологічній послідовності та в контексті технологічного розвитку. Для декомпозиції феномену на ключові характеристики та функції були використані методи аналізу та синтезу, тоді як системний підхід дозволив розглядати їх як елементи цілісної, взаємопов'язаної структури. Крім того, для поглибленого аналізу репрезентативних проєктів та ілюстрації ключових дизайн-рішень було залучено метод кейс-стаді. Нарешті, метод класифікації став інструментальною основою для розробки фінальної типології, що є ключовим результатом дослідження.

Виклад основного матеріалу дослідження. Аналіз еволюції кат-сцен як інструменту інтерактивної оповіді потребує застосування історичного підходу. Проте для розуміння причин цієї еволюції слід звернутися до фундаментальних структур відеоігор, описаних дослідником Єспером Юлем. Він розрізняє «ігри емерджентності» (наприклад, шахи чи Counter-Strike), де складний ігровий процес виникає з простих правил, та «ігри прогресії» (переважно пригодницькі ігри), де гравець проходить задалегідь створену розробниками послідовність подій та випробувань (Juul, 2005, р. 67–73).

Саме зростання популярності «ігор прогресії» породило гостру потребу в інструментах для подання лінійного, авторського сюжету. Кат-сцена стала одним із перших і найважливіших таких інструментів, запозичених з кінематографу. Як зазначає Юль, «оскільки дизайнер контролює

послідовність подій, ігри прогресії — це також те місце, де ми знаходимо більшість ігор з наративними амбіціями» (Juul, 2005, р. 73). Отже, еволюція кат-сцен нерозривно пов'язана з прагненням розробників розповісти конкретну, зрежисовану історію. Їхні ключові характеристики тісно переплетені з технологічним розвитком медіа.

Р. Клев'єр у своїй праці підкреслює, що кожен технологічний стрибок фундаментально трансформував потенціал цього наративного формату (Klevjer, 2002). Згідно із цим принципом, для подальшого аналізу ми виокремлюємо чотири умовні етапи, що відображають ключові зміни в характеристиках та функціях кат-сцен: етап зародження, епоху домінування CD-ROM та FMV, період переходу до 3D-графіки в реальному часі та сучасний етап інтерактивності.

На етапі зародження (1980-ті рр.) кат-сцени виникли як функціональна необхідність, що дозволяла вирішувати наративні завдання, не реалізовані засобами тогочасного геймплею. У період «золотого віку» аркадних ігор, як його описує С. Кент (Kent, 2001, р. 154–158), розробники активно шукали способи підвищити привабливість своїх продуктів. Згідно з його дослідженням, саме «Pac-Man» (Namco, 1980) стала першою грою, що містила кат-сцени (Іл. 1). Ці короткі анімовані інтермедії, що з'являлися між рівнями, були виконані в тій самій піксельній стилістиці, що й основна гра, і представляли собою лаконічні театралізовані сценки.

Наприклад, в одній із них Пак-Мен та привид Блінкі гналися один за одним, допоки з-за краю екрана не з'являвся значно більший Пак-Мен, що змушував привида панічно тікати у зворотному напрямку. Ця проста, але виразна сценка виконувала подвійну функцію: гумористично інвертувала звичну ігрову ситуацію, де маленький герой зазвичай тікає від ворогів, та слугувала структурним елементом, а саме винагородою гравця за успішне проходження рівня, маркером прогресу та джерелом емоційної розрядки.

Якісний стрибок у функціональному навантаженні кат-сцен стався в грі «Donkey Kong» (Nintendo, 1981). Тут подібні вставки набули чіткої наративної функції. На початковій сцені гравець бачив, як гігантська мавпа піднімається

будівельними балками, тягнучи викрадену дівчину, а потім стає на вершину, насмішувато тупаючи ногами (Іл. 2). Ця проста, але візуально зрозуміла послідовність миттєво встановлювала зав'язку конфлікту («інцидент-спонукання»), візуалізувала мету (вершину конструкції) та надавала діям гравця чітку мотивацію — порятунок.

Аналіз цих прикладів дозволяє окреслити ключову наративну складову: кат-сцени надали розробникам інструмент для структурування ігрового досвіду та донесення елементарної історії. Водночас технічна складова жорстко визначала їхню форму. Ключовою характеристикою ранніх кат-сцен була технологічна простота, що проявлялася в піксельній графіці та обмежній анімації. Ця особливість була зумовлена не стилістичним вибором, а прямими апаратними обмеженнями. Саме цей фактор суттєво обмежував функціональний потенціал кат-сцен, зводячи його до виконання фундаментальних завдань: подання базової експозиції, структурування ігрового процесу та створення простої наративної рамки.

Проте цей період не був однорідним. Радикальне переосмислення ролі кат-сцен відбулося в 1983 р. з виходом аркадної гри «Dragon's Lair» (Cinematronics, 1983). Як зазначає М. Вульф, використання технології лазерних дисків стало знаковою подією для розвитку інтерактивного кіно (Wolf, 2008, р. 99). На відміну від піксельних інтермедій, «Dragon's Lair» фактично складалася з високоякісних анімаційних кат-сцен, а геймплей був докорінно трансформований. Саме ця гра започаткувала механіку, що згодом дістала назву Quick Time Event (QTE): у ключові моменти анімаційної послідовності гра призупинялася, і гравець мав миттєво натиснути правильну кнопку (наприклад, напрямок руху або удар мечем), щоб герой уникнув небезпеки чи переміг ворога. Правильна дія запускала наступний фрагмент мультфільму, а помилка призводила до короткої анімації програшу.

Таким чином, відбулася фундаментальна трансформація функції кат-сцени: з допоміжного наративного елементу вона перетворилася на саму суть ігрового досвіду. Головною принадою для гравців ставала саме видовищна анімаційна складова.

Водночас на домашніх консолях, зокрема 8-бітній Nintendo Entertainment System (NES), спостерігався інший вектор розвитку. Через жорсткі апаратні обмеження розробники почали застосовувати художню майстерність для створення кінематографічного ефекту. Аналіз гри “Ninja Gaiden” (Tecmo, 1988) свідчить, що її кат-сцени стали значущим кроком для свого часу (Іл. 3). На відміну від статичних зображень, гравцю демонстрували динамічні, зрежисовані послідовності: камера подавала великий план очей головного героя, різко змінювала ракурс на його супротивника, створюючи драматизм; використовувався паралельний монтаж для показу одночасних дій у різних локаціях. Ці прийоми, запозичені безпосередньо з кіно, дозволяли навіть в умовах піксельної графіки створювати складну, напружену історію та викликати в гравця сильний емоційний відгук. Це свідчить про ранню реалізацію наративно-емоційної функції кат-сцен.

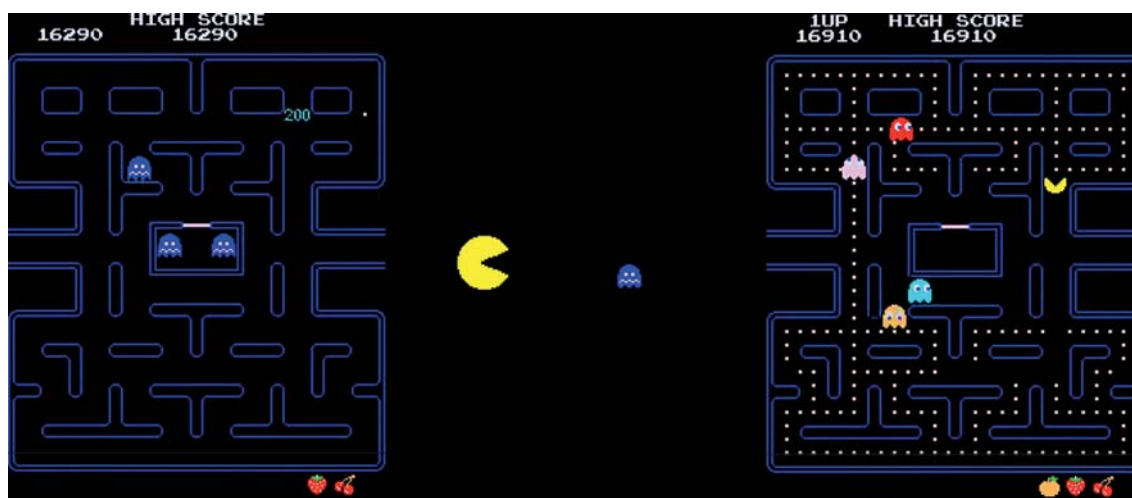
Цей підхід розвинувся на 16-бітних платформах, де проекти, зокрема “Phantasy Star II” (Sega, 1989), використовували розгорнуті кат-сцени в аніме-стилістиці для подання складних сюжетів. Отже, для створення захопливого наративного досвіду розробники покладалися не лише на технологічну потужність, а й на художню винахідливість у застосуванні мистецьких засобів. Таким чином, етап зародження постає як період різноспрямованих експериментів: від рудиментарних, технологічно детермінованих вставок до «інтерактивних фільмів», де кат-сцена була самоціллю. Саме цей етап заклав основи кінематографічної оповіді на домашніх консолях, де дизайнерська винахідливість відігравала роль не менш важливу, ніж технології.

Наступним етапом, що кардинально змінив характеристики та функції кат-сцен, стала епоха домінування технології CD-ROM та FMV-відео (1990-ті рр.). Значне розширення обсягу пам'яті, як зазначає К. Террієн, дозволило інтегрувати у твори високоякісне відео, що зумовило масове використання кінематографічних вставок у провідних жанрах — від JRPG до стратегій (Therrien, 2008, pp. 121–123). Результатом стало не стільки виникнення нових функцій, скільки суттєве посилення та зміна пріоритетів уже

наявних. Якщо на попередньому етапі створення «напруженої історії» в “Ninja Gaiden” було результатом художньої винахідливості в подоланні обмежень, то тепер, завдяки FMV та CGI, наративно-емоційна функція перетворилася з допоміжною на ту, що домінує. Розробники отримали можливість створювати складні, кінематографічні сюжети з глибокою атмосферою та емоційним впливом, що стало однією з ключових переваг епохи.

Кульмінацією цього періоду, як зазначає М. Вульф (Wolf, 2008, p. 101), стала поява ігор, побудованих переважно на FMV з живими акторами. Ця технологія, що мігрувала з аркадних автоматів “American Laser Games” на домашні консолі (3DO, Sega CD), породила цілий напрям «інтерактивного кіно», яскравим прикладом якого є “Mad Dog McCree” (American Laser Games, 1990). У грі, що імітувала естетику класичного вестерну, гравцю демонстрували відеофрагменти із живими акторами. Раптово всередині цих фрагментів з'являлися вороги (наприклад, бандити, що вистрибували з-за рогу), і завданням гравця було вчасно вистрілити в них світловим пістолетом (Іл. 4). Перехід від пасивного споглядання до дії відбувався миттєво й безшовно, створюючи ілюзію прямої взаємодії з кінофільмом. Дослідники того часу, зокрема Б. Перрон, аналізуючи цей феномен, відзначали, що привабливість таких ігор полягала не стільки в інноваційному геймплеї, скільки в їхній «ексгібіціоністській природі» — демонстрації самої можливості використання «живого» відео в грі (Perron, 2008, p. 127).

Аналіз таких проектів, як космічний симулятор “Wing Commander IV: The Price of Freedom” (Origin Systems, 1996), демонструє, що розробники використовували величезні бюджети та залучали професійних акторів для створення годинних кат-сцен, перетворюючи гру на інтерактивний фільм. Водночас в інших жанрах — зокрема, стратегії в реальному часі “Command & Conquer” (Westwood Studios, 1995) чи японських рольових іграх “Final Fantasy VII” (Square, 1997) — попередньо відрендерені ролики слугували не основою геймплею, а ефективним інструментом для подання епічного наративу та створення видовищності.



КАДР 1

КАДР 2

КАДР 3

Ил. 1. Послідовність ігрових екранів "Pac-Man" (Namco, 1980).

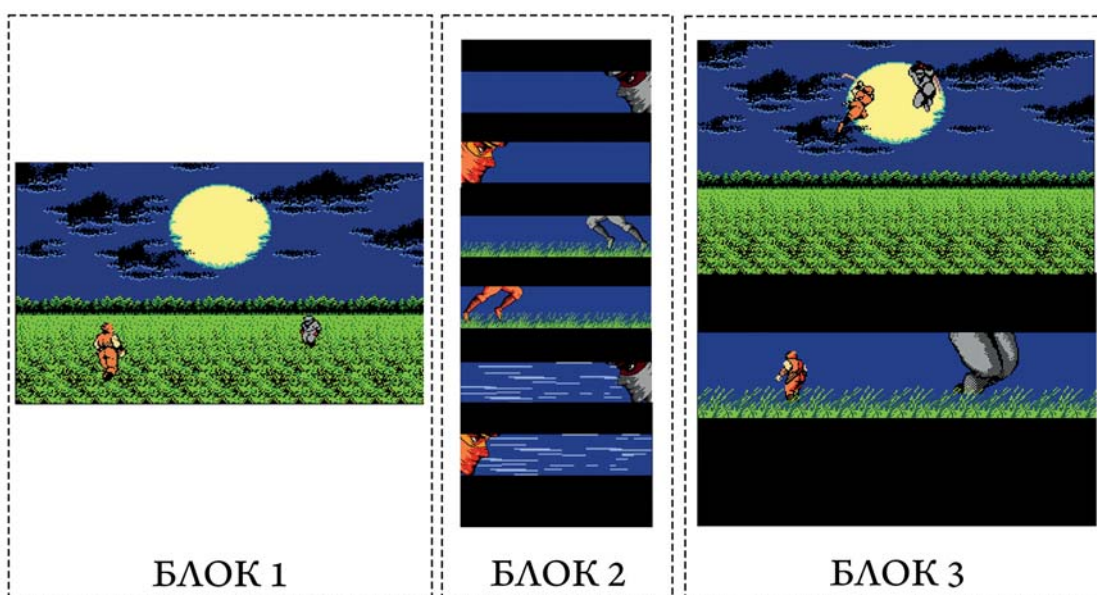


КАДР 1

КАДР 2

КАДР 3

Ил. 2. Послідовність ігрових екранів "Donkey Kong" (Nintendo, 1981).



БЛОК 1

БЛОК 2

БЛОК 3

Ил. 3. Відкриваюча кат-сцена "Ninja Gaiden" (Tecmo, 1988).

Розглянемо ці підходи детальніше. У “Wing Commander IV” кат-сцени становили повноцінний фільм із живими акторами (зокрема, Марком Геміллом), знятий у спеціально збудованих декораціях, що створювало відчуття участі у високобюджетному голлівудському блокбастері. Однак під час переходу до інтерактивної частини, космічних боїв, гравця зустрічала відносно проста полігональна графіка, що створювало відчутний контраст із кінематографічною якістю відеовставок (Іл. 5). Ще яскравіше ця відмінність проявилася у “Final Fantasy VII”. Її попередньо візуалізовані CGI-ролики вражали кінематографічним розмахом, динамічною камерою та реалістичними моделями персонажів, що дозволяло передавати складні драматичні емоції. Проте в інтерактивній частині ті самі персонажі були представлені спрощеними, стилізованими 3D-моделями з умовними пропорціями, що пересувалися статичними, заздалегідь відмальшованими фонами (Іл. 6).

Цей ефект можна точно описати за допомогою термінології Ф. Шрьотера та Я. Н. Тона. Вони розрізняють представлення персонажа як «вигаданої істоти» (його історія, характер), що розкривається через нарацію, та як «ігрової фігури» (його навички, здоров'я), з якою гравець взаємодіє через симуляцію та геймплей (Schröter & Thon, 2014, p. 48). Отже, візуальна відмінність у “Final Fantasy VII” була, по суті, розривом між представленням персонажа як вигаданої істоти в деталізованій кат-сцені та як ігрової фігури в схематичному геймплеї. Прагнення подолати цю невідповідність і злити два виміри персонажа в єдине ціле стало одним із ключових рушіїв переходу до in-engine кат-сцен у наступну епоху.

Таким чином, основною метою розробників було створення кінематографічного досвіду, візуальна якість та режисура якого були недосяжними для ігрових рушіїв того часу, що працювали в реальному часі. Відтак, функція кат-сцени зазнала чергової трансформації: з наративного інструменту вона подекуди перетворювалася на саму суть ігрового досвіду, де інтерактивність зводилася до мінімуму. Такий підхід привів до помітної візуальної та стилістичної відмінності між двома складовими гри: якість кінематографічних вставок суттєво перевершувала графіку інтерактивної частини.

Хоча інтерактивне кіно на базі FMV, як зазначає Б. Перрон (Perron, 2008, p. 127), виявилось комерційно недовговічним у зв'язку з обмеженою інтерактивністю та якістю акторської гри, цей етап відіграв ключову роль. Саме він загострив іманентне напруження між пасивним кінематографічним спогляданням та активною партиципаторною участю гравця. Цей досвід продемонстрував як потенціал, так і обмеження буквального копіювання кіно в інтерактивне середовище, що підготувало ґрунт для пошуку більш органічних способів поєднання наративу та геймплею в наступну епоху.

Наступний період, що розпочався наприкінці 1990-х рр., був зумовлений прагненням подолати естетичну та візуальну неоднорідність, створену технологіями FMV-епохи, особливо в іграх, що поєднували полігональну графіку з CGI-роліками. Розвиток 3D-графіки вможливив створення кат-сцен безпосередньо ігровим рушієм (in-engine), що стало їхньою новою ключовою характеристикою. Це дозволило досягти візуальної безшовності з геймплеєм та динамічної адаптації до ігрового світу, як у “The Legend of Zelda: Ocarina of Time” (Nintendo EAD, 1998). Поява технології захоплення руху (motion capture), використаної, зокрема, у “Grand Theft Auto III” (Rockstar North, 2001), ще більше посилила кінематографічність, але вже в межах ігрового рушія, а не зовнішнього відеофайлу (Іл. 7).

Основною метою розробників стало збереження наративних функцій, досягнутих у FMV-епосі, але з їхньою більш органічною інтеграцією в ігровий процес. Саме на цьому етапі сформувалися два полярні підходи до вирішення цього завдання.

Перший підхід, яскравим прикладом якого є “Half-Life” (Valve, 1998), запропонував радикальну відмову від традиційних кат-сцен. Цей крок став частиною широкої дискусії, яку описує Р. Клев'єр (Klevjer, 2014, p. 302), щодо протиставлення «внутрішньоігрового» та «кінематографічного» способів оповіді, де “Half-Life” виступає ключовим прикладом. Однак цей феномен варто розглядати не як відмову від функції кат-сцени, а як її радикальну трансформацію.

Для аналізу цього феномену доцільно використати термін «скриптова подія» (scripted event), який пропонує Р. Данські (Dansky, 2021,



Іл. 4. "Mad Dog McCree" (American Laser Games, 1990).



Кінематографічні сцени



Візуальний стиль геймплею

Іл. 5. "Wing Commander IV: The Price of Freedom" (Origin Systems, 1996).

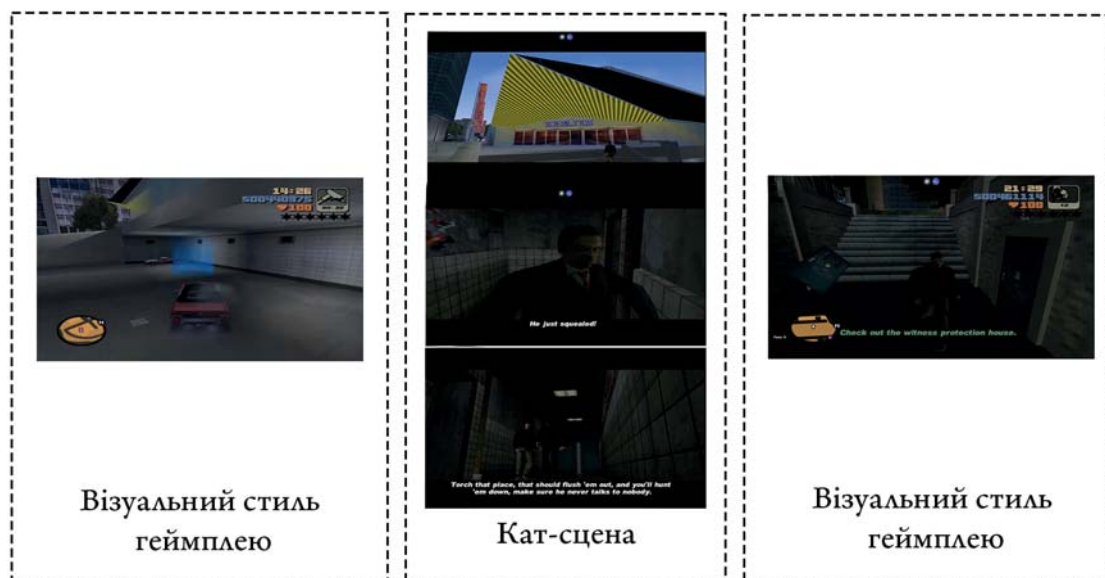


Кінематографічні сцени



Візуальний стиль геймплею

Іл. 6. "Final Fantasy VII" (Square, 1997).



Іл. 7. "Grand Theft Auto III" (Rockstar North, 2001).

р. 144). Він пояснює, що під час такої події гравець може зберігати контроль над аватаром, але, як підкреслює той самий автор, часто втрачає агентність — можливість впливати на сюжет (с. 146). Наприклад, під час аварії в тестовій камері в "Half-Life" гравець може вільно роздивлятися навколо, але не може втрутитися в хід катастрофи, залишаючись її вимушеним свідком. Цю думку підтримує і Р. Клев'єр (Klevjer, 2014, р. 312), який описує такі моменти, як «суто навігаційні драматичні сцени, що не мають особливої геймплейної функції», підкреслюючи, що їхня головна мета — не ігровий виклик, а подання наративу.

Отже, сцени в "Half-Life" є еволюційною, інтегрованою формою кат-сцени. Її функція ніби розчиняється в геймплеї, перетворюючи гравця з пасивного глядача на активного свідка, що кардинально посилює ефект занурення (імерсії).

Водночас важливо провести межу між цим підходом та іншими наративними явищами, як-от симуляція персонажів у серіях "The Elder Scrolls" (Bethesda Game Studios, 1994) чи "Gothic" (Piranha Bytes, 2001). Для цього доцільно звернутися до теоретичної рамки Ф. Шрьотера та Я. Н. Тона, які розрізняють нарацію (розповідь) та симуляцію як два різні способи представлення подій у грі (Schröter & Thon, 2014, с. 46). Ключова відмінність полягає в авторському задумі, режисурі та способі подання інформації. Події

в "Half-Life" є результатом жорсткого лінійного скриптингу. Це те, що Шрьотер і Тон називають нарацією (narration) — представленням заздалегідь визначених, зрежисованих подій (Schröter & Thon, 2014, р. 46).

На противагу цьому, симуляція персонажів (simulation), у їхній термінології, — це представлення подій, що визначаються під час гри через взаємодію з ігровими системами (Schröter & Thon, 2014, р. 46). Наприклад, у "The Elder Scrolls IV: Oblivion" завдяки системі Radiant AI коваль вдень працює в кузні, ввечері йде до таверни, а вночі спить. Цей циклічний розклад слугує для створення імерсивного фону, а не для просування конкретного сюжету.

Цю різницю також можна описати за допомогою концепції Гордона Каллехи (Calleja, 2009). Він розрізняє «сценарний наратив», що подається розробником, та «альтербіографію» — унікальну історію, що виникає з дій гравця. У цьому сенсі, "Half-Life" використовує мінімальну геймплейну складову (альтербіографію) для зв'язування потужних епізодів сценарного наративу. Натомість "The Elder Scrolls" робить сценарний наратив (основний квест) лише однією з багатьох опцій, ставлячи в центр саме створення гравцем власної альтербіографії.

Ще далі йде емергентність, яку дослідник Є. Юль визначає як первинну ігрову структуру, де «гра визначається невеликою кількістю

правил, які комбінуються й породжують велику кількість ігрових варіацій» (Juul, 2005, р. 73). Класичним прикладом є “Minecraft” (Mojang Studios, 2011), де взаємодія простих правил може створювати унікальні, незаплановані розробниками ситуації.

Таким чином, щоб вважатися еволюційною формою кат-сцени, послідовність повинна зберігати свою первинну функцію — бути свідомо зрежисованим інструментом для авторського подання нарративу (нарацією). Ця функція відсутня як у системних симуляціях, так і в емергентних явищах.

Другий підхід, поки розвивав кінематографічність, прагнув поєднати пасивну рецептивну модель з активною партиципаторною участю. Дослідження С. Кента відзначає кінематографічні амбіції творця “Metal Gear Solid” (Konami, 1998) Хідео Кодзіми, що виявилися в тривалих детально зрежисованих кат-сценах, які використовували ігровий рушій для створення кінематографічного ефекту (Kent, 2001, р. 364). Розуміючи необхідність активнішої взаємодії та реагуючи на критику пасивності гравця (що стала предметом аналізу в багатьох дослідженнях, зокрема Klevjer, 2002; Stang, 2019), розробники почали активно впроваджувати елементи інтерактивності. Йшлося, зокрема, про відродження механіки Quick Time Events (QTE) та надання нового кінематографічного виміру діалоговим системам.

Кульмінацією підходу до інтерактивної кінематографічності можна вважати “Fahrenheit” (Quantic Dream, 2005). Цей проєкт став своєрідним переосмисленням концепції «інтерактивного кіно» на новому технологічному рівні. Замість FMV гра використовувала 3D-графіку в реальному часі, проте її ядром залишалася кінематографічна розповідь. Аналіз цього проєкту свідчить, що він запропонував гравцеві постійну інтерактивність: QTE використовувалися не лише для напружених екшн-сцен, але й для побутових дій, що посилювало імерсію, а численні діалогові вибори безпосередньо впливали на розвиток історії (Іл. 8).

Подальшого розвитку ця ідея набула в серії “Mass Effect” (BioWare, 2007). Тут важливо розрізняти: сам інтерфейс вибору реплік, «колесо

діалогів», є елементом геймплею, а не кат-сценою. Однак інновація полягала в тому, що цей вибір запускав повноцінну кінематографічну мікросцену, де герой, залежно від рішення гравця, міг проявити співчуття або жорстокість, що супроводжувалося відповідною анімацією та реакцією співрозмовників. Таким чином кат-сцени почали виконувати нову обмежену агентну функцію — надання гравцю відчуття впливу на події.

Отже, зміна технологій дозволила трансформувати форму інтерактивного кіно: від пасивного перегляду відео до постійного залучення гравця в кінематографічну дію. Цей період продемонстрував значне різноманіття підходів до інтеграції нарративу, де кат-сцени еволюціонували від відокремлених роликів до органічної частини геймплею або складних інтерактивних систем.

Сучасний етап еволюції кат-сцен характеризується прагненням до глибокої інтеграції нарративу й інтерактивності, що стало можливим завдяки розвитку ключових технологій. Ключовою метою розробників дедалі частіше стає не просто розповідь історії, а створення умов для посилення ефекту імерсії та присутності.

Визначальною характеристикою цього періоду є широке застосування технології захоплення перформансу (performance capture), що є еволюцією motion capture. Вона дозволяє одночасно фіксувати рухи тіла, міміку обличчя та голос актора, що надає змогу створювати надзвичайно реалістичних та емоційно переконливих персонажів. Хоча впливового емоційного ефекту досягали й раніше, як-от у “Silent Hill 2” (2001) завдяки майстерній режисурі, performance capture надав розробникам новий інструментарій для передавання нюансованої акторської гри.

Аналіз таких проєктів, як серія “The Last of Us” (Naughty Dog, 2013), демонструє використання цієї технології для досягнення найвищого рівня драматизму. Наприклад, у сцені сварки в будинку на ранчо саме вона дозволяє передати найтонші нюанси емоцій героїв через ледь помітні зміни у виразі обличчя та інтонаціях голосу. Цей підхід реалізує ідею «безшовної інтеграції геймплею та нарративу», яку відзначають Ф. Шрьотер та Я. Н. Тон (Schröter & Thon, 2014,

с. 41), що є однією з ключових характеристик сучасного етапу.

У “Red Dead Redemption 2” (Rockstar Games, 2018) ця технологія слугує для створення відчуття живого світу через тисячі реалістичних анімацій. Навіть у діалого-орієнтованих іграх, як-от “Baldur’s Gate 3” (Larian Studios, 2023), performance capture робить розмови більш живими та кінематографічними. Водночас проекти на кшталт “Detroit: Become Human” (Quantic Dream, 2018) демонструють, як технологія поєднується зі складною інтерактивністю. Новизна тут полягає не в самій наявності вибору, а в масштабі та складності розгалуження: кат-сцени стають динамічними структурами, де рішення гравця можуть кардинально змінювати не лише наступний епізод, а й цілі сюжетні лінії. Разом з тим, аналіз проекту “Cyberpunk 2077” (CD Projekt Red, 2020) демонструє подальший розвиток ідеї імерсивних, інтегрованих кат-сцен: більшість діалогів та сюжетних сцен відбувається з перспективи від першої особи, не перериваючи відчуття присутності гравця в тілі персонажа.

Іншим важливим, хоча поки що переважно експериментальним вектором розвитку, є застосування штучного інтелекту (ШІ). Тут варто уточнити: йдеться не про реактивний ШІ персонажів, а про використання генеративного ШІ для створення самого кінематографічного контенту. Цей підхід відповідає загальним тенденціям у медіавиробництві, де, як зазначають О. Безручко та співавтори, «створення 3D-моделей, анімації, спецефектів може бути значно прискорене завдяки використанню алгоритмів, які автоматично генерують об’єкти або рухи на основі заданих параметрів» (Bezruchko et al., 2022, р. 169). Дослідження в цій галузі, зокрема праця І. Евіна та співавторів (Evin et al., 2022) про інструментарій Cine-AI, демонструють потенційну можливість процедурної генерації кінематографії. Це свідчить про потенційну зміну в майбутньому процесі створення: від повністю ручної режисури до курування та налаштування AI-згенерованого контенту.

Водночас варто зазначити, що не в усіх жанрах функції кат-сцен зазнали таких кардинальних змін. Аналіз свідчить, що в багатьох лінійних шутерах та іграх-бойовиках вони продовжують виконувати традиційну, чітко окреслену роль.

Так, у серії “Call of Duty” (Infinity Ward, 2003) кат-сцени виконують переважно структурну та інформативну функції: слугують для брифінгу перед місією, введення гравця в контекст та зв’язування розрізнених рівнів у єдину сюжетну кампанію. У таких випадках розробники свідомо не прагнуть розмивати межу між геймплеєм та наративною вставкою, використовуючи кат-сцени як ефективну «пунктуацію» в ігровому процесі, що дозволяє гравцеві перепочити та віднайти мотивацію для подальших дій.

Виконаний аналіз демонструє, що ключові функції кат-сцен поглиблюються та переосмислюються. Наративна та емоційна функції поєднуються в єдину імерсивну функцію, метою якої є максимальне занурення гравця у світ та історію. Водночас у проектах зі складною варіативністю ключовою стає розширена агентна функція: кат-сцена перестає бути лінійною і стає динамічною структурою, що реагує на вибір гравця, перетворюючи його на співавтора унікальної розповіді.

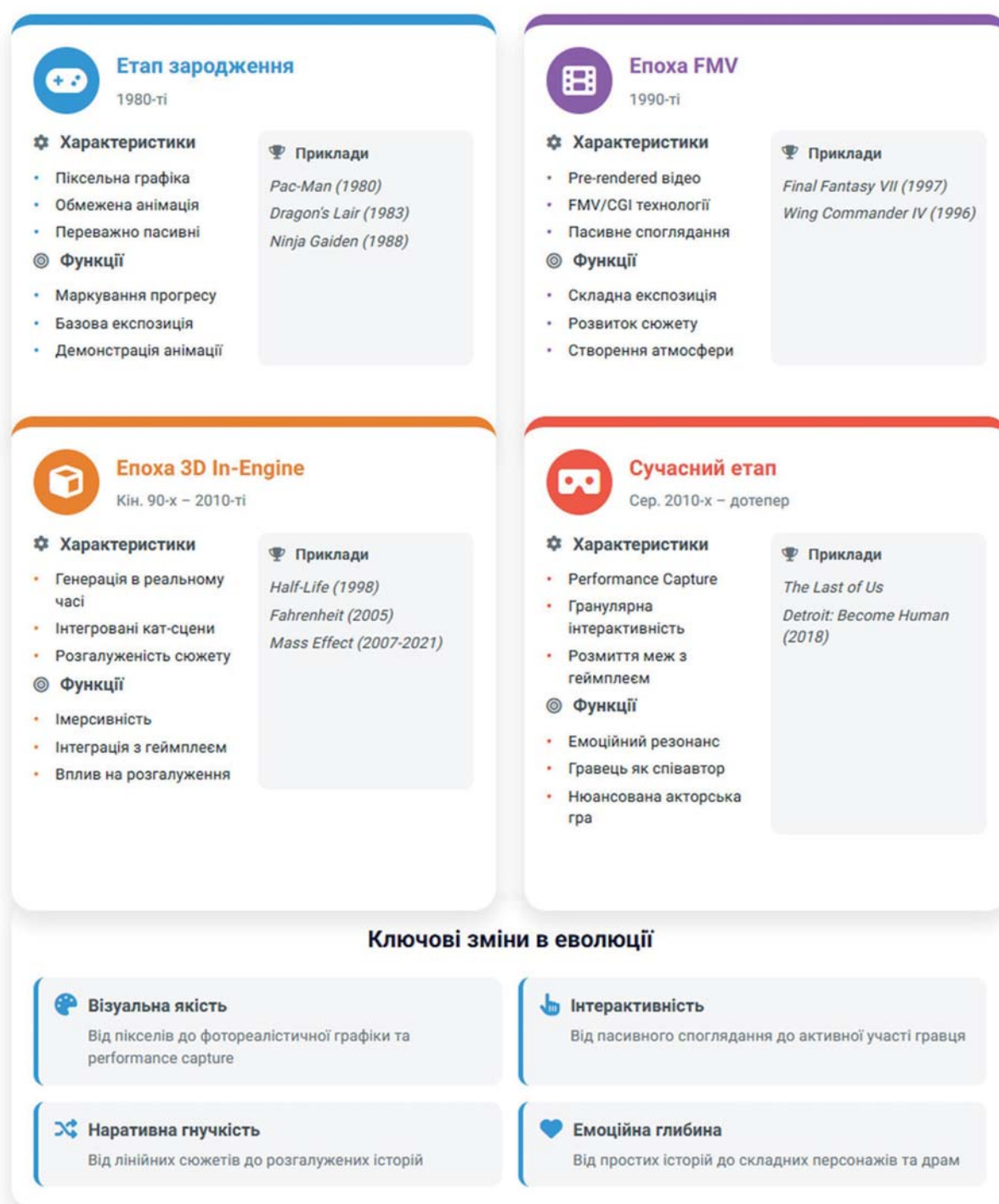
Відповідно до динамічного процесу розвитку кат-сцен, для створення класифікації вважається доцільним базуватися на кількох ключових принципах:

1. Застосовано принцип історизму. Оскільки дослідження демонструють пряму залежність еволюції кат-сцен від технологічного прогресу, періодизація за ключовими технологічними етапами є логічною основою для структуризації.
2. Використовується принцип двовимірного аналізу, що розмежовує характеристики (формально-технічні властивості) та функції (призначення в наративі). Такий поділ дозволяє чітко розмежувати форму та зміст.
3. Ключовим є принцип встановлення причинно-наслідкових зв’язків. Класифікація має на меті не просто описати, а продемонструвати, як певні характеристики вможлилювали виконання конкретних функцій, і як критика певних із них стимулювала подальший розвиток.

Застосування цих принципів дозволяє побудувати комплексну класифікацію, що відображає еволюцію кат-сцен як цілісної системи (Іл. 9).



Іл. 8. Fahrenheit (Indigo Prophecy, 2005).



Іл. 9. Класифікація характеристик та функцій кат-сцен.

Запропонована еволюційна класифікація є спробою систематизувати динамічний процес розвитку кат-сцен, продемонструвавши взаємозв'язок між технологіями, технічними характеристиками та функціями. Водночас слід визнати, що будь-яке узагальнення та встановлення умовних меж між періодами, як у цій класифікації, неминуче може призводити до певних спрощень. Історичний розвиток не завжди лінійний, а елементи різних епох часто співіснують і поєднуються в гібридні форми. Як наслідок, деякі специфічні функції та характеристики, особливо в нішевих жанрах або експериментальних проектах, могли залишитися поза увагою в межах такого широкого аналізу.

Для подолання цих обмежень та поглиблення розуміння подальші дослідження варто спрямувати від макро- до мікрорівня. Перспективним напрямом є детальний аналіз окремих кейсів: конкретних ігор, серій або жанрів. Такий підхід дозволить дослідити, як саме вони використовують, поєднують або навіть руйнують «типові» для своєї епохи моделі кат-сцен. Це вможливить створення більш деталізованих та точних типологій у майбутньому, що й окреслює перспективи подальших наукових розвідок.

Застосування розробленої класифікації до аналізу конкретних проектів дозволяє наочно продемонструвати її аналітичний потенціал. Розглянемо два знакові кейси — “Half-Life” (Valve, 1998) та “Death Stranding” (Kojima Productions, 2019), що представляють різні філософії дизайну крізь призму запропонованої еволюційної структури.

Аналізуючи “Half-Life” в межах нашої класифікації, ми відносимо її до «Епохи 3D In-Engine». Гра пропонує радикальну інтерпретацію можливостей цього етапу, замінюючи традиційні кат-сцени повністю інтегрованими «скрипковими подіями». Ключовими характеристиками є безшовність та збереження перспективи від першої особи. Цей підхід найкраще ілюструє імерсивну функцію, означену в класифікації: гравець перетворюється з пасивного глядача на активного свідка подій. Отже, “Half-Life” використовує технологічні можливості свого етапу для повної інтеграції наративу в геймплей.

На противагу цьому, “Death Stranding” є яскравим представником «Сучасного етапу», що розвиває парадигму кінематографічності. Її домінуюча характеристика — використання технології *performance capture* для досягнення гіперреалістичності. Кат-сцени довгі, детально зрежисовані, з активним застосуванням кінематографічних прийомів, як-от монтаж. Як підкреслюють О. Ковш та О. Копачинський, такі прийоми дозволяють «викликати певні емоції» (Ковш & Копачинський, 2023, с. 106). Важливим є також залучення професійних голлівудських акторів. Ці характеристики реалізують поглиблену емоційну функцію: вони слугують для розкриття складного сюжету та створення сильного емоційного резонансу через нюансовану акторську гру, чого складно досягти іншими засобами. Таким чином, “Death Stranding” використовує сучасні технології для створення авторського кінематографічного висловлювання всередині гри.

Аналіз цих кейсів крізь призму запропонованої структури демонструє: не існує єдиного «правильного» способу використання кат-сцен. Вибір між інтегрованим підходом “Half-Life” та кінематографічним “Death Stranding” залежить від мети розробників. Перший підхід ставить у пріоритет постійну присутність гравця у світі гри та його агентність. Другий тимчасово жертвує агентністю заради досягнення максимального емоційного впливу та передання складного, зрежисованого наративу. Обидва підходи є результативними й впливовими, що свідчить: вибір форми та функцій кат-сцен є не технологічною необхідністю, а передусім творчим рішенням, зумовленим наративними цілями розробників.

Висновки. Проведене дослідження дозволило створити еволюційну класифікацію кат-сцен, що стала інструментом для виявлення ключових закономірностей їх розвитку. Простежено еволюцію ключових візуальних та технологічних характеристик, що засвідчила їхній прямий зв'язок із технологічним прогресом — від піксельної графіки до сучасної технології *performance capture*. Паралельно ідентифіковано та систематизовано зміну домінуючих наративних функцій кат-сцен на кожному етапі: від суто

структурних й інформативних до складних емоційних, імерсивних та агентних.

Критичний аналіз, здійснений на основі розробленої класифікації, демонструє: еволюція кат-сцен є результатом як технологічного прогресу, так і постійного діалогу з попередніми дизайнерськими рішеннями. Виявлено стабільний вектор розвитку від ізольованих наративних вставок до їхньої глибокої інтеграції в геймплей. Простежується також трансформація ролі гравця: від пасивного споглядача до активного учасника, здатного впливати на хід подій.

Наукова новизна дослідження полягає в першій в українському науковому дискурсі спробі комплексної систематизації функцій та характеристик кат-сцен, розглянутих у динаміці їх історичного розвитку. Запропонований підхід, що розрізняє нарацію та симуляцію, дозволяє чітко

класифікувати такі складні явища, як інтегровані «скриптові події». Це заповнює наявну теоретичну прогалину та пропонує структурований інструментарій для аналізу кат-сцен.

Результати роботи відкривають значні перспективи для подальших наукових розвідок. Найактуальнішими напрямками є: дослідження сприйняття різних типів кат-сцен українськими гравцями (рецептивні студії); глибший культурологічний аналіз впливу українського контексту на створення та локалізацію кат-сцен; поглиблене вивчення інноваційних форм, зокрема перспектив використання генеративного ШІ; а також подальше дослідження межі між авторською нарацією та системною симуляцією в інтерактивних світах.

Список посилань

- Дуров, О. В. (2023). *Ігровий застосунок в жанрі roguelike на рушії Unity* [Bachelor's thesis, Чорноморський національний університет імені Петра Могили]. <https://surl.li/wvffmk>
- Ковш, О., & Копачинський, О. (2023). Особливості монтажу в сучасному аудіовізуальному виробництві: спецефекти та переходи. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 6(1), 105–117. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279255>
- Мизь, М. В. (2024). *Теоретичний аналіз відеоігор як форми інтерактивного медіатексту* [Кваліфікаційна робота бакалавра, Чорноморський національний університет імені Петра Могили]. <https://surl.li/cc/qybbmi>
- Печеранський, І. (2025). Гіперімерсивний поворот і Метавесвіт: гейміфікація аудіовізуального ландшафту. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 8(1), 165–173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332437>
- Супрун, М. О. (2024). *Інтелектуальна система керування сценаріями та моделювання руху в Unity 3D* [Кваліфікаційна робота магістра, Чорноморський національний університет імені Петра Могили]. <https://surl.li/vblazm>
- Шевчук, С. М. (2021). *Специфіка українськомовної та російськомовної локалізації відео-ігр (на матеріалі продукції Quantic Dream)* [Кваліфікаційна робота бакалавра]. Херсонський державний університет. <https://ekhsuir.kspu.edu/items/ff33d033-c237-48fb-9545-fd4b99e6cc2b>
- Agency. *Game Studies*, 19(1). <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>
- American Laser Games. (1900). *Mad Dog McCree* [Відеогра]. American Laser Games.
- Bethesda Game Studios. (1994). *The Elder Scrolls* [Відеогра]. Bethesda Softworks.
- Bezruchko, O., Shevchuk, Y., & Andriievskyi, D. (2022). The Role of the Latest Technologies in the Media Production Development. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 5(2), 166–172. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269505>
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Відеогра]. Electronic Arts.
- Calleja, G. (2009). Experiential Narrative in Game Environments. In *Proceedings of DiGRA 2009 Conference* (pp. 1–8). CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Відеогра]. CD Projekt.
- Cinematronics. (1983). *Dragon's Lair* [Відеогра]. Cinematronics.
- Dansky, R. (2021). Cut scenes and scripted events. In C. Bateman (Ed.), *Game writing: Narrative skills for videogames* (2nd ed., pp. 143–166). Bloomsbury Academic.
- Evin, I., Kjaer, M. H., Lystbæk, C. T., Løvlie, S. P., Ritschel, T., & Kjellson, E. (2022). Cine-AI: Generating video game cutscenes in the style of human directors. In *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6 (CHI PLAY) (pp. 1–23). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2208.05701>

- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty* [Відеогра]. Activision.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Three Rivers Press.
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. In F. Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 191–202). Tampere University Press. https://www.academia.edu/1431574/In_defense_of_cutscenes
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 301–309). Routledge
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [Відеогра]. Sony Interactive Entertainment.
- Konami. (1998). *Metal Gear Solid* [Відеогра]. Konami.
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3* [Відеогра]. Larian Studios.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Відеогра]. Mojang Studios.
- Namco. (1980). *Pac-Man* [Відеогра]. Namco.
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Відеогра]. Sony Computer Entertainment.
- Nintendo EAD. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Відеогра]. Nintendo.
- Nintendo. (1981). *Donkey Kong* [Відеогра]. Nintendo.
- Origin Systems. (1996). *Wing Commander IV: The Price of Freedom* [Відеогра]. Electronic Arts.
- Perron, B. (2008). Genre profile: Interactive movies. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond* (pp. 127–133). Greenwood Press.
- Piranha Bytes. (2001). *Gothic* [Відеогра]. THQ Nordic.
- Quantic Dream. (2005). *Fahrenheit (Indigo Prophecy)* [Відеогра]. Atari.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Відеогра]. Sony Interactive Entertainment.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Відеогра]. Rockstar Games.
- Rockstar North. (2001). *Grand Theft Auto III* [Відеогра]. Rockstar Games.
- Schröter, F., & Thon, J. N. (2014). Video Game Characters: Theory and Analysis. *Diegesis: Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*, 3(1), 40–77. https://www.researchgate.net/publication/301661878_Video_Game_Characters_Theory_and_Analysis
- Sega. (1989). *Phantasy Star II* [Відеогра]. Sega.
- Square. (1997). *Final Fantasy VII* [Відеогра]. Square.
- Stang, S. (2019). “This action will have consequences”: Interactivity and player agency. *Game Studies*, 19(1). <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>
- Tecmo. (1988). *Ninja Gaiden* [Відеогра]. Tecmo.
- Therrien, C. (2007). CD-ROM games. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond* (pp. 121–125). Greenwood Press. <https://doi.org/10.5040/9798216032106.ch-021>
- Valve. (1998). *Half-Life* [Відеогра]. Sierra Studios.
- Westwood Studios. (1995). *Command & Conquer* [Відеогра]. Electronic Arts.
- Wolf, M. J. P. (2008). Laserdisc games. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond* (c. 99–102). Greenwood Press.

References

- Durov, O. V. (2023). *A roguelike game application on the Unity engine* [Bachelor's thesis, Petro Mohyla Black Sea National University]. <https://surl.li/wvffmk> [In Ukrainian].
- Kovsh, O., & Kopachynskyi, O. (2023). Features of editing in contemporary audiovisual production: special effects and transitions. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*, 6(1), 105–117. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.1.2023.279255> [In Ukrainian].
- Myz, M. V. (2024). *Theoretical analysis of video games as a form of interactive media text* [Bachelor's thesis, Petro Mohyla Black Sea National University]. <https://surl.cc/qybbmi> [In Ukrainian].
- Pecheranskyi, I. (2025). The hyper-immersive turn and the Metaverse: gamification of the audiovisual landscape. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo*, 8(1), 165–173. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332437> [In Ukrainian].

- Suprun, M. O. (2024). *Intelligent system for scenario management and motion modeling in Unity 3D* [Master's thesis, Petro Mohyla Black Sea National University]. <https://surl.lu/vblazm> [In Ukrainian].
- Shevchuk, S. M. (2021). *Specifics of Ukrainian-language and Russian-language localization of video games (based on Quantic Dream products)* [Bachelor's thesis, Kherson State University]. <https://ekhsuir.kspu.edu/items/ff33d033-c237-48fb-9545-fd4b99e6cc2b> [In Ukrainian].
- Agency. *Game Studies*, 19(1). <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>. [In English].
- American Laser Games (1900). *Mad Dog McCree* [Videogame]. American Laser Games. [In English].
- Bethesda Game Studios. (1994). *The Elder Scrolls* [Videogame]. Bethesda Softworks. [In English].
- Bezruchko, O., Shevchuk, Y., & Andriievskiy, D. (2022). The Role of the Latest Technologies in the Media Production Development. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, 5(2), 166–172. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.2.2022.269505>. [In English].
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Videogame]. Electronic Arts. [In English].
- Calleja, G. (2009). Experiential Narrative in Game Environments. In *Proceedings of DiGRA 2009 Conference* (pp. 1–8). [In English].
- CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Videogame]. CD Projekt. [In English].
- Cinematronics. (1983). *Dragon's Lair* [Videogame]. Cinematronics. [In English].
- Dansky, R. (2021). Cut scenes and scripted events. In C. Bateman (Ed.), *Game writing: Narrative skills for videogames* (2nd ed., pp. 143–166). Bloomsbury Academic.
- Evin, I., Kjaerr, M. H., Lystbæk, C. T., Løvlie, S. P., Ritschel, T., & Kjellson, E. (2022). Cine-AI: Generating video game cutscenes in the style of human directors. In *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY) (pp. 1–23). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2208.05701>. [In English].
- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty* [Videogame]. Activision. [In English].
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press. [In English].
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Three Rivers Press. [In English].
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. In F. Mäyrä (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 191–202). Tampere University Press. https://www.academia.edu/1431574/In_defense_of_cutscenes. [In English].
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 301–309). Routledge. [In English].
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding* [Videogame]. Sony Interactive Entertainment. [In English].
- Konami. (1998). *Metal Gear Solid* [Videogame]. Konami. [In English].
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3* [Videogame]. Larian Studios. [In English].
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Videogame]. Mojang Studios. [In English].
- Namco. (1980). *Pac-Man* [Videogame]. Namco. [In English].
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Videogame]. Sony Computer Entertainment. [In English].
- Nintendo EAD. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Videogame]. Nintendo. [In English].
- Nintendo. (1981). *Donkey Kong* [Videogame]. Nintendo. [In English].
- Origin Systems. (1996). *Wing Commander IV: The Price of Freedom* [Videogame]. Electronic Arts. [In English].
- Perron, B. (2008). Genre profile: Interactive movies. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond* (pp. 127–133). Greenwood Press. [In English].
- Piranha Bytes. (2001). *Gothic* [Videogame]. THQ Nordic. [In English].
- Quantic Dream. (2005). *Fahrenheit (Indigo Prophecy)* [Videogame]. Atari. [In English].
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Videogame]. Sony Interactive Entertainment. [In English].
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Videogame]. Rockstar Games. [In English].
- Rockstar North. (2001). *Grand Theft Auto III* [Videogame]. Rockstar Games. [In English].
- Schröter, F., & Thon, J. N. (2014). Video Game Characters: Theory and Analysis. *Diegesis: Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*, 3(1), 40–77. https://www.researchgate.net/publication/301661878_Video_Game_Characters_Theory_and_Analysis. [In English].
- Sega. (1989). *Phantasy Star II* [Videogame]. Sega. [In English].
- Square. (1997). *Final Fantasy VII* [Videogame]. Square. [In English].

- Stang, S. (2019). "This action will have consequences": Interactivity and player agency. *Game Studies*, 19(1). <https://gamestudies.org/1901/articles/stang>. [In English].
- Tecmo. (1988). *Ninja Gaiden* [Videogame]. Tecmo. [In English].
- Therrien, C. (2007). CD-ROM games. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond* (pp. 121–125). Greenwood Press. <https://doi.org/10.5040/9798216032106.ch-021>. [In English].
- Valve. (1998). *Half-Life* [Videogame]. Sierra Studios. [In English].
- Westwood Studios. (1995). *Command & Conquer* [Videogame]. Electronic Arts. [In English].
- Wolf, M. J. P. (2008). Laserdisc games. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation and beyond* (p. 99–102). Greenwood Press. [In English].

Надійшла до редколегії 08.05.2025

О. В. Безручко

доктор мистецтвознавства, професор, професор кафедри режисури кіно і телебачення, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ, Україна

О. А. Поберайло

аспірант, кафедра мистецтвознавства, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

O. Bezruchko

Doctor of Art Criticism, Professor, Professor of the Department of Film and Television Directing at Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

O. Poberailo

postgraduate student, Department of Art Criticism, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

У ПОШУКУ ОПТИМАЛЬНИХ ПІДХОДІВ ДО ВИВЧЕННЯ ГАРМОНІЇ

І. А. Гайдєнко

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
ihaidenko@gmail.com

I. Haidenko

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0003-3044-4158>

І. А. Гайдєнко. У пошуку оптимальних підходів до вивчення гармонії

У статті розглядається проблема низької результативності вивчення музично-теоретичних дисциплін у вітчизняному навчальному процесі, зокрема гармонії. Виявлено, що значна частина студентів, яка вже пройшла навчання і склала відповідні заліки, не може практикувати здобуті знання. Згідно з дослідженням, однією з причин є використання виключно застарілого традиційного метода; засвоєння патернів функціональної класичної гармонії через розв'язання завдань на гармонізацію мелодії або басу за певними правилами. Наведено критику такого підходу відомими композиторами й сучасними дослідниками. Показано, що вітчизняна ситуація ускладнюється браком методичної україномовної літератури.

Проаналізовано наявні сучасні підходи, показано їхню можливу перспективність. Розглянуто й запропоновано для перекладу та введення у вітчизняний освітній процес декілька апробованих підручників. Означено перспективні методики вивчення гармонії, пов'язані з музичними комп'ютерними технологіями та застосуванням штучного інтелекту.

Ключові слова: гармонія, підходи до вивчення гармонії, функціональна гармонія, акордово-ладова теорія, комп'ютерні засоби гармонізації.

I. Haidenko. In search of suitable approaches to the study of harmony

The purpose of the article. Education in the Russian Empire was significantly influenced by XIX century German theoretical models, rendering it relatively progressive for its time. However, the Soviet era imposed intellectual isolation from Western academic discourse, resulting in rigid, didactic textbooks that suppressed critical inquiry. In the wake of disengaging from Soviet and Russian sources, contemporary Ukrainian music theory must address significant pedagogical gaps. This study evaluates modern Western approaches to teaching harmony, analyzing their strengths and limitations to identify the most effective strategies for integration into Ukraine's music education framework.

The methodology. The research combines historical and comparative analysis, critical evaluation, and AI-assisted inquiry.

The results. Western theorists such as Heinrich Schenker, Arnold Schoenberg, Olivier Messiaen, and Paul Hindemith critiqued traditional harmony instruction and introduced more creative, application-oriented methodologies. Their innovations resonate with similar concerns raised in China, where educators increasingly adopt student-centered strategies to counter disengagement from purely theoretical instruction (Yin, 2024).

Contemporary approaches are explored: the traditional method, grounded in functional harmony from the classical canon; the jazz-based approach, emphasizing chord color and improvisation; and the technological method, which leverages digital tools and AI for real-time harmonic modeling. Experimental techniques, including microtonal training and auditory-perception models, further expand pedagogical options.

Despite isolated efforts such as Lemishko's textbook (Lemishko, 2007; Lemishko & Zavisko, 2010), modern harmony instruction in Ukraine remains underdeveloped. Many students struggle to bridge theoretical concepts with creative practice — even within an extensive 17-year training framework. In contrast, Western institutions achieve comparable outcomes in shorter timeframes due to clearer objectives and better resources.

The practical significance. The study offers the translation and adaptation of key Western textbooks, such as Piston's *Harmony* and Nettles and Graf's *Chord-Scale Theory and Jazz Harmony*, alongside integrating technological innovations like Scaler 3. These steps, supported by ongoing research and international collaboration, will help modernize harmony instruction and enhance Ukraine's academic and creative potential in music education.

Keywords: harmony, harmony teaching methods, functional harmony, chord-scale theory, digital tools for harmonization.

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Актуальність теми дослідження. Сучасна вітчизняна музична освіта має значне теоретичне підґрунтя, накопичене та апробоване за півторастолітній період російської імперської, радянської й вітчизняної музично-теоретичної традиції викладання музично-теоретичних дисциплін і гармонії зокрема. Ця традиція бере початок у європейській музичній практиці XIX ст. Її корені слід шукати, переважно, у німецькій музичній теорії, звідки запозичувалися поняття, терміни та методологія. В умовах відсутності власної розвинутої наукової бази в російській імперії запозичення західних концепцій та понять було цілком зрозумілим і виправданим. Цьому сприяли доволі розвинуті міжнародні контакти, знання іноземних мов аристократією, навчання деяких вітчизняних музикантів у Європі та робота у великих містах імперії європейських музикантів. Саме в цей період, із середини XIX ст. і до початку XX ст., з'являється немало важливих теоретичних досліджень, до утворення яких причетні відомі композитори. Вони створили підручники й посібники, що були результатом творчого опрацювання західних досягнень і власного композиторського досвіду. Ці розвідки згодом втратили свою методичну актуальність, але досі мають історичну цінність як документи своєї епохи.

У радянський період тривалий час діяла політика показової ізоляції від наукових і культурних контактів із Заходом. Саме тоді були написані знайомі всім, хто вчився музиці в минулі часи, підручники з музично-теоретичних дисциплін. Їх створювали вже не композитори, а теоретики-музикознавці в умовах відсутності вільного доступу до актуальної на той час світової музично-теоретичної літератури й загальної політичної атмосфери боротьби з «низькопоклонством перед Заходом». Тому численні радянські підручники та посібники у своїй більшості нині мають сумнівну методичну цінність: характеризуються зайвою дидактичністю та схоластичною наукоподібністю, а головне — не сприяють розвитку критичного мислення, без якого неможлива справжня творчість. Ці вади особливо помітні при порівнянні тих книг та підручників, за якими вчилися у СРСР, з літературою, на якій вчилися і вчаться західні студенти.

Постановка проблеми. Тепер, коли радянська та російська література в результаті російської агресії цілком справедливо перестала бути інформаційним джерелом, а вітчизняна теоретична думка лише починає заповнювати лакуну музично-теоретичної бази, доцільно розглянути наявні підходи до викладання теоретичних дисциплін у західних країнах, які могли б стати цінним надбанням і для нас.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. За останні два десятиріччя у вітчизняному музично-теоретичному просторі, якщо розглянути результати аналізу інформаційних баз за ключовими словами (використовувався III Copilot від Microsoft із промтом *harmony teaching methods*. — I. Г.), проблема пошуку оптимальних підходів до вивчення гармонії поки ще не відчувається гостро актуальною. Можливо, саме цим пояснюється брак сучасних українських досліджень на цю тему.

У країнах Заходу підкріплена практикою сучасна музично-теоретична думка перебуває в безперервному пошуку альтернативних підходів, які нині набувають широкого застосування в освітніх програмах західних університетів, акумулюються в професійних музичних комп'ютерних програмах, електронному комп'ютеризованому музичному обладнанні.

Однак нові підходи починають активно шукати і в стрімко еволюціонуючому Китаї (Yin, 2024). Дослідник справедливо зазначає, що використання виключно традиційного методу навчання гармонії, який і досі надає міцну теоретичну базу, може призводити до втрати залученості студентів та актуальності для їхнього музичного досвіду. Унаслідок цього, щоб зробити викладання гармонії більш доступним і змістовним, китайські педагоги дедалі частіше вимушені звертатися до інноваційних й орієнтованих на студента педагогічних методів.

На жаль, у сучасній Україні існує проблема з наявністю сучасних підходів, відображених у відповідних підручниках з гармонії. Проте такі праці, як підручник М. М. Лемішка (Лемішко, 2007; Лемішко & Завісько, 2010), є однією з перших спроб заповнити означену лакуну. Втім практика засвідчила, що одного його замало для

якісного навчання, потрібна подальша робота зі створення вітчизняної методичної літератури.

Мета статті — розглянути та проаналізувати сучасні підходи до вивчення гармонії в західній музичній освіті, виявити їхні можливі переваги й вади, щоб обрати раціональний метод або методи навчання для вітчизняного студентства.

Методологія. Під час написання статті використано історичний та системний підходи, метод критичного аналізу інформації, компаративний метод, метод пошуку та аналізу засобами штучного інтелекту, метод узагальнення й оцінювання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Критика чинних підходів до викладання музично-теоретичних дисциплін має усталену традицію в західній музичній науці та культурі. Особливо рельєфно це проявляється в теоретичних роботах композиторів-практиків, де акцентується низька ефективність *традиційного* методу вивчення музичної теорії та гармонії зокрема.

Так Генріх Шенкер згадує власний досвід навчання гармонії в Антона Брукнера, відомого австрійського композитора та органіста, який був учнем Симона Зехтера, провідного теоретика у Відні першої половини XIX століття. Згідно із системою гармонії Зехтера, Брукнер і викладав, проте, попри свій композиторський досвід, ставився до своєї педагогічної ролі без творчого осмислення. Шенкер характеризує те навчання гармонії як засвоєння незрозумілих правил і виконання малокорисних завдань (Shenker, 1968, p. 175). Цей факт біографії спонукав музиканта згодом створити власний підручник на основі системного наукового підходу, а головне, з націленістю на практичну користь для майбутньої творчої роботи.

Арнольд Шенберг у своїй ранній праці «Теорія гармонії: підручник для викладачів та студентів» критикує наявні методи викладання гармонії, зокрема завдання на гармонізацію баса, мелодії та хоралів, оскільки вважав їх такими, що не сприяють розвитку власного композиторського стилю учня, і що лише обдаровані студенти можуть безпечно для себе пройти таке навчання (Schoenberg, 1983, pp. 13–17). Через 30 років, уже викладаючи для американських студентів у США, Шенберг, розвиваючи власні ідеї, створює

ще один підручник, де акцентує на структуруючих функціях гармонії (Schoenberg, 1969). Уже з назви зрозуміло, що мета цього підручника — надати студентам спосіб набутти власного відчуття динаміки розвитку гармонічної фактури. Складно оцінити практичну методичну цінність цих робіт із сучасних позицій, але антидогматичний наголос і креативна націленість текстів Шенберга безперечно актуальні й нині.

Сублімація власного незадоволення школярським досвідом нерідко приводила до занурення в дослідження проблематики гармонії як способу організації звукового простору й іншими відомими композиторами. Назвемо теоретичні праці Олів'є Мессіана, Пауля Гіндеміта. Серед українських авторів у цьому контексті не можна не згадати дисертаційне дослідження й монографію Мирослава Скорика.

Вказані роботи об'єднують полемічне наповнення та творча націленість. Втім вони не претендують на роль підручників, які можна було б використовувати для вивчення гармонії зі студентами нетеоретичних музичних спеціальностей.

Аналіз власного досвіду роботи зі студентами музичних спеціальностей свідчить про переважну більшість неспроможних використовувати на практиці здобуті на теоретичних курсах знання. Просте завдання: створити власну нестандартну гармонічну послідовність, яка могла б стати основою для музичного твору й грамотно мелодизувати її, для більшості студентів бакалаврату виявляється надто складним для виконання.

Звідси виникає наступне питання: чи, може, причина цього криється в недостатньому терміні професійної освіти?

Спробуємо порахувати строк підготовки вітчизняного музиканта: музична школа займає сім років; середня професійна освіта, без якої, згідно із чинними стандартами, нині неможливо вступати до музичної академії — ще чотири, бакалаврат — чотири, магістратура — два. Разом маємо 17 років професійної підготовки при повному державному фінансуванні, що, можливо, і занадто багато. У той же час у західних музичних закладах студенти встигають здобути якісну освіту за шість років у приватних закладах і потім успішно працювати за фахом.

Короткий термін пояснюється багатьма факторами, які зараз розглядати не будемо. Але є два ключових — чітка професійна мета навчання та наявність апробованого методичного забезпечення — посібників, підручників.

Розглянемо в цьому контексті можливі сучасні підходи до вивчення гармонії:

— *традиційний* підхід. Він базується на розумінні гармонії як функціональної системи взаємодії акордових послідовностей, властивій класичній музиці. Матеріалом для гармонічного аналізу є твори композиторів-класиків, які досліджуються на предмет виявлення логіки побудови гармонійних структур та їх ролі у формоутворенні. За результатом аналізу класичних творів виводяться висновки щодо найуживаніших принципів побудови окремих голосів. Переважна більшість сучасних підручників і поширених в академічній музичній освіті методик пов'язані саме з таким підходом. Ефективність його слід визначити посередньою, оскільки знання класичної гармонії у сфері сучасної музики важливе, але має замало практичного сенсу;

— *джазовий* підхід. Оскільки в джазовій музиці гармонія представлена переважно акордами з кількістю звуків більше трьох, роль тяжінь і функцій стає менш значною, а на перший план виступає колористика звучання акордів та ладів. Тут вивчають акордові символи, принципи відповідності ладів та акордів, оперують поняттями тритонові заміни, способами перегармонізації. Для такого методу характерні гармонічний та структурний аналіз джазових стандартів і широке застосування імпровізації. У ширшому сенсі, включаючи не лише джазову стилістику, цей підхід можна охарактеризувати як *акордово-ладовий* метод, згідно з яким акцентується на *нефункціональній* гармонійно-ладовій фактурі із застосуванням прийомів модальних заміни, що широко використовується в деяких напрямках сучасної академічної музики, кіномузиці, поп-, рок- та фолкмузиці. Підхід слід визнати перспективним і достатньо ефективним для підготовки музикантів різних напрямів;

— сучасний *технологічний* підхід із застосуванням музичних комп'ютерних технологій. Тут можливо оперувати гармонічними моделями в реальному часі, одночасно вивчаючи

їх можливості й застосовуючи в практичній площині. Цей аспект потребує відповідного недорогого обладнання й комп'ютерної грамотності. Хоча його ефективність ще перевіряється на практиці, але перспективність, особливо при обов'язковому підключенні технологій III в майбутньому, неможливо заперечити.

Слід вказати на існування ще декількох підходів нетрадиційного та експериментального стилю. Це, наприклад, метод *слухового сприйняття гармонії*, згідно з яким безпосередній слуховий аналіз у навчальному процесі має пріоритет перед усвідомленням теоретичних узагальнень. Для сучасної академічної музики актуальним є вивчення *мікротональної гармонії, поліакордової гармонії*, використання *спектральних технік*.

На жаль, наші викладачі ще не мають достатньої кількості україномовних примірників методичної літератури, яка б розкривала ці підходи, отже, переклад якісних іноземних підручників міг би стати доцільним.

Далі розглянемо, яким критеріям має відповідати методичне забезпечення для відносно швидкого і якісного засвоєння гармонії. Отже, сучасний підручник має:

1. Базуватись на основі природничих наук, надавати обґрунтоване, але зрозуміле для нефакхівців пояснення акустичної природи звуку, фізичних властивостей звукової хвилі з гармонічними складовими, від яких походить можливість гармонійних звукових сполучень, що сприймається слухачем як естетичний феномен. Це добре розумів ще Гуго Ріманн. І зовсім не зайвим для музикантів знати й розуміти, що консонанс — це співвідношення частот, яке можна виразити простим дробом: $1/2$ (октава), $3/2$ (квінта), $6/5$ (велика терція). За цією логікою, велика секунда зі співвідношенням $9/8$ — теж консонуючий інтервал, а також можливість нетерцових гармонічних співвідношень. Консонуючі інтервали утворюють звукові резонанси, збагачуються додатковим спектром із гармонік. А от дисонанс виникає при поєднанні хвиль зі складними числовими співвідношеннями, які не утворюють резонансів і тому — не «звучать».

2. Не повинен бути збіркою необґрунтованих правил і непояснених обмежень. Старі книги нерідко некритично акумулювали естетику

класичної музики, яка характеризувалась, наприклад, уникненням певних елементів фактури, на кшталт використання паралельних квінта та октав, або неприпустимістю положення субдомінанти після доміанти. Але ті, хто навчається зараз і працюватиме завтра, потребують не стільки засвоєння сформованих правил, скільки розуміння різноманіття потенційних можливостей. А така мета потребує вільного і творчого стилю викладення матеріалу й акцентуації на усвідомлення можливої цінності знань для практичної діяльності.

3. Використовувати міжнародну термінологію, яка може доволі суттєво відрізнятись від звичної. Наприклад: в англomовному світі термін *паралельні тональності* означає тональності зі спільним основним тоном, «тонікою», а мажорні та мінорні тональності з однаковою кількістю ключових знаків називають *спорідненими*. На перший погляд, це дрібниця, але така термінологія веде до розуміння художніх можливостей вільного оперування паралельною акордікою, провадження модальних заміни, тощо.

4. Відповідати сучасним методичним вимогам і бути позбавленим застарілих недоліків. Значним методичним недоліком знайомого нам класичного методу викладання гармонії є акцентуація на завданнях з гармонізації мелодії або басу в межах завданої ритміки. Це справедливо критикував ще А. Шенберг (Schoenberg, 1983, р. 14), пояснюючи, що складно сподіватися на розвиток гармонічного відчуття в результаті виконання завдань, без поступового розвитку власного гармонічного стилю починаючи від спроб вільної гармонізації невеликих фраз. Можна погодитись із Шенбергом і щодо критики нав'язаних студентам ще підручником Е. Ріхтера численних штучних модуляційних патернів, мало придатних у реальній музичній практиці.

5. Зважати на синергію курсу гармонії із суміжними курсами контрапункту та вільної композиції з метою уникнення недостатнього розуміння студентами ролі гармонічної вертикалі в мелодійному утворенні, сприяння розумінню зв'язків модальної та вертикальної організації. У студентів має формуватися поняття й відчуття природи зв'язку гармонії та ладу.

Слід зазначити, що існують апробовані західні підручники, які відповідають переліченим критеріям і які могли б після перекладу застосовуватись у навчальній практиці. Хоча створені півтора сторіччя тому теоретичні роботи з гармонії Г. Ріманна, Е. Ріхтера та сучасніші розвідки Г. Шенкера, А. Шенберга мають безперечну наукову й історичну цінність, але навряд чи можуть бути повноцінною методичною літературою сьогодні. А от написаний у 1941 р. для студентів Гарвардського університету підручник Уолтера Пістона (Piston, 1959) актуальності не втратив. Професор Гарварду У. Пістон відомий нашим фахівцям блискучим підручником з оркестрування. Активно використовуються західними студентами його підручники з контрапункту та гармонії. Уолтер Пістон — відомий американський композитор, лауреат двох Пулітцерівських премій за симфонічну музику, професор Гарвардського університету музики. Він мав досвід навчання композиції у Франції під орудою Наді Буланже, П. Дюка, Дж. Енеску, добре знав європейську й американську сучасну музику і, як композитор та викладач університету, добре відчував, як саме треба доносити матеріал до студентів, серед яких були Леонард Бернстайн, Еліот Картер та інші — солідний список відомих американських композиторів і музикознавців.

Автор починає з базових для класичної музики понять мажорного, двох мінорних та хроматичного звукорядів та відповідних інтервалів, надає класифікації інтервалів, пояснює інверсії та енгармонізми.

Тризвуки класифікуються звичайно для нас, друга інверсія — «секстакорд», а от третя — «секстквартакорд» і позначається відповідно до правил генерал басу. Так само позначаються надалі й інверсії септакордів. Положення звуків у вузькій (*closed*) та широкій (*open*) позиціях справедливо пояснюється логікою натурально-го акорду (*chord of nature*).

У розділі *Гармонічні прогресії* пояснюється логіка класичного звуковедення в багатоголосі, стандартні патерни, правила та винятки. Хоча багато із цього вже втратило актуальність, однак зрозумілі пояснення відкривають таємниці існування незрозумілих для багатьох *правил*.

У завданнях до розділу надзвичайно корисними слід визнати гармонізації на певні патерни, де вимагається представити два варіанти: один за строгими правилами, другий — з відхиленнями від них для отримання гарної мелодизації.

Слід визначити інформативно важливим розділ, який присвячено тональності та модальності. Студенти вже в четвертій темі ознайомлюються з їхніми відмінностями, функціональними особливостями ступенів і, одразу, можливостями миттєвих модальних переходів. Домінантна функція проілюстрована можливостями вільного застосування до будь-якого ступеня ладу. Така домінанта позначається як, наприклад, $V_{of} III$ (VIII), що розширює її функціонал, відв'язуючи від однозначної тональної функції. Значну увагу присвячено нестандартним розв'язанням домінанти.

Докладно викладено матеріал стосовно гармонічного ритму та його ролі в організації структур та форми.

Пістон розглядає особливості п'яти-, шести- та семизвучних акордів домінантової та недомінантової функції, діатонічні й альтеровані акорди супертоніки, субдомінанти та субмедіанти (II, IV, VI ступенів відповідно), інші можливі акорди та їх функціональні можливості в межах тональності та як модуляційні засоби.

Загалом підручник відповідає вищезгаданому традиційному підходу. Він має невеликий обсяг — 300 сторінок, але надзвичайно лаконічно й систематизовано подає загальну та необхідну інформацію, яка не надто контрастує з нашими сучасними уявленнями. Завдання, що додаються, написані практикуючим композитором, тому вони зрозумілі, лаконічні й мають практичну цінність. Підручник, за відсутності вітчизняного аналога, тестувався на заняттях з гармонії в Харківській державній академії культури й продемонстрував свою ефективність. Можна зазначити, що підручник цілком заслуговує на переклад і долучення до списку обов'язкової методичної літератури.

Наступна праця, що заслуговує на інтерес викладачів та студентів і можливий переклад, це підручник за авторства Барі Неттлеса та Річарда Графа «Акордово-ладова теорія та джазова гармонія» (Nettles & Graf, 2015). Це представник

другого підходу до вивчення гармонії. Він базується на акордово-ладовій теорії, яку просувають у музичному коледжі Берклі. У праці акцентується на прийомах, що використовуються в сучасній джазовій та популярній музиці, пропонуються для аналізу відповідні зразки. Розглянуто еволюцію гармонії в історичному аспекті через кристалізацію як функціональної системи до сучасного використання засобів, описаних акордово-ладовою теорією. Суть її полягає у визначенні співвідношення певних гармонічних структур відповідним ладам. Практична сторона — у напрацюванні вмінь створювати гармонічні послідовності в певному стилі та вміти генерувати відповідний мелодичний контент. Це абсолютно необхідно для джазових музикантів, але має значну практичну цінність для інших стилістичних напрямів.

У підручнику достатньо повно й методично розглянуто основні теми, що стосуються як класичної, функціональної, гармонії, так і можливостей її застосування в сучасній музиці: показано нестандартні розв'язання домінанти, спеціальні функції блюзових акордів та подвійної домінанти, модальні запозичення, розширені модуляційні можливості.

Розглянуто також характерні для музики XX ст. приклади широкого використання нефункціональної гармонії, пов'язаної з мультитональними системами, полімодальністю, константними структурами, гармонічними патернами.

Підручник, як експеримент, використовувався в навчальному процесі на заняттях з навчальної дисципліни «Гармонія в сучасній музиці» для студентів старших курсів бакалаврату освітньої програми *музичне мистецтво естради* в Харківській державній академії культури й продемонстрував свою високу методичну ефективність.

Про ефективність використання *технологічного підходу* до вивчення гармонії із застосуванням музичних комп'ютерних технологій у вітчизняних навчальних закладах інформації у фахових виданнях і матеріалах конференції поки що небагато. Однак науковий процес розвивається, як і музичні комп'ютерні технології.

Активно досліджуються можливості застосування модулів ШІ в процесі підготовки музикантів (Калуст'ян та ін., 2023). Це надзвичайно перспективний напрям, що обіцяє значні зміни в майбутніх методиках музичного навчання зокрема.

Слід згадати також інший напрям — використання спеціального програмного забезпечення для допомоги композиторам у роботі над створенням гармонічних структур та модальних елементів. Він існує і розвивається з кінця 80-х рр. минулого століття й пов'язаний з упровадженням MIDI-стандарту в комп'ютерні технології. Вираження ступенів хроматичного ладу через семибітний формат від 0 до 127 у MIDI-стандарті дозволило засобами комп'ютера застосовувати математичні методи роботи, обробку та генерацію даних.

Так, наприклад, Steinberg Cubase вже на початку 90-х рр. мав модуль, який допомагав створювати гармонічні послідовності з різним ступенем спорідненості і складності. Сучасний гармонічний модуль Cubase Pro містить більшість наявних гармонічних патернів і надає композиторові можливість обрати найбільш відповідну його музичному смаку послідовність. Для авангардної академічної музики цих засобів не завжди достатньо, а от працювати в більш «демократичних» жанрах цей модуль дійсно допомагає. Особливо зручним слід визначити інтеграцію гармонічної послідовності в графічному вигляді у вікні редактора Piano Roll, що дозволяє оперативно виправляти ладово-гармонічні розбіжності в автоматичному або ручному режимі. Утім програма в повній версії достатньо дорога і може бути рекомендована для професійного використання.

Існують і дешевші альтернативи, наприклад програма генерації гармонічних послідовностей з урахуванням головедення Scaler 3.

Висновки. Критика сучасних методів викладання гармонії композиторами-практиками є природним явищем, оскільки лише ті люди, які створюють власну музику, з позицій власного досвіду можуть оцінити сильні та слабкі сторони підходів, за якими їх учили. Діагностика проблемних зон у цій сфері потребує проведення соціологічного дослідження, але архаїчність

і невелика практична цінність *традиційного* методу вивчення лежить на поверхні й потребує критичного ставлення та використання якісної музично-теоретичної літератури на кшталт підручника гармонії У. Пістона.

Сучасніше й привабливіше виглядає підхід, представлений підручником Б. Нетлеса, коли функціональна гармонія розглядається не як кінцевий, а як вихідний пункт для опанування принципів акордово-ладових зв'язків та їхніх структурних та виражальних можливостей.

Обидва підходи потребують оновлення методичної літератури, створення вітчизняних підручників та посібників, українського перекладу або використання тематичної англomовної літератури.

Перспективним виглядає використання технологічного підходу із залученням широких можливостей сучасних музичних комп'ютерних технологій та швидко еволюціонуючого ШІ. У цьому зв'язку слід підкреслити інтерактивні функції ШІ, який через інформаційний взаємобмін може як навчати, так і самовдосконалюватися. Це неминуче відкриває нові перспективи для навчального й творчого процесу, важливість яких ще складно передбачити. Але для вітчизняних науково-педагогічних працівників музичних спеціальностей важливо не залишатись осторонь загальносвітових процесів і намагатись робити власний внесок у науковий прогрес.

Результати й перспективи подальших досліджень, обговорення. Основні тези статті обговорювались на Міжнародному науково-освітньому та творчому проєкті *Богатирьовські студії: синтез теорії і практики* у квітні 2025 р., де відбулась доволі гостра дискусія з викладачми-теоретиками. Характер диспуту показав необхідність подальшої розробки порушеної теми, як і скорішого залучення світової методичної літератури та методик до навчального процесу у вітчизняних музичних вузах і коледжах.

Список посилань

- Лемішко, М. М. (2007). *Гармонія. Частина 1. Діатоніка*. Нова книга.
- Лемішко, М. М., & Завісько, Н. З. (2010). *Гармонія. Частина 2. Хроматика*. Нова книга.
- Калустьян, О., Остапчук-Будз, М., & Ковлева, М. (2023). Перспективи використання штучного інтелекту у професійній музичній освіті. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*, 46, 153–158. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.690>
- Nettles, B., & Graf, R. (2015). *The chord scale theory & jazz harmony*. Advance music.
- Piston, W. (1959). *Harmony*. Lowe and Brydone.
- Schoenberg, A. (1969). *Structural function of harmony*. Faber and Faber.
- Schoenberg, A. (1983). *Theory of Harmony*. University of California press.
- Schenker, H. (1968). *Harmony*. The University of Chicago press.
- Yin, R. (2024). The investigation on harmonic teaching strategies for the efficiency development of music learning skills: A case study of a junior middle school in China. *Journal of Research Administration*, 6(1). <https://journalra.org/index.php/jra/article/view/1876>

References

- Lemishko, M. M. (2007). *Harmony. Part 1. Diatonics*. Nova Knyha. [In Ukrainian]
- Lemishko, M. M., & Zavisko, N. Z. (2010). *Harmony. Part 2. Chromatics*. Nova Knyha. [In Ukrainian].
- Kalustian, O., Ostapchuk-Budz, M., & Kovleva, M. (2023). Prospects for the Use of Artificial Intelligence in Professional Music Education. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku*, 46, 153–158. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.690> [In Ukrainian].
- Nettles, B., & Graf, R. (2015). *The chord scale theory & jazz harmony*. Advance music. [In English].
- Piston, W. (1959). *Harmony*. Lowe and Brydone. [In English].
- Schoenberg, A. (1969). *Structural function of harmony*. Faber and Faber. [In English].
- Schoenberg, A. (1983). *Theory of Harmony*. University of California press. [In English].
- Schenker, H. (1968). *Harmony*. The University of Chicago press. [In English].
- Yin, R. (2024). The investigation on harmonic teaching strategies for the efficiency development of music learning skills: A case study of a junior middle school in China. *Journal of Research Administration*, 6(1). <https://journalra.org/index.php/jra/article/view/1876>. [In English].

Надійшла до редколегії 19.06.2025

I. А. Гайденко

кандидат мистецтвознавства, доцент, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

I. Haidenko

Candidate of Art Criticism, Associate Professor, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

СЮЖЕТНО-ТЕМАТИЧНІ ТЕНДЕНЦІЇ ЯПОНСЬКОЇ ДОКУМЕНТАЛЬНОЇ ФОТОГРАФІЇ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ 1940–1960-Х РР.

П. В. Зайцев

Харківська державна академія дизайну і мистецтв, м. Харків,
Україна

mutationlab2020@gmail.com

P. Zaitsev

Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine

<https://orcid.org/0009-0008-7261-7276>

П. В. Зайцев. Сюжетно-тематичні тенденції японської документальної фотографії другої половини 1940–1960-х рр.

На основі аналізу архівних матеріалів “Tokyo Photographic Art Museum”, виявлено та систематизовано сюжетно-тематичні домінанти жанру документальної фотографії Японії періоду другої половини 1940–1960-х рр. Актуальність дослідження зумовлена потребою осмислення фотографічної спадщини Японії цієї доби задля розвитку засад сучасного фотомистецтва. Аналіз документального жанру дозволяє реконструювати формування нової візуальної мови японської фотографії в післявоєнний період. У результаті виокремлено 12 домінантних сюжетно-тематичних напрямів, основи яких були закладені в другій половині 1940-х рр., простежено їхні еволюцію та спадкоємність у межах 1950–1960-х рр., зокрема виявлено їх відлуння в межах харківської школи фотографії періоду 1980–1990-х рр. Висновано, що документальний жанр відіграв визначальну роль у становленні повоєнної японської фотографії та має значний вплив на соціокультурні зміни Японії другої половини ХХ ст.

Ключові слова: документальна фотографія, масова культура, повоєнна фотографія, сюжетно-тематичні тенденції, японська фотографія, японські митці ХХ століття, українська фотографія, харківська школа фотографії.

P. Zaitsev. Thematic and narrative trends in Japanese documentary photography of the late 1940s–1960s

The relevance of this study. Postwar Japanese photography significantly shaped new expressive and narrative paradigms in global photography of the second half of the XX century. Amid profound sociocultural shifts following Japan's capitulation and American occupation, photographers combined documentary, experimentation, and philosophical reflection. This synthesis articulated the complexity of the postwar experience and fostered a new visual language that influenced global photographic discourse — notably visible in the visual and narrative-thematic strategies of

Ukrainian photographers, particularly within Kharkiv School of Photography during the 1980s — 1990s.

The purpose of the article is to conduct a chronological analysis of the development of the documentary photography genre in Japan from the late 1940s to the 1960s, with a focus on identifying and systematizing the thematic and narrative dominants of each decade, as well as revealing the interconnections between them. In particular, to identify narrative and thematic parallels in the works of the representatives of Kharkiv School of Photography of the 1980s — 1990s.

The methodology. The study employed a chronological and comparative analysis, along with a review of photographic archival materials, which enabled the identification of thematic and narrative dominants from the late 1940s to the 1960s. Analytical processing of the collected material, combined with methods of synthesis, comparison, and generalization, to trace the key trends in the development of documentary photography and to reveal the internal interconnections between them throughout the specified chronological period.

The results. Analysis of Japanese photographic archives (late 1940s — 1960s) reveals the emergence of a consistent documentary model that reflected Japan's postwar sociocultural shifts. In late 1940s, photography addressed the American occupation, national crisis, and child homelessness. The 1950s saw a critical turn toward themes of recovery and urbanization, while in 1960s, the medium expanded to protest, industrialization, ecology, and changing views on individuality and childhood. In addition, narrative and thematic continuities have been traced between Japanese photographers and representatives of Kharkiv School of Photography of the 1980s — 1990s.

The scientific novelty. For the first time in Ukrainian art history, a chronological comparative analysis of the development of the documentary photography genre in Japan from the late 1940s to the 1960s has been conducted. The study systematizes the key thematic and narrative dominants characteristic of each decade within the specified period, and also reveals the internal

conceptual-thematic interconnections and continuities between them. In particular, for the first time, the study traces the thematic inheritance and conceptual continuity between Japanese photographers and representatives of Kharkiv School of Photography during the 1980s — 1990s.

The practical significance of the study contributes to the development of the theoretical and methodological foundations for further research in the history of photography and visual culture. Its results are applicable in academic publications and university courses in art and cultural studies.

Conclusions. The study confirms the central role of the documentary genre in shaping postwar Japanese photography and its influence on Japan's socio-cultural transformations. Analysis of photographic archives revealed 12 key thematic and narrative dominants from the late 1940s to the 1960s, as well as their conceptual continuity and interconnections within the given historical context. In particular, the thematic inheritance of these dominants can be traced in the work of representatives of Kharkiv School of Photography during the 1980s–1990s.

Keywords: *documentary photography, mass culture, postwar photography, thematic and narrative trends, Japanese photography, Japanese artists of the XX century, Ukrainian photography, Kharkiv school of photography.*

Актуальність теми дослідження. Повоєнна японська фотографія суттєво вплинула на формування нових експресивних і наративних парадигм у світовому фотомистецтві другої половини ХХ ст. В умовах глибоких соціокультурних трансформацій, що настали після капітуляції Японії та початку американської окупації, японські фотографи почали поєднувати документальні засоби, формальні експерименти та філософське осмислення дійсності. Такий синтез репрезентував складність повоєнного досвіду й сприяв становленню нової візуальної мови, яка згодом істотно вплинула на глобальний фотографічний дискурс, що простежується в естетичних й сюжетно-тематичних стратегіях українських фотографів, передусім представників харківської школи фотографії (ХШФ) періоду 1980–1990-х рр.

Постановка проблеми. Попри вагомий внесок японської фотографії у формування глобального фотомистецького дискурсу, в українському мистецтвознавстві досі відсутній системний аналіз сюжетно-тематичних тенденцій та жан-

рових моделей, що визначали її розвиток у повоєнний період другої половини 1940–1960-х рр. Відсутність таких досліджень ускладнює реконструкцію трансформацій японської фотографічної практики, а також перешкоджає комплексному осмисленню еволюції фотомистецтва як у локальному, так і в глобальному контексті. Актуалізація дослідження жанру документальної фотографії в повоєнній Японії не лише дозволяє частково заповнити зазначену лакуну в українській мистецтвознавчій історіографії, а й сприяє глибшому розумінню розвитку тематичних наративів повоєнної доби, що набуває особливого значення в умовах сучасних викликів українського суспільства.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасному академічному дискурсі про повоєнну фотографію Японії важливими є праці, що висвітлюють загальні парадигми розвитку та специфіку жанрово-стилістичних трансформацій. Одним із провідних дослідників є Л. Котаро (Kotaro, 2003), який окреслює відродження фотографії в Японії другої половини 1940–1970-х рр., акцентуючи домінування документального жанру як засобу фіксації соціокультурних змін. Поглиблений аналіз стилістичних і наративних змін здійснює Е. Коле (Cole, 2015), досліджуючи формування естетичних стратегій японських митців у 1950–1970-х рр. У розвідці Х. Ванга (Wang, 2024) документальна фотографія трактується як візуальний інструмент опору культурному імперіалізму. Особливу увагу він приділяє творчості Томатсу Шомея, у якій фіксація травматичного досвіду набуває ознак візуального спротиву. Доповненням є праця К. Сміта (Smith, 2023), що аналізує популяризацію документального жанру серед аматорів 1950-х рр. і вплив цього жанру на стилістику Дайдо Моріями в 1960-х рр. А. Ямагата-Монтоя (Yamagata-Montoya, 2016) інтерпретує іконографію дитинства як метафору національної вразливості та надії на відродження в умовах посткатастрофічного досвіду. Аналогічно, М. Мустард (Mustard, 2018) аналізує проєкт Chizu (1965) як спробу деконструкції канонічної документалістики.

Мета статті — здійснити хронологічний аналіз розвитку жанру документальної фотографії

в Японії в другій половині 1940–1960-х рр. з акцентом на виокремлення та систематизацію сюжетно-тематичних домінант кожного десятиліття, а також виявлення взаємозв'язків між ними. У доповнення виявити сюжетно-тематичні паралелі у творчості представників харківської школи фотографії періоду 1980–1990-х рр.

Виклад основного матеріалу дослідження. Застосування ядерної зброї проти Японської імперії спричинило катастрофічну руйнацію міст Хіросіми та Нагасакі та численні втрати цивільного населення, що стало ключовим чинником капітуляції Японії в Другій світовій війні, ознаменувавши початок американської окупації. Як наслідок, зазначені події зумовили формування колективної травми у свідомості японського суспільства та перегляду національного вектора розвитку Японії в період другої половини ХХ ст.

У цьому контексті, дослідник Л. Котаро, підкреслює стрімке відновлення японської фотографічної практики в перші повоєнні роки, яка функціонувала не лише як інструмент фіксації кризового стану Японії другої половини 1940-х рр., а і як засіб дослідження змін японського суспільства в період другої половини ХХ ст. Це в результаті детермінувало документалістику як головну візуальну парадигму серед японських фотографів періоду 1950–1970-х рр. (Kotaro, 2003, p. 210–214).

З огляду на це, доцільним є хронологічний аналіз розвитку документального жанру впродовж другої половини 1940–1960-х рр. на основі фотографічних архівів музею “Tokyo Photographic Art Museum”, що налічує понад 8000 знімків. Зокрема, для простеження кореляцій із представниками харківської школи фотографії (ХШФ) логічно звернутися до фотографічного архіву «Музей Харківської школи фотографії».

Період другої половини 1940-х рр. Аналіз архівних матеріалів другої половини 1940-х рр., що охоплює понад 900 фотографій, надає підстави виокремити три сюжетно-тематичні напрями, які домінують у документальній фотографії Японії.

Першим постає фіксація американської окупації та її впливу на японське суспільство. Згідно з дослідженнями Е. Такемае, починаючи з вересня 1945 р., текстові, графічні та фотографічні

матеріали в Японії проходили цензурну перевірку з метою недопущення публікацій, що могли б дискредитувати американські окупаційні сили (Takemae, 2002, p. 67, 397). Як наслідок, японські фотографи свідомо уникали прямої фіксації окупації, вдаючись до метафоричних образів репрезентації іноземного впливу.

Виразним прикладом постають роботи Кімури Іхея (1901–1974) — «Йоцуя-Міцукі» (1945) та Хаясі Тадахіко (1918–1990) — «Англомовний знак на станції Уюракючо» (1946), у яких зафіксовано англомовні знаки та інформаційні таблички в міському середовищі й громадському транспорті. Фотографії репрезентують окупацію крізь призму появи іноземного візуального коду як аномалії в ландшафті японських міст.

Проте серед інших робіт Хаясі Тадахіко наявні й сцени прямої фіксації іноземних військових, зокрема у фотографії «Окупаційні солдати придбали курію» (1946) (Рис. 1), яка зображує купівлю антикваріату американськими офіцерами. Робота акцентує експропріацію та комерціалізацію японської культурної спадщини в умовах окупації та повоєнної кризи.

Аналіз архівів виявляє й інших японських фотографів, які впродовж другої половини



Рис. 1. Хаясі Тадахіко. «Окупаційні солдати придбали курію» 1946 р., колекція “Tokyo Photographic Art Museum”, м. Токіо, Японія.

Джерело: <https://collection.topmuseum.jp/Publish/detailPage/36879/>

1940-х рр. зверталися до цього сюжетно-тематичного напрямку. Серед них — Накамура Рікко (1912–1995), Сонобе Кіюші (1921–1996) та Кікучі Шункічі (1916–1990).

Зокрема, подібне образне акцентування простежується й у творчості представників харківської школи фотографії. Показовим прикладом є серія Володимира Старка (1956 р. н.) «*Зірньо моя ясна*», створена в 1980-х рр., у якій радянська символіка червоної зірки, зафіксована в міському середовищі Харкова, інтерпретується як метафора занепаду її первісних ідеологічних значень, поступово трансформуючись у знак рутини повсякденності та деградації. Зокрема, Володимир Старко був учасником мистецького об'єднання «Госпром», що маніфестувало документальну візуальну парадигму як один із ключових естетичних принципів (Манко, 2014).

Другим напрямом постає фіксація кризового стану Японії, який акцентує проблематику голоду, стихійної торгівлі та соціального занепаду. Зокрема, Е. Гордон наголошує загострення кризового стану країни в 1946 р., яка була спричинена неврожаєм та збоєм системи продовольчих карток, що особливо вплинуло на великі міста, сприяючи активізації чорного ринку (Gordon, 2003, р. 228–229).

Виразним прикладом слугують роботи Хамая Хіросі (1915–1999) — «*Нелегальний ринок після поразки, Оморі, Токіо*» (1945), «*Чорний ринок, Шімбаші*» (1946) та «*Магазин вживаних книг*» (1945). Фотографії фіксують сцени продажу особистих речей цивільним населенням на вулицях зруйнованого Токіо. Роботи акцентують знецінення матеріальних благ на тлі продовольчої кризи, транслуючи напруження та жагу до виживання японського суспільства.

До схожої тематики звертаються й Фукусіма Кікудзіро (1921–2015) — «*Поразка у війні, зима на спаленій землі*» (1946) та Йосіоки Сендзо (1916–2005) — «*Ранок, безробітні в Йокогамі*» (1949), на фотографіях яких зафіксовано безробітних та жебраків на вулицях японських міст. Роботи підкреслюють стагнацію промислово-виробничих центрів і високий рівень безробіття в повоєнній Японії.

Аналіз архівів виявляє й інших японських фотографів, які в другій половині 1940-х рр.

фіксували прояви кризового стану Японії. Серед них — Отсука Ген (1912–1992), Саекі Казубару (1918–1991) та Мороока Кодзі (1914–1991).

Подібні тематичні аспекти простежуються й у творчості іншого представника об'єднання «Госпром» — Бориса Редька (1959 р. н.). Його роботи другої половини 1980-х — початку 1990-х рр. відтворюють абсурдну та фрагментовану картину реалій Харкова останніх років існування Радянського Союзу, розкрити як через образи міського середовища, так і портрети його мешканців, що візуалізують стан соціальної невизначеності та екзистенційної тривоги.

Водночас до подібного, майже ідентичного наративу звертається Борис Михайлов (1938 р. н.) у фотографічному проєкті «*У сутінках*» (1993), який пропонує більш експресивне та радикалізоване відображення харківської реальності кінця 1980-х — початку 1990-х рр. Фотографічна серія акцентує маргіналізовані соціальні групи, що постають метафорою глибокої соціальної кризи та дестабілізації пострадянського суспільства (Манко, 2014).

Третім напрямом постає фіксація безпритульних дітей та сиріт як однієї із соціально-уразливих груп повоєнного суспільства. Актуалізація тематики зумовлена високим рівнем сирітства: станом на 1948 р. в Японії налічувалося 123 511 дітей-сиріт віком від 1 до 18 років (Таманої, 2020, р. 4–5).

Виразним прикладом слугують роботи Тамури Шігеру (1909–1987), зокрема фотографія «*Безхатько*» (1945), на якій хлопець-сирота позує, у дорослому вбранні, на одній із вулиць Токіо. Робота наголошує тенденцію передчасного дорослішання дітей-сиріт як стратегію виживання в умовах занепаду соціальних інституцій.

Водночас присутні й оптимістичні наративи — зокрема в роботах Кагеями Койо (1907–1981). Так, фотографія «*Йотчан кладе солодку картоплю на плече*» (1948) (Рис. 2) акцентує моменти тимчасового щастя в повоєнному дитинстві, зокрема доступ до їжі, яка набула виняткової цінності в умовах продовольчої кризи.

Фотографічні здобутки засвідчують становлення багатогранного образу дитини та дитинства в повоєнній японській фотографії, який набуває особливого значення як символ кризового



Рис. 2. Кагеяма Койо. «Йотчан кладе солодку картоплю на плече» 1948 р., колекція "Токуо Photographic Art Museum", м. Токио, Японія.
Джерело: <https://collection.topmuseum.jp/Publish/detailPage/20573/>

стану суспільства та водночас надії на відродження Японії.

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які зверталися до зазначеного напрямку в період другої половини 1940-х рр. Серед них — Кіджіма Такаші (1920–2011), Хігучі Тадао (1916–1992) та Ішії Коносукі (1916–1997).

Період 1950-х рр. Аналіз архівних матеріалів другої половини 1950-х рр., що охоплює понад 3200 фотографій, надає підстави виокремити чотири сюжетно-тематичні напрями, які домінують у документальній фотографії Японії.

Першим напрямом постає фіксація наслідків американської окупації, що розвиває тематику другої половини 1940-х рр. Напрямок досліджує розміщення американських військових баз та поширення публічних будинків як проявів іноземного впливу на японське суспільство. Зокрема, С. Ковнер акцентує на дуалізмі проституції в повоєнній Японії: як на засобі виживання в умовах кризи кінця 1940-х рр. і водночас як на символі поразки Японії в колективній уяві суспільства 1950-х рр. (Kovner, 2009, р. 796–799).

Виразним прикладом є фотографічний проєкт Токіви Тойоко (1930–2019) — «Небезпечні отруйні квіти» (1957), присвячений району публічних будинків Магане-чо в Йокогамі. Проєкт акцентує домінування американських військових у повоєнному суспільстві крізь образи японських жінок як метафори колоніального типу відносин між переможцем і переможеними.

Водночас авторка звертається й до гостросоціальних тем — насильства, скоєного іноземними військовими. Зокрема, фотографії «Дешеві готелі, Вакабачо» (1955) та «Провулок Ісезакічо, Вакабачо» (1956) (Рис. 3) формують співпереживальний наратив, у межах якого образ жінки постає символом протесту, актуалізуючи потребу змін соціополітичного дискурсу.

Водночас вагомим прикладом є фотографічний проєкт Томатсу Шомея (1930–2012) — «Жувальна гумка та шоколад» (1980), розпочатий у 1956 р. Проєкт репрезентує соціокультурні зміни, спричинені американською окупацією, через урбаністичні ландшафти довкола військових баз.



Рис. 3. Токіва Тойока. «Провулок Ісезакічо, Вакабачо» 1956 р., колекція "Токуо Photographic Art Museum", м. Токио, Японія.

Джерело: <https://collection.topmuseum.jp/Publish/detailPage/44/>

Автор критично осмислює гібридну реальність, де іноземна присутність постає водночас матеріальною та символічною. Назва серії, що відсилає до жувальної гумки й шоколаду, метафоризує поверхову привабливість і потенційну порожнечу американської культури (Wang, 2024, р. 4–5).

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які в період 1950-х рр. зверталися до сюжетно-тематичного напрямку осмислення наслідків окупації. Серед них — Хаясі Тадахіко, Тамура Шігеру та Танахаші Сісуя (1906–1991).

Другим напрямом постає фіксація процесу відродження економіки та урбаністичних центрів Японії, що логічно замінює тематику осмислення кризового стану країни другої половини 1940-х рр.

Зокрема, актуалізація напрямку, згідно з дослідженнями Е. Коул, пов'язана з поширенням, серед представників повоєнної японської фотографії, естетики суб'єктивного реалізму як інструменту критичного осмислення початку соціокультурних та економіко-промислових змін крізь призму буденності японського соціуму 1950-х рр. (Cole, 2015, р. 158–162).

У цьому контексті прикладом слугують роботи Нагано Сігеїчі (1925–2019), зокрема світлина «Вулиці щільної житлової забудови» (1956), на якій зображено силует літньої жінки з дитиною, у новому районі багатоповерхової забудови. Фотографія наголошує подолання післявоєнного дефіциту житла, який у період другої половини 1940-х рр. становив близько 30 % від загального житлового фонду (Iwata, 2021, р. 99).

Зокрема, важливим є фотографічний проєкт Нарахари Ікко (1931–2020) — «Земля людей» (1954–1957), присвячений складним умовам праці шахтарів на штучному острові Гунканджіма (Гункандзіма). Фотографії «Шахтарі в ліфті» (1954) та «Розслаблення з димом» (1955) транслюють фізичне й емоційне виснаження людей як метафору складного повоєнного відновлення промисловості Японії.

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які в період 1950-х рр., фіксували процеси початку відродження Японії. Серед них — Йошізакі Хіторі (1912–1984), Танака Ічіро (1914–2007),

Ісімото Ясухіро (1921–2012) та Кувабара Кінео (1913–2007).

Третім напрямом постає фіксація маргіналізованих верств населення та безпритульних на тлі початку повоєнного економічного відродження Японії.

Зокрема, М. Марр підкреслює соціальну виключеність безпритульних та жебраків — здебільшого чоловіків із сільської місцевості, інвалідів та колишніх ув'язнених — із системи стабільної зайнятості, що сформувало дешеву робочу силу в Японії впродовж 1950-х рр. (Marr, 2004, р. 325–326).

У цьому контексті прикладом є фотографічний проєкт Нарахари Ікко — «Токіо, 50-х» (1960), що репрезентує ретроспективу образів різних соціальних груп населення Токіо, періоду 1950-х рр. Зокрема, знімок «Шімбасі» (1954–1958) фіксує безпритульного чоловіка, крізь отвір у металевій конструкції будівництва. Ракурс акцентує незахищеність представників маргінальних груп, на тлі нових економічних пріоритетів країни.

Схожу проблематику досліджує й Сасамото Цунеко (1922–2022), зокрема в роботі «Жінка, що продає збірники поезії чоловіка» (1950–1953), на якій зображено літню жінку, яка торгує книжками. Її образ візуально контрастує з навколишньою сучасною міською архітектурою, підкреслюючи соціальну вразливість осіб похилого віку, які залишаються на периферії суспільства під час повоєнної відбудови Японії.

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які в період 1950-х рр. зверталися до зазначеного напрямку. Серед них — Тамай Мідзуо (1923–2014), Томацу Шьомей та Хосое Еікох (1933–2024).

Четвертим напрямом постає дослідження образу дитинства в контексті початку відродження Японії, що наслідуює тематичні засади другої половини 1940-х рр.

У цьому контексті прикладом слугують роботи Танума Такаяші (1929–2022), зокрема «Сирота війни, що мешкає в парку Уено» (1951) та «Сирота війни біля театру Німігекі» (1951) (Рис. 4), які візуалізують існування дітей-сиріт у публічному просторі міста. Фотографії підкреслюють



Рис. 4. Танума Такаші. «Сирота війни біля театру Німіґекі» 1951 р., колекція "Tokyo Photographic Art Museum, м. Tokyo, Японія.

Джерело: <https://collection.topmuseum.jp/Publish/detailPage/23488/>

соціальне відчуження цих фігур, яке зберігалось навіть в умовах економічного зростання.

Проте здебільшого простежуються кардинальні зміни трагічного образу повоєнного дитинства в Японії, що починає набувати оптимістичних наративів. Прикладом постають роботи Домон Кена (1909–1990): «Цуцень» (1953), «Діти на вулиці» (1953), «Кондо Ісамі та Курама Тенгу» (1954), які візуалізують дитинство як стан емоційної спонтанності, гри та радощів.

Зокрема, М. Мастард підкреслює винятковий реалізм фотографічної практики Домона Кена, що ґрунтується на здатності його знімків утримувати увагу завдяки прямому, незрежисованому візуальному підходу, який корелює з уявленням про «правдивість» фотографії. Такий тип зображення постає як форма соціально ангажованого мистецтва, здатного не лише фіксувати дійсність, а й трансформувати її через критичне бачення. На думку дослідниці, принципово

важливим для Домона було поєднання тілесної присутності фотографа, його досвіду та інтуїції з вимогою «невидимості» автора у фінальному образі. Візуальна реальність, яку конструює фотограф, базується на об'єктивованому зв'язку дитячого образу з оточенням, символізуючи початок загальнонаціонального відродження (Mustard, 2018, р. 25–28).

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які упродовж 1950-х рр., досліджували образ дитинства в контексті загального відродження Японії. Серед них — Макіта Хітосі (1913–1970), Уеда Шодзі (1913–2000) та Кумагаї Мотоказу (1909–2010).

Період 1960-х рр. Аналіз архівних матеріалів другої половини 1960-х рр., що охоплює понад 3800 фотографій, дозволяє виокремити п'ять домінуючих сюжетно-тематичних напрямів, у жанрі документальної фотографії Японії.

Першим постає фіксація впливу стрімкої економіко-виробничої модернізації на японське суспільство, що логічно продовжує тематичні засади періоду 1950-х рр.

Згідно з дослідженнями Я. Ліу та Ї. Ліу, стрімкий розвиток Японії впродовж 1960-х рр. характеризується низкою чинників: упровадженням західних науково-технологічних інновацій; удосконаленням підготовки висококваліфікованих фахівців; державною підтримкою приватного сектору (Liu & Liu, 2022, р. 406–407).

У цьому контексті виразним прикладом слугують роботи Нагано Шіґеїчі, зокрема фотографія «Автомобільне шоу» (1960) (Рис. 5), на якій зафіксовано презентацію японської автомобільної промисловості. Робота вибудовує гіперболізований і гротескний образ японського споживача, який (образ) функціонує як метафора впливу західної культурної парадигми масового споживання, що починає домінувати в японському соціумі періоду 1960-х рр. Інша робота «Нафтопереробний комплекс: церемонія завершення будівництва» (1961) зображує портрети корпоративних діячів на тлі хімічного підприємства. Світлина репрезентує формування нового соціального класу — представників приватного корпоративного сектору, які стають виразною ознакою суспільства Японії.



Рис. 5. Нагано Шігеїчі. «Автомобільне шоу» 1960 р., колекція «Tokyo Photographic Art Museum», м. Токіо, Японія.
Джерело: <https://collection.topmuseum.jp/Publish/detailPage/36645/>

В доповнення фотографія «Перерва на заводі транзисторів» (1964) фіксує виробничу лінію та її працівників. Робота акцентує стандартизацію та оптимізацію праці як ознаки модернізації виробництва, наголошуючи втрату індивідуальності людини на тлі розширення корпорацій.

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які в період 1960-х рр., звертались до зазначеного напрямку. Серед них — Ногамі Тору (1935–2002), Ханабуса Шінзо (1936 р. н.), Ватабе Юкічі (1924–1993), Янагісава Шін (1936–2008).

Подібна візуальна гіперболізованість і гротескна деформація реальності простежується у творчості представника харківської школи фотографії — Юрія Рупіна (1946–2008), зокрема в його проєкті «7 листопада» (1985). Серія фіксує демонстрації, присвячені до т. зв. Дня Великої Жовтневої соціалістичної революції, які постають як театралізована та штучна вистава, що різко контрастує з повсякденною реальністю Харкова другої половини 1980-х рр., транслюючи критичне ставлення автора до радянської влади.

Другим напрямом постає дослідження індивіда на тлі стрімких соціокультурних та урбаністичних трансформацій Японії.

Напрямок корелює з внутрішньою міграцією населення із сільських регіонів, вихованого в межах традиційних культурних парадигм, до економіко-промислових центрів Японії. Як зазначає

Р. Перніче, стрімкий розвиток японських міст, зокрема Токіо, упродовж 1960-х рр. спричинив хаотичне зонування, житлова та комерційна забудова змішувалася з виробничими об'єктами (Pernice, 2006, р. 255–256). Як наслідок, міста перетворилися на осередки розриву світосприйняття, побуту й темпів життя, поставши передумовою кризи культурної ідентичності в японському суспільстві.

У цьому контексті прикладом є фотографічний проєкт Акіями Тадасуке (1941–2013) «Молода група» (1963), у якому домінують сцени скупчення людей у громадському транспорті та середовищі міста. Автор, застосовуючи оптичне фокусування, виокремлює індивідів із загального натовпу, досліджуючи образи різних соціальних груп. Водночас проєкт акцентує дефіцит особистого простору, що зумовлює емоційне дистанціювання людини як стратегію збереження ідентичності в умовах мегаполіса.

Схожу проблематику досліджує й Моріяма Дайдо (1938 р. н.), зокрема у фотографії «Відкритий простір (Ікебукуро)» (1968) (Рис. 6), де зображено портрет чоловіка на тлі відкритого міського середовища Токіо. Знімок репрезентує психоемоційний стан розгубленості та екзистенційної невизначеності людини на тлі стрімкої модернізації Японії. Зокрема, згідно з дослідженнями К. Сміт, Моріяма створив одні з найвпізнаваніших образів повоєнної Японії,



Рис. 6. Моріяма Дайдо. «Відкритий простір (Ікебукуро)» 1968 р., колекція "Tokyo Photographic Art Museum", м. Токіо, Японія.
Джерело: <https://collection.topmuseum.jp/Publish/detailPage/49971/>

репрезентуючи повсякденність крізь темну, експресивну естетику, різкі ракурси та знімки в стилі «снєпшот» (Smith, 2023, р. 1–2).

Стилістика Моріяма тісно пов'язана з тенденцією суб'єктивного реалізму. Як зазначає К. М. МакКормик, на відміну від орієнтованих на документальність прибічників реалізму, суб'єктивні реалісти зверталися до повоєнного європейського та американського авангарду, зокрема до експресивної манери Роберта Френка (1924–2019). Це протиставлення актуалізувало дискусію між об'єктивістським і суб'єктивним підходами у фотографії (McCormick, 2022, р. 244–245).

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які в період 1960-х рр. звертались до зазначеного напрямку. Серед них — Ватабе Юкічі, Ватанабе Катсумі (1941–2006) та Ісімото Ясухіро.

Екстраполюючи зазначені сюжетно-тематичні та виразні аспекти на контекст харківської школи фотографії, простежується кореляція з творчістю іншого представника групи «Госпром» — Михайла Педана (1957 р. н.). Його фотографічний проект «М — значить метро» (1985–1986) документально відтворює соціум Харкова пізньорадянського повсякдення другої половини 1980-х рр. Серія портретів, створених у просторі харківського метрополітену, постає не лише як репрезентація типажів міських жителів, а і як візуальний маркер часу, що засвідчує початок соціокультурних трансформацій.

Третім напрямом виступає фіксація соціополітичної турбулентності у вигляді протестів цивільного населення, які водночас слугують проявом кризи культурної ідентичності японського суспільства.

Подібна інтерпретація корелює з дослідженнями Е. Огюма, який підкреслює важливу роль повоєнного покоління, народженого в сільських регіонах у період другої половини 1940-х рр., у протестних рухах 1960-х рр. Автор зазначає, що протести постають як соціальний прояв напруження між експансією масової культури — як індикаторів стрімкого розвитку економіки та впливу культурної моделі заходу — і прагненням зберегти самобутність японського суспільства (Oguma, 2015, р. 7–10).

Виразним прикладом слугують роботи Хамагучі Такаші (1931–2018), зокрема світлина «Інцидент у Сіндзюку» (1968), на якій зафіксовано силует протестувальника на тлі палаючого автомобіля. Фотографія акцентує загострення політичного напруження та психоемоційного спротиву індивіда в умовах загальних змін Японії.

Зокрема, вагомим постає робота «Стара жінка, що боїться хвиль часу» (1969), на якій зображено літню жінку, що проходить повз поліцейський кордон. Фотографія візуалізує тривогу суспільства та водночас екзистенційну вразливість осіб похилого віку в умовах соціополітичної дестабілізації на тлі повоєнного досвіду суспільства Японії.

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які в період 1960-х рр. звертались до зазначеного напрямку. Серед них — Хіга Ясуо (1938–2000), Кітай Казуо (1944 р. н.), Мікі Джун (1919–1992).

Четвертим напрямом постає дослідження екології в контексті економіко-промислового розвитку Японії періоду 1950–1960-х рр.

Прикладом слугує фотографічний проєкт Кувабари Шісея (1936 р. н.) — *«Хвороба Мінамата»* (1962), що документує наслідки отруєння мешканців префектури Кумамото. Портретні знімки зображують пацієнтів міської лікарні, фіксуючи прояви ураження нервової системи, спричинені забрудненням водної системи річки біля міста Мінамата метилртуттю внаслідок скидання відходів хімічної промисловості.

Схоже критичне осмислення економіко-виробничого розвитку ілюструє й Акіяма Рьодзі (1942 р. н.), зокрема в проєкті *«Лом землі»* (1970), що виступає ретроспективним аналізом впливу масового споживання та виробництва на природне середовище Японії 1960-х рр. Фотографії *«Каркас телевізора, залишений на звалищі»* (1969) та *«Порожня коробка, Токіо»* (1969) фіксують масштаби побутових відходів Токіо, які постають візуальною метафорою початку прихованого екоциду.

Подібне висвітлення екологічної проблематики у фотографії та інших масмедіа в період 1960-х рр. відіграло ключову роль у формуванні екологічної свідомості японського суспільства. Зокрема, згідно з дослідженням Н. Капура, суспільний резонанс сприяв активізації громадських рухів, які вплинули на ухвалення комплексу законодавчих ініціатив на початку 1970-х рр., спрямованих на захист довкілля Японії (Карі, 2018, р. 272).

Аналіз архівів виявляє й інших фотографів, які в 1960-х рр. звертались до зазначеного напрямку. Серед них — Кавада Кікужі (1933 р. н.), Ханабуса Шінзо (1936 р. н.), Кімура Тсунехіса (1928–2008).

П'ятим напрямом є дослідження дитинства в контексті стрімкої модернізації Японії, що прямо продовжує тематичні засади періоду 1950-х рр.

Зокрема, упродовж 1960-х рр. візуальна репрезентація образу дитини остаточно набуває

домінантних позитивних наративів — як щасливого, життєрадісного суб'єкта, який постає частиною безпечного, соціально контрольованого середовища (Yamagata-Montoya, 2016, р. 145–147).

Виразним прикладом постають роботи Тануми Такаяші, зокрема фотографії *«Конкурс у західному стилі, натхненний популярністю вестерн-фільмів»* (1961), яка репрезентує сцену дитячих ігор у костюмах ковбоїв, акцентуючи буденність безтурботного дитинства в умовах стабільності та соціального захисту. Водночас робота наголошує нову проблематику впливу культури заходу, зокрема американського кінематографу, на формування нових післявоєнних поколінь Японії.

Наративно контрастно постає фотографія Ямада Мінору (1918–2017) — *«Гра в камінці, Хаебару»* (1963), у якій зафіксовано дітей у сільській місцевості під час японської гри камінцями. Робота підкреслює збереження традицій та наголошує відмінності дитинства в сільському й міському середовищах у період загальної модернізації Японії 1960-х рр.

Аналіз архівних матеріалів виявляє й інших фотографів, які в період 1960-х рр. звертались до зазначеного напрямку. Серед них — Кавакамі Шігехару (1925–2003), Окура Шунджі (1937–2015), Томіяма Харуо (1935–2016).

Висновки. Аналіз японської документальної фотографії другої половини 1940–1960-х рр. надає змогу виокремити 20 сюжетно-тематичних напрямів, що демонструють концептуально-образну спадкоємність. Простежується взаємозалежна еволюція жанру, яка розгортається навколо трьох тематичних домінант, сформованих у другій половині 1940-х рр. і репліковуваних у візуальній культурі наступних десятиліть.

Перший напрям — фіксація американської військової окупації та її впливу на японське суспільство через трансформацію урбаністичного середовища, що репрезентовано в роботах Кімури Іхея й Хаясі Тадахіко. У 1950-х рр., зі зменшенням цензурних обмежень, тематична рамка розширюється й трансформується в критичне осмислення соціокультурних наслідків окупації: на перший план виходить присутність військових баз, сексуальна експлуатація, злочини іноземних військових. Зокрема, фотографії Токіви

Тойоко виявляють колоніальну природу впливу США та артикують потребу перегляду політичного й соціального дискурсу в Японії.

Другою домінантою виступає візуалізація загальнонаціональної економіко-продовольчої кризи кінця 1940-х рр., представлена у фотографіях Хамає Хіросі, Фукусіми Кікудзіро та Йосіоки Сендзо. Зображення акцентують екзистенційне напруження, брак ресурсів і прагнення до виживання. Упродовж 1950-х рр. цей напрям еволюціонує в дослідження соціальної маргіналізації на тлі економічного відновлення країни, що простежується в роботах Сасамото Цунеко та Нарахари Ікко. Візуальний акцент зміщується на вразливість осіб похилого віку та безпритульних — як груп, виключених із модерністського нарративу національного поступу.

Кризові образи поступово витісняються репрезентацією економічного зростання та урбаністичного оновлення. У 1960-х рр. цей напрям трансформується в критику масового виробництва й споживання, що виявлено в роботах Нагано Сігеїчі, де модернізація постає як деструктивний чинник для традиційної соціальної тканини.

У цьому ж десятилітті формуються два критичні напрями: візуалізація екологічної проблематики та фіксація громадянських протестів. Роботи Кувабари Шісея й Акіями Рьодзі актуалізують тему екологічної деградації як наслідку індустріалізації, сприяючи формуванню екологічної свідомості. Паралельно, у роботах Хамагучі Такаші й Огюми Ейдзі з'являється фоторепрезентація протестного руху, що вказує на політичну нестабільність і кризу ідентичності, спричинену впливом західної культурної парадигми.

Третя сюжетно-тематична домінанта — зображення повоєнного дитинства, представленого в роботах Тамури Шігеру та Кагеями Койо. Образ дитини постає візуальним маркером соціальної вразливості та водночас — символом надії на відродження. Упродовж 1950-х рр. дитяча іконографія змінюється: фотографії Домона Кена та Кумагаї Мотоказу наповнені життєствердними мотивами, що фіксують гру, радість, динаміку

оновлення. У 1960-х рр. дитинство набуває стабілізаційного змісту — як середовище безпеки, гармонійного становлення особистості.

Наприкінці 1960-х рр. формується окремий напрям дослідження екзистенційного стану індивіда в умовах стрімкої урбанізації. Роботи Акіями Тадасуке та Моріями Дайдо висвітлюють втрату особистого простору, емоційну відстороненість як стратегію захисту суб'єктивності в межах мегаполіса. Цей візуальний дискурс фіксує нову естетико-концептуальну тенденцію — звернення до особистісного досвіду, зокрема самого автора, як засобу осмислення соціальної дійсності.

Зокрема, у межах дослідження було простежено сюжетно-тематичні та образні кореляції з фотографічними здобутками представників першого й другого покоління харківської школи фотографії періоду 1980–1990-х рр., серед яких Володимир Старко, Борис Редько, Борис Михайлов, Юрій Рупін та Михайло Педан. Зазначені автори, подібно до своїх японських колег, зосереджували увагу на низці соціокультурних і політичних проблемних площин — штучності та гіперболізованості радянських свят, тиску цензурних обмежень, кризових станах суспільства напередодні розпаду Радянського Союзу, а також на перспективах масштабних соціокультурних трансформацій на початку процесу становлення незалежної України.

Перспективою подальших досліджень постає ґрунтовний аналіз сюжетно-тематичних і жанрових аспектів авторських фотографічних проєктів, у яких документальність поєднується з художніми засобами виражальності, репрезентуючи індивідуалізований авторський досвід фотографа, що широко представлено у творчості Моріями Дайдо, Нобуйосі Аракі та інших японських фотографів у період другої половини 1960–1970-х рр.

Список посилань / References

- Cole, E. (2015). *Towards a new way of seeing: finding reality in postwar Japanese photography, 1945–1970*. [Master's thesis, University of Oregon]. <https://hdl.handle.net/1794/19275>. [In English].
- Gordon, A. (2003). *A modern history of Japan: From Tokugawa times to the present* (1st ed., 2002). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195110609.001.0001>. [In English].
- Iwata, M. (2021). What is the problem of homelessness in Japan? conceptualization, research, and policy response. *International Journal on Homelessness*, 1(1), 98–124. <https://doi.org/10.5206/ijoh.2021.1.13629>. [In English].
- Kapur, N. (2018). *Japan at the crossroads: conflict and compromise after Anpo*. Harvard University Press. <http://dx.doi.org/10.4159/9780674988507>. [In English].
- Kotaro, I. (2003). The evolution of postwar photography. In A. W. Tucker (Ed.), *The History of Japanese Photography* (pp. 208–225). Yale University Press. https://archive.org/details/historyofjapanes0000unse_n9t5. [In English].
- Kovner, S. (2009). Base cultures: sex workers and servicemen in occupied Japan. *The Journal of Asian Studies*, 68(3), 777–804. <https://www.jstor.org/stable/20619795>. [In English].
- Liu, Y., & Liu, Y. (2022). The influence of Japanese industry towards Economy Miracle. *Highlights in Business, Economics and Management*, 4, 404–411. <https://doi.org/10.54097/hbem.v4i.3534>. [In English].
- Manko, I. (2014). Kharkiv school of fine art photography. *Journal on Images and Culture*, 1(7). https://vjjc.org/vjjc2/?page_id=3352#fnref-3352-9. [In English].
- Marr, M. (2004). Japan. In D. Levinson (Ed.), *Encyclopedia of Homelessness* (pp. 325–328). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781412952569.n90> [In English].
- McCormick, K. M. (2022). Inventing a photographic past for Japan: from *A Century of Japanese Photography* (1968) to the construction of the Tokyo Metropolitan Museum of Photography. *History of Photography*, 46(4), 243–265. <https://doi.org/10.1080/03087298.2022.2249317>. [In English].
- Mustard, M. J. (2018). *Atlas novus: Kawada Kikuji's Chizu (The Map) and postwar Japanese photography* [PhD thesis, Columbia University]. <https://doi.org/10.7916/d8cg16m6>. [In English].
- Oguma, E. (2015). Japan's 1968: a collective reaction to rapid economic growth in an age of turmoil. *Cambridge University Press; The Asia-Pacific Journal: Japan Focus*, 13(12), 1–10. <https://doi.org/10.1017/S1557466015017441>. [In English].
- Pernice, R. (2006). The transformation of Tokyo during the 1950s and early 1960s projects between city planning and urban utopia. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 5(2), 253–260. <https://doi.org/10.3130/jaabe.5.253>. [In English].
- Smith, K. (2023). Street photography in postwar Japan: the Work of Daidō Moriyama. *Scholarly Horizons: University of Minnesota, Morris Undergraduate Journal*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.61366/2576-2176.1124>. [In English].
- Takemae, E. (2002). *Inside GHQ: The Allied occupation of Japan and its legacy* (R. Ricketts & S. Swann, Trans.). Continuum International Publishing Group. <https://archive.org/details/insideghqalliedo00/mode/2up>. [In English].
- Tamanoi, M. A. (2020). The origins and plight of sensō koji (war orphans) in postwar Japan. *Asia-Pacific Journal*, 18(3), 1–14. <https://doi.org/10.1017/s155746602002985x>. [In English].
- Wang, X. (2024). Shomei Tomatsu: the deep connection between life and creation and the development of postwar Japanese photography and photographers. *Open Access Library Journal*, 11(10), 1–7. <https://doi.org/10.4236/oalib.1112287>. [In English].
- Yamagata-Montoya, A. (2016). *Normalizing the Japanese child: imagined childhood in institutional photographs since the Second World War*. [Doctoral thesis, University of the West of England]. <https://uwe-repository.worktribe.com/output/883300>. [In English].

Надійшла до редколегії 28.04.2025

П. В. Зайцев

аспірант, кафедра фотомистецтва та візуальних практик, Харківська державна академія дизайну і мистецтв, м. Харків, Україна

P. Zaitsev

postgraduate student, Department of Photography and Visual Practices, Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine

АРТЕХИПИ ТУРБОТИ ТА ЕМПАТІЇ: РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ЄВРОПЕЙСЬКОЇ ЖІНКИ ЯК КУЛЬТУРНОГО МЕДІАТОРА В КІНЕМАТОГРАФІЧНОМУ ЖАНРІ ВЕСТЕРН

О. О. Косачова

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
kosachovaolgaaleks@gmail.com

О. Kosachova

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-0030-7892>

О. О. Косачова. Артехи́пи турботи та емпатії: репрезентація європейської жінки як культурного медіатора в кінематографічному жанрі вестерн

Дослідження присвячене аналізу архетипів турботи та емпатії в репрезентації європейської жінки в жанрі вестерн. Визначено, що жіночі образи в кінематографі відіграють роль культурних медіаторів, які сприяють налагодженню діалогу між різними культурними спільнотами в умовах конфлікту. На основі типології Керол С. Пірсон виявлено ключові архетипи, що втілюють турботу, захист і здатність до співпереживання. Результати підкреслюють важливість жіночого героїзму, який проявляється через піклування та емпатію, як факторів, що забезпечують гуманістичну функцію у вестернах, спрямовану на подолання соціальних та культурних бар'єрів.

Ключові слова: архетипи, вестерн, ігровий кінематограф, кіномитецтво, кінонарратив, кінодраматургія, жіночий герой, героїня, культурний медіатор, культурний діалог.

О. Kosachova. Archetypes of care and empathy: representation of the European woman as a cultural mediator in the cinematic Western genre

The purpose of this article is to examine the archetypes of the European woman as a cultural mediator in the cinematic Western genre, based on the methodological foundations of Carol S. Pearson's archetype classification. The study focuses particularly on the archetypes of care and empathy.

The methodology. The research employs an interdisciplinary approach combining: a narrative analysis of film plots and character development in selected Westerns; an archetypal analysis grounded in Pearson's typology (Caregiver, Lover, Innocent, Sage, etc.); film studies / art-studies methods to assess visual representation, semiotics, and cinematic context; a cultural-historical lens to interpret those archetypes within broader mythological and gendered narrative traditions.

The results. It is demonstrated that female characters in Westerns frequently enact Caregiver archetypes, embodying values of protection, compassion, and self-sacrifice, and function as cultural mediators between conflicting groups. In several cases, these Caregivers also enact the Lover archetype, highlighting love as a transformative force — and at times the Innocent archetype, stressing moral integrity and openness despite trauma. Female agency, in these portrayals, manifests through emotional depth, caring actions, and narrative roles that redirect conflict resolution beyond armed struggle.

The scientific novelty. The study addresses a notable gap in Western film scholarship by systematically examining female heroic archetypes, which have historically been overshadowed by male-centered narratology. By integrating Pearson's typology with art-studies and gender analysis, the article theorizes a new intersection — female archetypal agency in Westerns as cultural mediation and compassionate leadership — rather than mere passive roles.

The practical significance. The findings enrich film analysis curricula by expanding archetypal frameworks to include women's roles in genres traditionally seen as male-dominated. These insights are valuable for screenwriters, directors, and cultural critics to foster more nuanced female characters. The study also offers a conceptual toolkit for gender and myth studies, enabling deeper exploration of non-violent heroism and cross-cultural mediation in media narratives.

Keywords: archetypes, Western, fictional cinema, cinematic art, film narrative, film dramaturgy, female hero, heroine, cultural mediator, cultural dialogue.

Актуальність теми дослідження. Вестерн уважається візитною карткою американського кінематографу й досі є одним із найпопулярніших жанрів Голлівуду. Він досліджує не лише події, що мали місце в Америці другої половини XIX ст., а й події інших країн та історичних

періодів. Цей жанр тісно пов'язаний з історичним контекстом. З одного боку, він передбачає зображення реальних історичних подій та постатей; з іншого — дозволяє вводити вигаданих персонажів у певну епоху, формуючи архетипні уявлення про героїв.

У центрі кінематографічних наративів традиційно перебуває герой-чоловік, однак герої-жінки (героїня) є не менш важливою, особливо у вестерні, де жіночі ролі історично були складними й часто обмеженими. Суворе середовище, соціальні ієрархії та виклики виживання у вестернах підкреслюють унікальні труднощі й стійкість жіночих персонажів: «Хоча досвід чоловічого й жіночого героя на архетипному рівні є спільним, він суттєво відрізняється в деталях через ролі й можливості, доступні кожній статі в західному суспільстві» (Pearson & Pope, 1981, p. 5).

Аналіз жіночого героя у вестернах дозволяє глибше зрозуміти, як гендерна динаміка формує міфологічну й архетипну оповідь, розширюючи поняття героїзму поза межами традиційно чоловічих наративів. У цій статті розглядаються вестерни, у яких європейська жінка відіграє одну з центральних ролей. Завдяки здатності поєднувати вразливість із внутрішньою силою вона часто фігурує як культурний посередник між конфліктуючими сторонами.

Як постать, що зазнає насильства й несправедливості, вона часто стає голосом совісті та справедливості. Такі героїні нерідко встановлюють зв'язок із корінними народами, намагаючись зрозуміти їхній біль і культуру. Оскільки «комунікація — це сила жінки» (Pearson, 2015, p. 301), жінки, змушені виживати в жорсткому та несправедливому світі, виконують функції посередників між двома протилежними сторонами, символізуючи прагнення до примирення та відновлення рівноваги — часто попри власні страждання.

Нині ці героїні нагадують про важливість вирішення конфліктів шляхом діалогу, а не війни. Взаєморозуміння, основане на емпатії та визнанні прав інших культур, стає ключовим інструментом у запобіганні насильству. Уроки минулого демонструють, що співпраця та готовність слухати одне одного можуть відвернути руйнівні наслідки війни, зберігаючи не лише життя, а й цінність культурного розмаїття.

Постановка проблеми. Кінематограф володіє унікальною здатністю формувати суспільне розуміння історії, культури та соціальних трансформацій, особливо в умовах воєнних і культурних конфліктів. Важливою фігурою в цьому процесі є європейська жінка як культурна посередниця — медіаторка, здатна не лише відображати, але й активно долати протиріччя між колонізаторами та корінними народами. Проте в межах жанру вестерна, попри його потенціал, ця роль залишається значною мірою неосмисленою, а сам жанр часто знецінюється, у якому вбачають суто розважальний аспект, без глибокого історичного чи культурного змісту.

Вестерн традиційно зосереджується на чоловічих постатях та героїчних наративах, що сприяє формуванню упереджень, які маргіналізують жіночі образи, часто зводячи їх до другорядних або стереотипних ролей. Однак саме постать європейської жінки здатна виявити глибоку динаміку культурного посередництва — її здатність поєднувати світи, трансформувати конфлікти та переосмислювати історію. Ігнорування цього аспекту призводить до втрати важливого ключа до розуміння не лише жанру вестерна, але й ширших соціокультурних процесів.

Отже, виникає нагальна потреба в міждисциплінарному дослідженні, що ґрунтується на концептуальних розробках Керол С. Пірсон, з метою аналізу архетипів європейської жінки в кінематографічному вестерні. Таке дослідження поглибить усвідомлення її ролі як культурної посередниці та агента змін, демонструючи через кінематографічну символіку її потенціал до подолання конфліктів, сприяння культурній взаємодії та збереження історичної пам'яті в умовах постколоніальних і воєнних трансформацій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Огляд джерел, представлених для аналізу, демонструє, що сучасні розвідки з кінематографічного жанру вестерн переважно зосереджуються на чоловічих персонажах і трансформаціях їхніх образів.

Насамперед слід звернутися до праць, які безпосередньо присвячені жанру вестерн. Актуальність і дискусійність статті Д. Бланко-Ерреро «Нові форми маскулінності в вестернах: кінець епохи Marlboro Man?» (Blanco-Herrero et

al., 2021) є беззаперечними. Автор визначає вестерн як «один із найбільш маскулітних та стереотипних кіножанрів» (там само, р. 1). У статті аналізуються три фільми, серед яких найбільш показовим є «Джейн береться до зброї» (2015), де головна роль належить жінці. Проте ця героїня не виконує функцію культурної посередниці у вирішенні конфліктів, що суттєво актуалізувало б цей фільм у межах цього дослідження. Водночас у статті міститься розділ «Гендерні студії та роль жінок у вестернах», який узагальнює ідеї трьох ключових дослідниць у сфері гендерних студій — Лори Малві, Елісон Бекдел та Юлії Крістєвої.

Вартий уваги аналіз міфотворення в праці «Увічнення міфу: ідеологія у фільмі “Кістяний томагавк”» запропонував М. Картер (Carter, 2020). Автор зосереджується на ідеологічних міфах в обраному фільмі, аналізуючи чоловічі наративи та образи. Жіночі персонажі залишаються на периферії аналізу, їхнє символічне значення не розкривається. Також автор порушує тему формування образу жорстокого ворога — індіанців, що також стосується проблеми культурних конфліктів.

Дж. Севідж у статті «Справжня мужність: бруд, суб'єктивність і жіноче тіло в сучасних вестернах» (Savage, 2020) досліджує гендерну проблематику, тілесність та суб'єктивність жіночого тіла у вестернах. Однак аналіз архетипових змістів і роль героїні фільму як культурної посередниці залишається поверховим.

Багато публікацій ширшої тематики також оминають увагою героїнь або їхні архетипи. У статті А. Ш. Заїді «Іконічний американський вестерн у кіно та літературі» (Zaidi, 2017) розглядаються іконічні образи американського вестерна в кінематографі та літературі. Стаття має філософську глибину, пов'язуючи архетипи з трансісторичною значущістю жанру. Утім, образи головних героїнь або їхніх архетипів не аналізуються.

Концептуальну основу цього дослідження становлять фундаментальні праці К. Г. Юнга (Jung, 1964; Jung, 1970; Jung, 1972; Jung, 1989; Jung, 2004), Дж. Кемпбелла (Campbell, 1968) та К. С. Пірсона (Campbell, 1968; Pearson, 2012; Pearson, 2015; Pearson & Pope, 1981), а також

методології сценарного аналізу, запропоновані Р. Маккі (McKee, 1997), Б. Снайдером (Snyder, 2005) і Дж. Трубі (Truby, 2007; Truby, 2022).

Мета статті — дослідити архетипи європейської жінки як культурної посередниці в кінематографічному жанрі вестерн на основі методологічних засад, закладених класифікацією архетипів К. С. Пірсона, сфокусувавшись на архетипах турботи та емпатії.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Кінематограф, міфологія та архетипи тісно взаємопов'язані, адже фільми часто базуються на міфологічних мотивах й універсальних архетипах для створення переконливих наративів. Попри значну увагу до образу чоловічого героя, залишаються серйозні лакуни в дослідженні жіночого героя в кінематографі. Однією з небагатьох знакових праць є монографія «Жіночий герой в американській і британській літературі» (Pearson & Pope, 1981), у якій авторки зазначають: «Великі праці про героя — “Тисячолікий герой” Джозефа Кемпбелла, “Герой: Міф, образ, символ” Дороти Норман, “Герой: дослідження традиції, міфу та драми” Лорда Раглана — всі виходять із припущення, що герой — це чоловік. Це упередження сприяло тому, що як у літературі, так і в житті героїзм розглядається як винятково чоловіче явище. Ця праця виходить із припущення, що жінки є й завжди були героїчними, але культура часто була неспроможна це усвідомити» (там само, р. 4).

У 1991 р. К. С. Пірсон, фахівчиня з психології, вперше опублікувала одну з найвідоміших нині типологій архетипів «Пробудження внутрішніх героїв: Дванадцять архетипів, які допомагають нам знайти себе і змінити світ» (Pearson, 2012), що є провідною методологічною основою цього дослідження. Її систематизований і доступний виклад сприяв визнанню праці як у наукових колах, так і серед широкої читачької аудиторії.

У ході проведеного дослідження було виявлено немало архетипів, притаманних героїням вестернів. Серед них архетипи турботи та емпатії: Любляча (Caregiver), Закохана (Lover) та Невинна (Innocent), що водночас відіграють роль культурних медіаторів у конфліктних обставинах та ситуаціях.

Архетип Люблячої символізує турботу, захист і самовідданість. У кінематографі жанру вестерн архетип Люблячої (Caregiver) втілюють одразу кілька головних героїнь:

- Дебора Райт («Осінь шайєнів», англ. "Cheyenne Autumn", реж. Дж. Форд, 1964),
- Креста Лі («Солдат у синьому мундирі», англ. "Soldier Blue", реж. Р. Нельсон, 1970),
- Сара Ешлі («Австралія», англ. "Australia", реж. Б. Лурманн, 2008).
- Розалі Квейд («Вороги», англ. "Hostiles" реж. С. Купер, 2017).

Ці героїні символізують материнство, захист, милосердя та збереження майбутнього в умовах хаосу. К. Юнг неодноразово підкреслював варіативність образу матері в міфології: «Концепт Великої Матері охоплює багато різних типів богинь-матерів... Як і будь-який архетип, материнський архетип має безліч проявів: особиста мати, бабуся, мачуха, свекруха; жінка, з якою існує емоційний зв'язок — няня, вихователька, прашурка...» (Jung, 2004, p. 7, 14). Так, у фільмах, що аналізуються, архетип Люблячої проявляється через образи вчительки («Осінь шайєнів»), молоді небайдужої жінки («Солдат у синьому мундирі»), прийомної матері («Австралія» і «Вороги») — тих, хто дарує дітям тепло й захист.

Дебора Райт («Осінь шайєнів») — вчителька, яка підтримує індіанців шайєнів у боротьбі за свободу, передусім дітей. Вона втілює архетип Люблячої через готовність захищати пригноблених, попри небезпеку та особисті страждання. Вона діє в умовах насилля та пригнічення, зберігаючи віру в справедливість і намагаючись забезпечити майбутнє для дітей. Її місія — не лише захист, але й відновлення балансу між народами. Дебора проявляє співчуття й прагнення до справедливості, навіть якщо це суперечить її культурі. Її самопожертва робить її втіленням турботи про беззахисних.

Креста Лі («Солдат у синьому мундирі») — один із наймудріших персонажів вестерна. Проживши тривалий час серед індіанців, вона стає культурним посередником, втілюючи архетип Люблячої завдяки своїй здатності цінувати життя в часи війни. Вона намагається запобігти насильству під час різанини в Сенд-Крік (1864), намагаючись врятувати життя дітей.

Героїня захищає корінне населення від жорстокості білих поселенців. Її мудрість, сила характеру й дипломатичність дозволяють їй діяти як оборонниці пригноблених. Вона також доглядає за солдатом Гонтасом, лікує та піклується про нього.

Крім того, Креста Лі втілює архетип Розважливої (Sage) завдяки своїй здатності бачити правду й осмислювати реальність у широкому контексті культурного конфлікту на землях Північної Америки. Вона чинить опір масовому насильству, розуміє трагедію конфлікту між американською армією та корінними народами, і здатна побачити в індіанцях не ворогів, а жертв культурного геноциду.

Сара Ешлі («Австралія») — героїня, яка втілює архетип Люблячої, захищаючи хлопчика Наллу від загроз: расизму, війни та примусового розлучення з родиною. Вона стає «щитом» від жорстокого середовища колоніальної Австралії. Вона є посередницею між європейською та аборигенною культурами, бореться з дискримінацією й несправедливістю, що робить її втіленням сили материнської любові.

Сара також є Люблячою, яка проходить шлях від холодної аристократки до матері, що любить і захищає Наллу. Її турбота виражається в боротьбі за прийняття культури іншого й прагненні до об'єднання людей. Вона — символ єдності, любові та гуманізму.

Героїня фільму «Вороги» Розалі Квейд уособлює архетип Люблячої, усиновлюючи хлопчика з племені шайєнів. Водночас у цієї героїні проявляється й архетип Невинної (Innocent), завдяки здатності зберігати людяність, відкритість і тепло, навіть коли біль та ненависть могли б зруйнувати її душу.

Розалі переживає глибоку трагедію після того, як вбивають її дітей та чоловіка. Попри нестерпний біль, її материнське серце не черствіє — навпаки, її скорбота стає рушійною силою протягом усього сюжету. Її страждання не призводять до озлоблення, а навпаки, підкреслюють її силу як матері, здатної любити попри втрату. Героїня долає всі випробування та символічно зцілює своє материнське серце, даруючи любов новій дитині.

Попри те, що її родину вбили команчі, вона не переносить ненависть на інші корінні народи. Вона тепло ставиться до шайєнської родини, з якою подорожує, намагаючись зрозуміти їхню культуру й біль. Її щирість, співчуття та доброта роблять її втіленням Невинної, яка зберігає віру в людське добро навіть у світі, повному жорстокості.

Описані героїні не лише символічно виконують функцію матерів, а й є творцями нового світу, зберігаючи надію на відновлення гармонії. У всіх чотирьох випадках архетип Люблячої проявляється у формі самовідданості, захисту пригноблених, подолання соціальних та культурних бар'єрів заради порятунку інших.

Окремо слід відзначити, що Сара Ешлі («Австралія») також втілює архетип Закоханої (Lover). Він виявляється в її глибокому емоційному зв'язку з Дровером, який допомагає їй трансформуватися, переосмислити власне життя та відкритися для кохання й людяності. Її любов не лише особиста, а й слугує каталізатором для турботи про Наллу, мотивуючи її створити безпечний і люблячий простір для своєї нової родини. У цьому разі архетип Закоханої посилює архетип Люблячої.

На окрему увагу заслуговують вестерни, у яких любовна історія є центральною. Так, героїні Та, що стоїть з кулаком («Той, що танцює з вовками», англ. "Dances With Wolves", реж. К. Костнер, 1990) та Кора Манро («Останній з могікан», англ. "The Last of the Mohicans", реж. М. Манн, 1992) втілюють архетип Закоханої, оскільки їхні образи пронизані темами кохання, внутрішньої пристрасті, емоційної глибини та об'єднуючої сили.

Героїня фільму «Той, що танцює з вовками» має індіанське ім'я «Та, що стоїть з кулаком» та є прийомною білою донькою шамана племені. Її кохання до Дж. Данбара стає ниткою, що з'єднує два світи — її народу і «чужинця». Її комунікативність, толерантність та емоційна глибина роблять її однією із центральних фігур, навколо якої розгортаються зміни. Вона також є посередницею між двома культурами, зокрема в ролі перекладачки.

Архетип Закоханої в цьому фільмі проявляється через її трансформаційне кохання. Вона

надихає Джона прийняти її світ, змінитися й навчитися розуміти культуру її народу. Її емоційна глибина та вірність почуттям демонструють готовність ризикувати й жертвувати заради кохання. Вона шукає гармонії та сенсу в коханні, яке стає основою її нового життя.

Героїня іншого фільму «Останній з могікан» Кора Манро має внутрішню силу, що дозволяє їй подолати межі між двома світами — британським колоніальним суспільством і корінними культурами Північної Америки, знайомими цивілізаційними межами та невідомою дикою природою. Вона не є пасивним спостерігачем, а активною учасницею подій, демонструючи стійкість, співчуття та відкритість до інших способів життя. Її інтерес до Наталієля По є не лише романтичним зв'язком, а й символічним об'єднанням двох контрастних культур.

Відповідно до архетипу Закоханої, Кора сміливо слідує за своїми емоціями, порушуючи соціальні норми та приймаючи любов як провідну силу. Її зв'язок з Натаніелем є трансформаційним — він руйнує культурні бар'єри та символізує можливість єдності, яка долає упередження. Її прагнення до глибокого емоційного зв'язку, готовність ризикувати всім заради любові та сміливість кинути виклик суспільству уособлюють суть архетипу Закоханої. Головна героїня доводить, що прихильність, емпатія та відданість можуть стати мостами між найполяризованішими світами.

Сестра Кори Манро з фільму «Останнього з могікан» Еліс Манро уособлює архетип Невинної через чистоту, невинність і трагічний фінал, який залишає її в пам'яті вічно юною. Вона зображена як тендітна, ніжна постать, не зіпсована жорстокістю навколишнього світу. Вона не є активним учасником конфлікту, але її присутність підкреслює контраст між чистотою юності та суворою реальністю війни.

Еліс залишається в пам'яті глядача як легка, мрійлива й віддалена від насилля. Її трагічна загибель у розквіті молодості перетворює її на вічний символ чистоти й невинності. Архетип Невинної у фігурі Еліс Манро проявляється через її щирість, доброту й віру в людську доброчесність. Вона символізує чисту душу, яка зберігає віру навіть перед лицем жорстокості.

Як молодша донька в родині Манро, Еліс мимоволі опиняється у вирі конфлікту між британськими колоністами та корінним населенням. Її зображують як беззахисну й по-дитячому наївну дівчину, яку постійно захищають сестра Кора або останній представник племені могікан Ункас. Її взаєморозуміння з Ункасом символізує можливу гармонію між двома культурами — британською і могіканською. Їхня історія, хоча й трагічна, підкреслює прагнення Еліс до єдності навіть у світі, роздертому війною.

Еліс і Ункас майже не мають діалогів у фільмі, але їхня взаємна прихильність передається через мовчазні жести: Ункас піклується про неї, захищає, а Еліс відповідає довірою та вдячністю, створюючи враження глибокого емоційного зв'язку.

Висновки. У дослідженні виявлено тісний зв'язок між кінематографом, міфологією та архетипами, що дозволяє розглядати фільми, зокрема жанру вестерн, як середовище репрезентації глибинних колективних уявлень. Підкреслено недостатню представленість жіночого героя в академічному дискурсі порівняно з чоловічим, що зумовлює необхідність вивчення жіночих архетипів у кінематографі.

На основі типології Керол С. Пірсон досліджено архетипи, характерні для героїнь вестерна, зокрема архетип Люблячої (Caregiver), що втілює ідеї турботи, захисту та самопожертви. Цей архетип відіграє ключову роль у зображенні жіночого героїзму в умовах конфлікту, насилля та культурного протистояння.

Виявлено, що деякі персонажі поєднують архетип Люблячої з архетипом Закоханої (Lover), що дозволяє глибше розкрити трансформаційну силу любові в жіночому досвіді. Підкреслено, що кохання виконує функцію особистісної та культурної інтеграції, сприяючи розширенню меж жіночого героїзму.

У дослідженні простежено прояв архетипу Невинної (Innocent), який акцентує на здатності до збереження людяності, щирості та віри в добро навіть у трагічних обставинах. Показано, що цей архетип є джерелом моральної сили, яка протистоїть руйнівним впливам середовища.

Таким чином, жіночі архетипи у вестерні виконують не лише наративну, а й гуманістичну функцію — забезпечують опору для емпатії, діалогу та зцілення. Підкреслено, що жіночий героїзм у досліджених фільмах розкривається через турботу, емоційну глибину та подолання культурних бар'єрів, утверджуючи альтернативні моделі героїзму, основані на цінностях співпереживання й любові.

Перспективи подальших досліджень полягають у розширенні аналізу жіночих архетипів у кіножанрі вестерн, зокрема зосередженні уваги на архетипах дії та трансформації. Актуальним є дослідження образу європейської жінки як агентки змін, яка активно впливає на розвиток подій, сприяючи подоланню конфліктів та культурних бар'єрів. Такий підхід дозволить глибше зрозуміти динаміку жіночого героїзму в контексті вестерна й розкрити нові моделі жіночої суб'єктності, що мають значення для сучасної кінематографії та гендерних студій.

Список посилань / References

- Betancourt, M. (2018). "Cinema" as a modernist conception of motion pictures. *AM Journal of Art and Media Studies*, 16, 55–67. <https://doi.org/10.25038/am.v0i16.254>. [In English].
- Blanco-Herrero, D., Rodríguez-Contreras, L., & Gutiérrez-San-Miguel, B. (2021). New forms of masculinity in Western films: the end of the Marlboro Man? *Communication & Society*, 34(2), 1–14. <https://doi.org/10.15581/003.34.2.1-14>. [In English].
- Boscaljon, D. (2024). Seeing Jung's shadow in a new light: Decolonizing the Undisciplined Depths. *Religions* 2024, 15(12), 1553. <https://doi.org/10.3390/rel15121553>. [In English].
- Campbell, J. (1968). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press. [In English].
- Carter, M. (2020). The Perpetuation of Myth: Ideology in Bone Tomahawk. *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik: a quarterly of language, literature and culture*, 68, 1–21. <https://doi.org/10.1515/zaa-2020-0004>. [In English].
- Cashman, C. R. (2019). Golden Ages and Silver Screens: The Construction of the Physician Hero in 1930–1940 American Cinema. *Journal of Medical Humanities*, 40(4), 553–568. <https://doi.org/10.1007/s10912-019-09554-0>. [In English].
- Harenda, O. (2022). Carl Jung's Colonial Passages: Archetypes on the Imperial Frontiers. *Hemispheres*, 37, 25–40. <https://doi.org/10.60018/Hemi.GIDO3088>. [In English].

- Jung, C. G. (1964). *Man and his Symbols*. Anchor Press. [In English].
- Jung, C. G. (1970). *Civilization in Transition*. Princeton University Press. [In English].
- Jung, C. G. (1972). *The Structure and Dynamics of the Psyche*. Princeton University Press. [In English].
- Jung, C. G. (1989). *Memories, Dreams, Reflections*. Vintage Books. [In English].
- Jung, C. G. (2004). *Four Archetypes: Mother, Rebirth, Spirit, Trickster*. Routledge. [In English].
- Kosachova, O. (2024). War film: morphological and dramaturgical analysis. In *Culture and Art in Modern Scientific Discourse: Monograph*. (pp. 150–181). PC Technology Center. <https://doi.org/10.15587/978-617-7319-95-4.CH6>. [In English].
- Kosachova, O. (2023). Western Remakes: Textual and Cultural Aspects. *Media Education*, 19(2), 290–301. <https://doi.org/10.13187/me.2023.2.290> [In English].
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Regan Books. [In English].
- Miranda-Galbe, J., Cabezuelo-Lorenzo, F., & Lopez-Medel, I. (2021). Analytical Model of Transmedia Storytelling Ecosystems in Audiovisual Fiction: The Spanish Model of The Ministry of Time. *Communication & Society*, 34(1), 1–13. <https://doi.org/10.15581/003.34.1.1-13>. [In English].
- Pearson, C. S. (2012). *Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World*. HarperOne. [In English].
- Pearson, C. S. (2015). *Persephone Rising. Awakening the Heroine Within*. Collins Publishers. [In English].
- Pearson, C. S., & Pope, K. (1981). *The Female Hero in American and British Literature*. R. R. Bowker Company. [In English].
- Savage, J. (2020). True Grit: Dirt, Subjectivity and the Female Body in Contemporary Westerns. *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik*, 68(1), 53–66. <https://doi.org/10.1515/zaa-2020-0006>. [In English].
- Snyder, B. (2005). *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michael Wiese Productions. [In English].
- Stiglegger, M. (2022). The inner frontier. Images of the USA in recent Western cinema (2000–2020). *GeoJournal*, 1–10. <https://doi.org/10.1007/s10708-022-10659-8>. [In English].
- Truby, J. (2007). *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. Faber & Faber. [In English].
- Truby, J. (2022). *The Anatomy of Genres: How Story Forms Explain the Way the World Works*. Picador. [In English].
- Zaidi, S. A. (2017). The Iconic American Western in Film and Literature. *Acta Neophilologica*, 50(1–2), 83–94. <https://doi.org/10.4312/an.50.1-2.83-94>. [In English].

Надійшла до редколегії 08.05.2025

О. О. Косачова

доцент, кандидат наук із соціальних комунікацій, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

O. Kosachova

Associate Professor, Candidate of Sciences in Social Communications, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

ДРАМАТУРГІЯ АБСУРДУ ЯК СПОСІБ ОСМИСЛЕННЯ РЕАЛЬНОСТІ

(на матеріалі фільму режисера Т. Вайтіті, «Кролик Джоджо», 2019)

Е. Л. Нечмоглод

Київський національний університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого, м. Київ, Україна
e.nechmohlod@kntkt.edu.ua

E. Nechmohlod

I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre, Cinema and
Television, Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0001-9309-8435>

Е. Л. Нечмоглод. Драматургія абсурду як спосіб осмислення реальності (на матеріалі фільму режисера Т. Вайтіті, «Кролик Джоджо», 2019)

Проаналізовано, як драматургія абсурду як спосіб осмислення реальності функціонує на прикладі фільму «Кролик Джоджо» (реж. Т. Вайтіті, 2019). У фокусі дослідження — сатиричні, гротескові та комедійні прийоми, що в абсурдному ключі висвітлюють соціальні й історичні явища. Досліджено, яким чином гумор і абсурдна драматургія сприяють деконструкції ідеологічних міфів, критиці тоталітаризму та формуванню альтернативного способу сприйняття дійсності. На прикладі фільму простежено подвійний рівень наративу: зовнішній та внутрішній. Увагу зосереджено також на дитячій перспективі як ключовій драматургічній конструкції, що дозволяє розкрити абсурдність тоталітарної логіки через щирі, але наївну точку зору головного героя. Здійснена спроба виявити специфіку драматургії абсурду в сучасному кінематографі на матеріалі конкретного фільму, розкривши драматургічний потенціал абсурдного як інструменту філософської і соціальної рефлексії. Розглянуто також особливості поєднання жанрових складових комедії, драми та сатири в межах абсурдистської естетики. Висновано, що абсурд у фільмі є не хаотичним елементом, а структурним принципом побудови наративу, який дозволяє критично переосмислити трагічні історичні події, поєднуючи емоційну глибину з інтелектуальним дистанціюванням.

Ключові слова: драматургія абсурду, сатира, гротеск, гумор, ідеологія, тоталітаризм, кінокомедія, «Кролик Джоджо».

E. Nechmohlod. Absurdist dramaturgy as a way of comprehending reality: a case study of Taika Waititi's "Jojo Rabbit" (2019)

The purpose of the article is to analyze how the dramaturgy of the absurd functions as a means of comprehending reality, using the film *Jojo Rabbit* (dir. Taika Waititi, 2019) as a case study.

The research focuses on satirical, grotesque, and comedic techniques that, within an absurdist framework, highlight social and historical phenomena.

The methodology is based on the integration of philosophical, aesthetic, and structural-dramaturgical analysis. Special attention is given to the interplay between the comic and the tragic, the use of linguistic and visual means that create the film's unique aesthetic. The study explores how humor and absurdist dramaturgy contribute to the deconstruction of ideological myths, critique of totalitarianism, and the formation of an alternative way of perceiving reality. The film presents a dual level of narrative: the external — comedic, which engages the viewer through the lightness of form, and the internal — reflective, which prompts the audience to reflect on the nature of ideological influence and psychological subjugation. Attention is also given to the child's perspective as a key dramaturgical device, allowing the absurdity of totalitarian logic to be revealed through a sincere yet naive viewpoint of the main character.

The scientific novelty. The scientific novelty lies in the attempt to identify the specifics of absurdist dramaturgy in contemporary cinema based on the material of a particular film, revealing the dramaturgical potential of the absurd as an instrument of philosophical and social reflection. The article also considers the features of combining genre components of comedy, drama, and satire within the framework of absurdist aesthetics.

Conclusion. The conclusions demonstrate that the absurd in *Jojo Rabbit* is not a chaotic element but a structural principle for narrative construction, enabling critical rethinking of tragic historical events by combining emotional depth with intellectual distancing.

Keywords: absurdist dramaturgy, satire, grotesque, humor, ideology, totalitarianism, cinema studies, *Jojo Rabbit*.

Актуальність теми дослідження. Абсурд як форма художнього висловлювання давно став інструментом для розкриття складних тем у мистецтві, включно з екзистенційними, соціальними та політичними проблемами. Його поєднання з комедією дозволяє не лише критикувати

ідеології, але й осмислювати глибокі аспекти людського існування. Театр абсурду, оснований на ідеях А. Камю та Ж.-П. Сартра, значно вплинув на розвиток кінематографу, зокрема на жанр кінокомедії абсурду. Фільм Т. Вайтіті «Кролик Джоджо» (2019) (Waititi, 2019) є сучасним прикладом такого підходу. Стрічка демонструє, як поєднання комічного та трагічного дозволяє переосмислювати історичні й соціальні явища.

Актуальність дослідження полягає у вивченні механізмів, за допомогою яких драматургія абсурду методом гумору і гротеску впливає на глядацьке сприйняття, а також можливостей застосування цієї форми висловлювання та її засобів у сучасному кіновиробництві.

Фільм «Кролик Джоджо» підтверджує заявлену актуальність не лише тематикою, а й високими оцінками в професійному середовищі та глядацькому просторі. Стрічка здобула премію «Оскар» за найкращий адаптований сценарій (2020), була номінована на нагороди «Золотий глобус» (Golden Globes, 2020) і BAFTA (BAFTA, 2020), а також збрала понад \$90 млн у світовому прокаті. Фільм високо оцінили критики, що додатково підтверджує його популярність і критичне визнання (Rotten Tomatoes, n.d.).

Мета статті — проаналізувати, як драматургія абсурду як засіб осмислення реальності функціонує на прикладі фільму «Кролик Джоджо». У фокусі дослідження — сатиричні, гротескові та комедійні прийоми, що в абсурдному ключі висвітлюють соціальні й історичні явища.

Завдання дослідження:

1. Окреслити теоретичні засади драматургії абсурду як форми художнього висловлювання в театрі та кінематографі.
2. Визначити особливості взаємодії абсурду, гротеску, сатири й комедійного у фільмі «Кролик Джоджо».
3. Проаналізувати «дитячу перспективу» як ключову драматургічну конструкцію та її функціонування в наративі стрічки.
4. Дослідити парадоксальні рівні побудови фільму (сюжетний, когнітивний, емоційний, візуальний).
5. Виявити, як абсурдистські засоби впливають на глядацьке сприйняття історичних ідеологій та формують критичне дистанціювання.

Методологія дослідження. У розвідці застосовано комплексний міждисциплінарний підхід, що поєднує філософський, естетичний, структуралістський і наративно-драматургічний аналіз. Особливу увагу приділено вивченню парадоксальності на сюжетному, психологічному й композиційному рівнях.

Поняття «дитяча перспектива» розглядається як драматургічна стратегія, що дозволяє ввести глядача у світ абсурду через щиру, наївну ідеологічно сконструйовану свідомість дитини. Цей підхід передбачає аналіз наративних механізмів і внутрішніх трансформацій головного героя як засобу виявлення прихованих смислів.

Також враховано герменевтичний аспект — інтерпретацію культурного контексту, авторського висловлювання та впливу на глядача. Методологія базується на поєднанні аналізу ключових сцен, діалогів, візуальних метафор і акторської гри як елементів абсурдистської естетики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Драматургія абсурду, її теоретичні засади, її вплив на кінематограф почали формуватися ще всередині ХХ ст. Вони ґрунтуються на ідеях екзистенціалізму та акцентують на абсурдності людського існування. Як писав А. Камю: «Абсурд народжується з протистояння людської потреби в сенсі й ірраціональної тиші світу» (Camus, 1955, p. 28).

Драматургія абсурду використовує метафоричні образи, гротеск, парадоксальні ситуації та нелінійні сюжети, щоб передати відчуття відчуженості, хаосу й пошуку сенсу в позбавленому логіки світі. Основними її теоретиками вважаються згадані вище А. Камю, Ж.-П. Сартр, а також драматурги Е. Йонеско та С. Беккет.

Кінематограф, прийнявши ці ідеї, адаптував їх через візуальні засоби та наративні прийоми, збагачуючи таким чином виразність абсурдного гумору. Особливо це помітно в жанрі кінокомедії, де поєднання трагічного та комічного допомагає глибше осмислювати соціальні й політичні явища. Наприклад, у стрічках Чарлі Чапліна абсурдність ситуацій викриває парадокси реальності, а фільми братів Коенів демонструють, як саме гротескний гумор відображає безглуздість людських вчинків у складних соціальних контекстах.

«Кролик Джоджо» є прикладом використання абсурду як художнього дослідження впливу тоталітарної ідеології на дитячу свідомість. У науковому дискурсі фільм розглядається як приклад сатиричного осмислення теми нацизму через призму дитячого світосприйняття. Як зазначає Вільям Скайлес, стрічка демонструє, що уява може як сприяти формуванню, так і руйнуванню нацистських ідеалів, особливо в контексті дитячого сприйняття (Skiles, 2024, pp. 60–63). Науковець аналізує, як уявні друзі та вороги Джоджо відображають процес деконструкції нацистських ідеалів у свідомості дитини. Інші автори, наприклад Ліпперт, акцентують на критиці т. зв. «гегемонної маскулінності» у фільмі (Lippert, 2021, p. 28).

У фільмі «Кролик Джоджо» ключовим драматургічним інструментом осмислення історичної трагедії є дитяче світосприйняття, яке дозволяє не лише зняти бар'єри сприйняття жахів війни, але й перепрочитати їх через призму наївності, емоційної беззахисності та внутрішньої трансформації. Дослідник Р. Сьондергард зазначає, що Тайка Вайтігі у своїх фільмах, зокрема в «Кролику Джоджо», використовує дитячу перспективу для розкриття тем, пов'язаних з демократією, надією та ідеологією, дозволяючи глядачеві по-новому осмислити події та їх вплив на формування особистості (Søndergaard, 2022, pp. 177–178).

Ще одним важливим аспектом абсурдистської драматургії у фільмі «Кролик Джоджо» є побудова персонажів як носіїв ідеологічної абсурдності. Зокрема, уявний друг Джоджо — Гітлер — постає як гіперболізована, комічно-гротескна постать, яка втілює внутрішні конфлікти хлопчика та водночас демонструє абсурдність тоталітарного світогляду. Дослідники Ванці Ні та Тянь Ван зазначають, що фільм «персоніфікує абсурдизм у характерах, створюючи сатиричну площину, де ідеологія втрачає силу через свою ж карикатурність». За їхніми словами, така драматургічна стратегія «дозволяє глядачу побачити крах ідеології не як катастрофу, а як комічний абсурд, що втрачає будь-яку владу, щойно його висміяно» (Ni, Wang, 2022, pp. 1986–1987). Це підсилює загальний абсурдистський наратив стрічки, де сміх стає інструментом визволення.

Дослідник Г. Мура аналізує використання пародії у фільмі як інструменту політичної сатири. Автор підкреслює, що Т. Вайтігі застосовує гротеск, гумор та драматичну іронію для висвітлення абсурдності війни, тоталітарної ідеології й нацистського режиму. Завдяки такому підходу стрічка не лише висміює деструктивні ідеї, а й спонукає глядачів до критичного переосмислення історичних подій через емоційну дистанцію та сатиричну форму (Thomson, 2020).

Виклад основного матеріалу дослідження. У нашій розвідці ми зосередимось саме на драматургічних аспектах фільму, аналізуючи, як через побудову сюжету та розвиток персонажів розкривається вплив тоталітарної ідеології на дитячу свідомість. Новизна підходу полягає в детальному розгляді ключових сцен, де драматургія використовується для ілюстрації внутрішнього конфлікту головного героя між прагненням до належності та відмовою прийняти насильство як норму.

Однією з ключових сцен, яка ілюструє цей підхід, є епізод, де головного героя Йоганнеса Бецлера, дев'ятирічного щирого хлопчика, принижують однолітки, даючи йому зневажливе прізвисько «Кролик Джоджо». Головний герой, прагнучи відповідати нав'язаним нормам мілітаризованого суспільства, відчуває глибокий психологічний дискомфорт у зв'язку з невідповідністю очікуванням. У цей момент його підтримує уявний друг Адольф Гітлер — комічно гротескна фігура, яка, попри історичний контекст, поводить себе не як диктатор, а як карикатурний наставник і приятель. Відбувається зіткнення індивідуальної вразливості дитини з абсурдністю тоталітарної ідеології.

Гітлер заспокоює хлопчика, приводячи наївні приклади своєї власної «недосконалості», і обіцяє, що майбутнє нацистської Німеччини буде світлим і добрим, навіть для таких тварин, як кролики.

Головний елемент сцени — це контраст між історичною постаттю Адольфа Гітлера і його образом, створеним уявою дитини. Гітлер постає тут не диктатором, а комічною, і навіть дещо приятельською фігурою, яка намагається заспокоїти Джоджо. Його слова про «країну з багатьма тваринами» викликають сміх у зв'язку з

їхньою повною абсурдністю, але цей сміх змішаний із присмаком тривоги, адже глядач розуміє, що ця «дружба» не щира, а є продуктом тоталітарної пропаганди.

Джоджо переживає не лише зовнішній конфлікт, спричинений знущаннями однолітків, а й внутрішній. Як дитина, він хоче бути частиною групи в нацистському молодіжному таборі, але не може знайти своє місце навіть у цьому токсичному середовищі. Уявний Гітлер — це його захист, компенсаторний механізм, який нібито допомагає впоратися з психологічною травмою. Однак сам факт появи такого суперечливого образу наставника свідчить про глибину ідеологічного впливу.

Обіцянки уявного Гітлера про щасливу «країну з багатьма тваринами» одночасно комічні та саркастичні. Вони підкреслюють абсурдність нацистської ідеології, яка будує утопічні образи, але втілює лише жорстокість і хаос. Поєднання гумору, іронії та глибокого символізму робить «Кролика Джоджо» не лише комедією, а й важливим соціальним явищем і коментарем, що досліджує механізми впливу пропаганди як на свідомість, так і на складність дорослішання в умовах токсичного тоталітарного середовища.

Ключовим моментом, що передує появі уявного Гітлера, є сцена приниження Джоджо під час навчання в молодіжному таборі. Йому дають наказ вбити кролика — акт, що символізує жорстокість і сліпе підкорення нормам нацистської ідеології. Джоджо відмовляється, не в змозі переступити через емпатію, чим викликає глузування та агресію інших дітей. Вони не просто ображають його, а буквально змушують зіткнутися з клеймом слабкості, що в цьому середовищі прирівнюється до ганьби. Один з хлопців вихоплює кролика з рук Джоджо, скручує йому шию і жбурляє ним об дерево, після чого тварина гине. Це акт жорстокості викликає в Джоджо шок і розгубленість, а у відповідь він отримує прізвисько «Кролик Джоджо», яке закріплює його статус ізгоя. Цей момент — кульмінація його внутрішнього розламу: з одного боку — прагнення бути прийнятим у групу, з іншого — нездатність прийняти насильство як норму.

Цей епізод є яскравим прикладом ідеологічного абсурду, оскільки демонструє, як саме

тоталітарна система, що базується на жорсткій ієрархії та культивуванні насильства, парадоксально впливає на свідомість дитини. Гітлер як уявний друг втілює одночасно абсурдність пропаганди й глибоку екзистенційну самотність Джоджо, для якого навіть диктатор стає джерелом емоційної підтримки. Таким чином, ця сцена підкреслює, що ідеологія може не лише насаджувати певні переконання, а й набувати гротескних, майже фарсових форм, коли її сприйняття відбувається через призму дитячої уяви.

Абсурд в акторській грі. У вступній сцені після титрів ми бачимо капітана Кленцендорфа (Сем Роквелл), який механічно відкушує яблуко, жбурляє його, а потім ледачим, майже байдужим жестом виконує «зіг хайль». Його рухи позбавлені ентузіазму, що одразу задає тон персонажу — цинічному офіцеру, який опинився тут не з власної волі. Він представляється як «капітан К» і звертається до групи дітей, у нацистському молодіжному таборі.

Абсурдність досягає нового рівня, коли Кленцендорф розповідає, які навчання чекають дітей. Хлопці радісно реагують на перспективу військових тренувань, а для дівчат він зазначає, що вони вивчатимуть «науки» прибирання та народження дітей. Фрау Рам, вклинюючись у промову, додає: «Я народила 18 дітей для Гітлера!», після чого жестом показує, як діти ніби «вилітають» з її живота. Її репліка і рухи нагадують механічний процес виробництва, що сатирично підкреслює роль жінки в нацистській ідеології.

Кульмінацією сцени стає перше завдання для дітей: синхронно піднімаючи руки й ноги, вони мають побудувати своїми тілами свастику. Це виконується гротескно, з надмірною серйозністю й фанатичним ентузіазмом, що викликає в глядача відчуття абсурду. Діти, які ще не усвідомлюють повної безглуздості того, що роблять, сліпо підкоряються, втілюючи візуальну метафору ідеологічного механізму, де люди — лише деталі, «коліщатка і гвинтики», позбавлені критичного мислення.

Ця сцена демонструє, як режисер використовує гротескну акторську гру для висміювання нацистської ідеології. Актор Сем Роквелл грає офіцера Кленцендорфа так, ніби той уже змирився з безглуздістю свого становища й просто

розважається, знущаючись над офіційною лінією партії. Він представляється як «капітан К» і звертається до групи дітей, які беруть участь у нацистському молодіжному таборі. Ребел Вілсон у ролі Фрау Рам доводить фанатизм до гротеску, перетворюючи його на фарс. Загалом сцена працює на стику сатири та театралізованого абсурду, підкреслюючи механічність і бездумність тоталітарної системи.

Капітан знайомить дітей зі своїми колегами — серед яких є офіцери Фінкель (Елфі Аллен) і Фрау Рам (Ребел Вілсон). Вони також кумедно, гротескно виконують нацистське привітання, що підкреслює театральність і відстороненість цієї сцени від реальності.

Фільм «Кролик Джоджо» використовує абсурд не лише в наративній структурі, а й у художньому оформленні, створюючи візуальні метафори, що підкреслюють контрасти воєнного часу та ідеологічної пропаганди.

Одним із найяскравіших прикладів є сцена, де головний герой, Джоджо, їсть крихітну порцію їжі, схожу на картопляне пюре. Водночас його уявний друг, Адольф Гітлер, сидить навпроти за столом, заставленим розкішними стравами, серед яких — голова єдинорога. Ця деталь виконує важливу метафоричну функцію, демонструючи контраст між диктатором, який перебуває в стані надмірного достатку, і пересічними людьми, змушеними виживати в умовах дефіциту ресурсів.

Ще один важливий момент відбувається раніше, коли Джоджо шукає їжу серед сміття. В одній зі сцен він відкриває контейнер і бачить пожмаканий пропагандистський постер із зображенням Гітлера. Цей візуальний елемент слугує символом руйнування ідеології: нацистський культ особистості, що панував у Німеччині, поступово втрачає силу, а портрет фюрера опиняється серед відходів, підкреслюючи його деградацію.

Ще одним вражаючим епізодом є сцена кульмінаційних бойових дій у місті. Офіцер Кленцендорф, один із ключових персонажів фільму, разом із своїм помічником з'являються в абсурдних костюмах: їхній нацистський одяг доповнений яскравими червоними тканинами, пір'ям, гримом та іншими екстравагантними елементами. Поруч стоїть грамофон, який ще

більше підкреслює театральність моменту. Усе це відбувається на тлі хаосу війни, коли персонажі ведуть стрілянину, а камера знімає сцену в уповільненому русі (рапіді), створюючи враження гротескного, майже карнавального перевдягання.

Ця сцена може бути інтерпретована як пародія на воєнний героїзм, що межує з театральністю та фарсом. Використання кольорово-розмаїтих візуальних кодів, що нагадують лейби ЛГБТ-культури або гей-парадів, особливо в контексті тоталітарної воєнної машини, може підкреслювати лицемірство нацизму, який пропагував агресивну ідеологію, водночас маючи у своїх лавах приховані (схожі на ці) альтернативні ідентичності. Фільм демонструє і момент особистого визволення персонажів, які, розуміючи неминучість власної поразки, перестають слідувати суворою нормам ідеологічної дисципліни.

Завдяки таким непересічним та багатограним художнім рішенням, «Кролик Джоджо» поєднує трагічне й комічне, створюючи абсурдний світ, що в уяві глядача віддзеркалює внутрішню суперечливість нацистської Німеччини.

Монтаж фільму також повністю підпорядковано його художній ідеї. Яскравим прикладом цього є сцена, у якій офіцери Гестапо по черзі вітають один одного традиційним нацистським привітанням. Саме монтажні засоби — ритм, тривалість кадрів, повторюваність — створюють тут комічно-абсурдний ефект.

Сцена побудована як ритуал, що механічно повторюється. Кожен персонаж промовляє «Хайль Гітлер!» з однаковою паузою; кожен з них — візуально зафіксований у середньому плані, в однаковій фронтальній композиції. Камера симетрично й монотонно фіксує обличчя офіцерів і хлопчика Джоджо, використовуючи серію кадрів однакової тривалості — приблизно по 2–3 секунди. Цей ритм створює відчуття театральної «хореографії» або безглузлого обряду, у якому головне — не зміст, а форма.

Кульмінація ритуальної абсурдності досягається, коли до кімнати, вже на другому поверсі, заходить Ельза Корр. Вона теж долучається до привітань, видаючи себе за сестру Джоджо. Камера затримується на її обличчі крупним планом — глядач має змогу розгледіти її зовнішність, однак жоден із присутніх гестапівців

не реагує на невідповідність чи підозру. Цей візуальний парадокс підсилює абсурд: попри явну увагу до її обличчя, персонажі поводяться так, ніби нічого не помічають — монтаж стає частиною критики формалізму й ідеологічної сліпоти.

Ритмічна структура монтажу в цій сцені відіграє ключову роль: вона підкреслює розрив між напруженою ситуацією (обшук, ризик викриття) і механічним, майже автоматичним виконанням ритуалу. Таким чином, монтаж створює подвійний ефект — з одного боку, це комічне повторення, що викликає сміх, з іншого — наростає відчуття тривоги, оскільки в цьому ритмі немає місця для логіки чи сумніву.

Контраст між формальністю дій і їхнім абсурдним змістом монтаж підкреслює найсильніше. Повторюваність кадрів, симетрія, однакова довжина кожного вітального жесту — усе це оголює автоматизм тоталітарної системи. Такий прийом нагадує театральні стратегії Е. Йонеско чи С. Беккета, де ритм і повторюваність — не просто комічні прийоми, а засоби, що розкривають внутрішню алогічність світу. Монтаж у цій сцені стає не технічним прийомом, а повноцінною драматургічною складовою, яка структурує сцену як візуальний парадокс, що водночас розряджає напруження і викриває абсурдність ритуалізованого мислення в тоталітарному суспільстві.

Наукова новизна полягає в спробі виявити специфіку драматургії абсурду в сучасному кінематографі на матеріалі конкретного фільму, розкривши драматургічний потенціал абсурдного як інструменту філософської і соціальної рефлексії. Розглянуто також особливості поєднання жанрових складових комедії, драми та сатири в межах абсурдистської естетики.

Таким чином, «дитяча перспектива» у фільмі «Кролик Джоджо» функціонує не лише як оповідна позиція, а як повноцінна драматургічна конструкція. Вона задає специфічну логіку розвитку сюжету — наївно-емоційну, фрагментарну, де жорстокі історичні події переломлюються крізь призму дитячої уяви. Саме ця перспектива дозволяє абсурдистським прийомам (уявний друг-Гітлер, гротескні образи, несумісність тону) працювати не як ефектні прийоми, а як структурні носії сенсу.

Відмінність драматургії абсурду від класичного екранного наративу полягає у відмові від чіткої причинно-наслідкової логіки, традиційної мотивації персонажів і завершених трансформацій. Замість цього глядач отримує множинність смислів, парадокси, когнітивний дисонанс — і саме завдяки цьому відбувається глибше емоційне та критичне осмислення реальності.

Висновок. Проведене дослідження дозволяє сформулювати кілька узагальнень щодо функціонування драматургії абсурду як способу осмислення реальності в кінематографі на прикладі фільму «Кролик Джоджо» (2019). Абсурд у цій стрічці постає не лише як естетична категорія, а як глибокий наративний інструмент, що дозволяє поєднати комічне з трагічним, іронію з критичним переосмисленням історії.

«Дитяча перспектива» є ключовою драматургічною конструкцією, яка формує логіку розповіді та структурує глядацьке сприйняття. Саме через очі дитини, що поєднує щирість та ідеологічну наївність, абсурд набуває функції критичного фільтра — уся система нацистської міфології виявляється викривленою, гротескною, внутрішньо парадоксальною.

У фільмі реалізовано кілька рівнів парадоксальності — сюжетний (несподівані повороти й конфлікти), когнітивний (розрив між уявним і реальним), емоційно-психологічний (співпереживання навіть в ірреальних ситуаціях), а також архітектонічний (поєднання абсурдних ситуацій із візуальною стилізацією).

На відміну від класичного екранного наративу, де події мають чітку логіку й причинно-наслідкову мотивацію, драматургія абсурду в «Кролику Джоджо» створює смислову багатозначність, викликає когнітивну нестабільність і залишає глядача у стані запитань, а не відповідей. Такий підхід сприяє не просто художньому висловлюванню, а глибокому переосмисленню культурних травм та ідеологічних шаблонів.

Запропоноване дослідження відкриває перспективи подальших розвідок у контексті вивчення абсурду як наративної моделі в кіно, зокрема у фільмах з дитячою перспективою, де межа між уявним і реальним особливо мобільна й промовиста.

Список посилань / References

- BAFTA. (2020, February 02). *Taika Waititi's Hilarious Acceptance Speech for Jojo Rabbit's Adapted Screenplay Win | EE BAFTA Film* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ocHyf-KWekE>. [In English].
- Camus, A. (1955). *The Myth of Sisyphus and Other Essays*. Vintage Books. [In English].
- Golden Globes. (2020). *Jojo Rabbit*. Retrieved from <https://goldenglobes.com/film/jojo-rabbit/>. [In English].
- Lippert, C. W. (2021). *Snake mind, wolf body, panther courage: Jojo Rabbit as a critique of hegemonic masculinity* [Master's thesis, Utah State University]. Utah State University. <https://doi.org/10.26076/d876-0781>. [In English].
- Ni, W., Wang, T. (2022). The Absurdist Doctrine of Jojo Rabbit and Absurdism in Personalized Characters. In A. Holl et al., *Proceedings of the 2022 5th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHES 2022)* (pp. 1984–1990). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-89-3_226. [In English].
- Rotten Tomatoes. (n.d.). *Jojo Rabbit*. Retrieved from https://www.rottentomatoes.com/m/jojo_rabbit. [In English].
- Skiles, W. (2024). Jojo Rabbit and the child's imagination: Satire, fascism, and the Nazi imaginary. *CINEJ Cinema Journal*, 8(2), 55–73. <https://doi.org/10.5195/cinej.2024.601>. [In English].
- Søndergaard, R. (2022). Jojo Rabbit, or On Education: Taika Waititi's Take on Childhood, Democracy, and Hope. *Jeunesse*, 14(2), 177–198. <https://utppublishing.com/doi/10.3138/jeunesse-2022-0019>
- Thomson, G. (2020, December 18). Parody and political critique in Jojo Rabbit. In H. Moura (Ed.), *Hudson Moura*. <https://www.hudsonmoura.net/parody-and-political-critique-in-jojo-rabbit/>. [In English].
- Vendrell, J. S. (2022). *Jojo Rabbit, or On Education: Taika Waititi's Take on Childhood, Democracy, and Hope. Jeunesse*, 14(2), 177–198. <https://doi.org/10.3138/jeunesse-2022-001>. [In English].
- Waititi, T. (Director). (2019). *Jojo Rabbit* [film, DVD]. Fox Searchlight Pictures. [In English].

Надійшла до редколегії 25.04.2025

Е. Л. Нечмоглод

викладач, аспірант кафедри кінорежисури та кінодраматургії, Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

Е. Nechmohlod

lecturer, postgraduate student at the Department of Film Directing and Screenwriting, I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre, Cinema and Television, Kyiv, Ukraine

МЕМОРІАЛЬНА ТЕМАТИКА У ФОРТЕПІАННІЙ ТВОРЧОСТІ О. ЩЕТИНСЬКОГО

А. Ю. Рум'янцева

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
allarum13@gmail.com

A. Rumiantseva

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-9627-1926>

А. Ю. Рум'янцева. Меморіальна тематика у фортепіанній творчості О. Щетинського

Стаття присвячена дослідженню специфіки втілення у фортепіанних творах Олександра Щетинського одного з провідних концептуальних модусів його творчості — меморіальної тематики. Зазначено суголосність інтерпретації композитором меморіальної тематики зі світоглядними принципами метамодерну. Окреслено особливості репрезентації меморіальності у творчості митця, а саме: поліжанровість, варіабельність змістових вимірів, значущість сакральної семантики, варіаційність, медитативність, синтез жанрових моделей та композиційних технік, самостійний статус звуку, формування драматургії в просторі інтровертно спрямованих духовних пошуків. Акцентовано необхідність втілення в меморіальних фортепіанних творах композитора виконавської концепції, заснованої на інтровертному світосприйнятті та глибинному осмисленні значущості духовних цінностей.

Ключові слова: *фортепіанна музика, композиторська творчість О. Щетинського, меморіальна тематика, жанр, стиль, інтерпретація.*

A. Rumiantseva. Memorial themes in piano creative works by O. Shchetynskyi

The relevance of the article is justified by significance of memorial themes in the world perception parameters of metamodernism and absence of comprehensive demonstration of special features of its interpretation in the creative works by O. Shchetynskyi in the musicological dispute.

The purpose of the article is to discover the leading ways of conceptual interpretation and genre and style implementation of memorial themes in the piano works by O. Shchetynskyi.

The methodology of the article is based on comparative, historical-typological, interpretative method, methods of generalization, stylistic and genre analysis.

The results. During the conceptual, genre and style search of modern Ukrainian artists, the “in memory genres” are one of the ways of actualization of the

spiritual memory and joining the artistic reflection of the past. As a component of memorial scope of the modern national music, the works by O. Shchetynskyi demonstrate not only the conceptual and genre and style pluralism of memoriality interpretation (particularly in the area of piano art), but also its positioning as an implementation of metamodern adherence to pluralism and multiculturalism.

It has been discovered that in “Symphonic Portraits”, memoriality is based on actualized retrospectivity, which is the allusion of romantic world perception, citationality and polyvariety of implementation at the language, genre, timbre, etc. levels of the work, and in “Ave Händel”, the Baroque allusions are united with the signs of modern musical mindset. It has been accented that in symphonic, instrumental and especially piano works by O. Shchetynskyi “Prayer for the cup” and The World Tried to Catch Him (Epitaph to Hryhorii Skovoroda), memoriality is emphasized by the complex of the following features: belonging to multiple genres; significance of the sacral aspect, variability and synthesis of genre models; priority of meditateness, philosophicity and introversion, especially at the dramatic composition level; approval of sound as an independent sense carrier; actualization of establishment of the performing concept marked with activation of the spiritual potential and introspective world perception of the performer; and proneness to personal spiritual search and personal comprehension of significance of spiritual values.

The scientific novelty of the article is demonstration of special features of implementation of memorial these in the works by O. Shchetynskyi, particularly in one of the newest piano works by the artist, which is The World Tried to Catch Him (Epitaph to Hryhorii Skovoroda), which has in fact not been studied within the modern musicological knowledge.

The practical significance of the article determined by the possibility of using the results of the study in performing and pedagogical practice.

Keywords: *piano music, composing creative work of O. Shchetynskyi, memorial themes, genre, style, interpretation.*

Актуальність теми дослідження. Однією із суттєвих тенденцій третього тисячоліття є інтенсивне переосмислення сутності та значущості духовних цінностей, які формують аксіологічний «каркас» парадигми культури метамодерну. У цей процес ревізії світоглядних конструктів на рівні художньої рефлексії активно долучається й музичне мистецтво, зокрема камерна фортепіанна музика, яка позначена статусом сфери апробації як новітніх жанрових та мовно-мовленнєвих виразових рішень, так і суб'єктивізованої інтерпретації усталених жанрових моделей.

Актуальність осмислення цієї сфери детермінується необхідністю узагальнення шляхів розвитку сучасної національної фортепіанної музики в її концептуальних, жанрових, стильових тощо вимірах. У різноманітті цих вимірів меморіальна тематика постає як увиразнення притаманної культурі метамодерну ретроспективної орієнтації на осмислення духовного шляху людства та значущості його духовних досягнень у сучасних реаліях. Меморіальна тематика, втілена в різноманітті жанрово-стильових інтерпретацій творів сучасних українських композиторів, зокрема О. Щетинського, не набула вичерпного висвітлення в сучасному музикологічному дискурсі. Дисонанс між недостатньою дослідженістю специфіки фортепіанних творів О. Щетинського та зацікавленістю виконавців й слухачької аудиторії творчістю композитора в просторі сучасної світової культури також зумовлює актуальність пропонованої розвідки.

Постановка проблеми. Окреслюючи специфіку концептуально-тематичних векторів творчості сучасних українських композиторів, Н. Ревенко зазначає, що концептуально-тематична панорама національного композиторського доробку «набуває полівекторності втілень: ігрова і канонічна, світська і духовна, історична і сучасна, українська й інокультурна» (2004, с. 13). У такій плюралістичній аурі, як відповідь на метамодерне «прийняття множинності сенсів та цінностей людського індивідуального та колективного буття» (Висоцька, 2024, с. 29–30) актуалізуються пошуки концептуальних, жанрових, стильових тощо аналогій між сучасністю та минулим.

А. Кравченко зазначає, що «жанри-метогу» є «стабілізуючою ланкою у жанрово-стильовій системі музики, що уособлює пам'ять про культуру та вкорінює зв'язок із традиціями» (2017, с. 78). Єднання з художньою рефлексією минулого й апеляція шляхом меморіальних посилань та алюзій, виявлених на вербальному рівні, має широку палітру утілень: від присвят великим майстрам минулого та вшанування їхньої пам'яті через «музичні портрети» до жанрових апеляцій, які «акумуляують» культурну, художню пам'ять людства.

Безпосередніми втіленнями меморіальності в національному музичному просторі кін. ХХ — поч. ХХІ ст. є, зокрема, Камерна симфонія № 3 (пам'яті Б. Лятошинського) В. Зубицького, «Три епітафії» В. Загорцева, «In memoriam» В. Сильвестрова (на основі жанрової моделі реквієму), «Messa in memoriam» М. Попова, «Pro memoria» (4 симфонія) Г. Ляшенка (пам'яті жертв голодомору), «Pro memoria» (5 симфонія) Л. Колодуба (пам'яті жертв страшних лихоліть в Україні), концерт для фортепіано з оркестром «In memoriam» Є. Петриченка. Відбита на рівні концепту історичної пам'яті, меморіальна тематика визначає змістові обрії «Панахиди за померлими від голоду» Є. Станковича, «Молитви Катерини» І. Карабиця, «Думи про тридцять третій» Г. Саська, симфонії-реквієму «Тридцять третій» О. Яковчука, «Українського реквієму» О. Козаренка.

Значущим виміром меморіальної тематики є твори-присвяти — «Присвята І. С. В.» В. Сильвестрова, кантата «Імена, імена, імена...» Г. Ляшенка (пам'яті Я. Якубяка), «П'ять музичних моментів» для фортепіано з оркестром (присвячено В. Сильвестрову) І. Карабиця, диптих — Концерт для альта, камерного оркестру та фортепіано (пам'яті В. Войцицької) та Концерт для скрипки, камерного оркестру та фортепіано (пам'яті Ю. Бондза) Ж. Колодуб, «Три етюдими» Л. Дичко (для голосу з оркестром, присвячені Небесній сотні), «Осанна музикантам, яких немає з нами ...вже і ще», «Скажіть, чи чарівна флейта» В. Рунчака (присвята В. А. Моцарту), «Рославець-капріччіо» та «Моцарт-варіації» О. Грінберга, Концерт-рапсодія для альта, меццо-сопрано та симфонічного оркестру Н. Боевої (присвячений пам'яті І. Карабиця) тощо.

Значущим компонентом меморіальної царини національної музики кін. XX — XXI ст. є твори О. Щетинського — «Симфонічні портрети», «Моління про чашу», прелюдія «Подвійний відблиск», «Farewell (Music in Memory of V. S. Bibik)», «Ave Händel» (присвята Г. Ф. Генделю), «Світ ловив його. Епітафія Григорію Сковороді», «Pro memoria» (для струнних), які засвідчують винятковий концептуальний, жанрово-стильовий плюралізм інтерпретації меморіальності, зокрема в просторі фортепіанного мистецтва.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Попри активність репрезентації в національному та світовому художніх просторах, творчість О. Щетинського, зокрема фортепіанна, не набула вичерпного висвітлення в сучасній музикології. Питання, пов'язані з концептуальною та стильовою специфікою хорової, оперної, інструментальної та симфонічної творчості митця, порушують такі науковці, як О. Бабій, К. Донцова-Пушенко, В. Драганчук, І. Палійчук, О. Цуранова, І. Гарькава, яка визначає особливості втілення митцем християнської тематики крізь призму необарокових алюзій (Гарькава, 2019, с. 87).

Особливості камерно-інструментальної творчості композитора крізь призму стильових параметрів мінімалізму висвітлює О. Кушнірук (2013). Дослідження стильових і жанрових особливостей «Літургійного фортепіанного концерту», «Землі Франца Йосифа» та творів митця, що є рефлексією трагічних подій сьогодення, стало основою для обґрунтування висновків Г. Савченко (2004) щодо концептуальної вагомості втілення прийому емпізи на різних рівнях організації музичного твору.

Прецедентом масштабного осягнення жанрової та стильової динаміки творчості О. Щетинського є дисертаційна робота П. Рудь, у якій творчий світ митця позиціоновано як «індивідуально-стильову систему, що еволюціонує та є увиразненням культурно-мистецької ситуації постмодернізму, взаємодії, поставангарду, класичних і національних традицій» (Рудь, 2021, с. 2).

У зв'язку з актуалізацією духовної, релігійної тематики в концептуальних обрядах української музики кін. XX ст., до фортепіанної творчості

О. Щетинського опосередковано звертається Н. Ревенко (2004). Науковиця наголошує, що у творі «Хвалите ім'я Господнє» «композитор створює власну концепцію бачення світу. <яка> звернена до глобальних питань духовного сенсу буття і вирішується за допомогою використання різних культурних пластів й різноманітних технік: від монодії до поліфонії, від поліфонії — до хоральності, від хоральності — знову до монодії» (Ревенко, 2012, с. 477). Вписуючи творчість митця в стильові обрії національної фортепіанної музики межі XX–XXI ст., Н. Чабаненко акцентує на значущості поліфонічного мислення та медитативності у творчому світі митця, поєднанні в ньому «музичного модернізму та авангарду (мікротематизм, атональність, ускладнена ритміка, рівні права консонансу і дисонансу, посилення ролі тембру) із такою особливістю української культури, як метафоричність мислення» (Чабаненко, 2019, с. 200).

Мета статті — виявити провідні модули концептуального інтерпретування та жанрово-стильового втілення меморіальної тематики у фортепіанній творчості О. Щетинського.

Виклад основного матеріалу дослідження. На зламі останніх століть у панорамі композиторських концептуальних пошуків прерогативою стає притаманна творчості О. Щетинського одна з панівних тенденцій національного музичного мистецтва, яка «будується на містично-духовному осягненні дійсності, пошуках контакту особистості з макросвітом» (Коменда, 2006, с. 41). Виявляючи основоположні якості зрілого періоду творчості митця, П. Рудь зазначає, що композитор «вибудовує простір єдиного тексту нового стилістичного виду (метатекстуальність) і стає на шлях пошуку універсальності музичної мови (метамови)» (2021, с. 6). Важливими складниками творчого метасвіту митця стають знаки, що слугують апеляціями до творчості видатних митців і композиційних технік минулого та сучасності. Пробуджуючи пам'ять культури й інтенсифікуючи її осмислення не як віджитого, деактуалізованого меморіалу, а як повноцінної компоненти сучасного простору музичного мистецтва, зазначені знаки у творчості митця зумовлюють формування нового виміру меморіальності як утілення їх плюралістичності та

мультикультурної специфіки — світоглядних параметрів метамодерну.

Так, «Симфонічні портрети» можна визначити як новий варіант симфонічного циклу, що має концептуальною основою актуалізовану ретроспективність, реалізовану крізь призму цитатності, квазіцитатності й алюзійності та конкретизовану в програмних підзаголовках, які «відсилають» до традицій романтичного світобачення. Цикл демонструє поліваріантність утілення меморіальності на різних рівнях організації музичного цілого. Перша частина циклу — «портрет» К. Дебюссі поєднана з творчим світом видатного митця мовно-мовленнєвими зв'язками — значущістю сонорних побудов, позиціонуванням тембру як самостійного складника виразової панорами. Жанрову проєкцію меморіальності демонструють друга частина, присвячена Б. Сметані — полька, яка насичена фактично точними цитатами із «Проданої нареченої», та четверта частина, присвячена А. Шенбергу, — вальс, драматичність якого зумовлена модуляцією жанру в естетичні виміри експресіонізму при опорі на розширену 12-тонову тональність як знак джерела тонально-гармонічних новацій митця. Темброві алюзії зі світом іспанської музики стають основою меморіальності в третій частині, присвяченій П. Пікассо. Фінал циклу, присвячений Г. Сковороді, демонструє меморіальність на інтонаційному рівні — тематизм частини має основою мелосу творів, які традиційно співвідносять із творчістю видатного філософа.

Барокова стилістика є концептуальною основою твору для віолончелі “Ave Händel”, у якому ознаками творчості Г. Ф. Генделя стають тембр та типові засоби поліфонічного розгортання тематизму. Відповідно до ностальгічної аури меморіальності, вони синтезуються з такими знаками сучасності, як «хроматична тональність, вільна дванадцятитоновість, дисонантні вертикалі-співзвуччя» (Рудь, 2021, с. 161).

На думку науковців, постмодерні інтенції в царині фортепіанної творчості сучасних українських композиторів «будуються на відродженні барокової, класицистичної, романтичної авангардної традицій. Відбувається перекомпонування образів та форм минулого, міксування

жанрів та стилів, збільшується питома вага інтелектуальної складової у творчості» (Фадєєва, 2016, с. 6). Сучасну національну композиторську творчість характеризує багатозначність осягнення «музичної форми від її розуміння як усталеної, типової структури до заперечення як такої» (Ревенко, 2004, с. 15). Постаючи у світлі постмодерних пошуків, фортепіанні твори О. Щетинського концентрують означені характеристики художньої рефлексії та водночас, продовжуючи тенденцію поліжанрового інтерпретування меморіальності, транспонують їх у специфічний для митця творчий простір особистісно інтерпретованих жанрових моделей у «медитативному напрямку, з його пріоритетом духовності, густою метафоричністю, переважанням повільних темпів, мелодизацією письма, мінімалізмом» (Коменда, 2006, с. 42).

Значущою характеристикою творчого світу композитора, яку увиразнюють фортепіанні твори меморіального спрямування, є мінімалістичні стильові орієнтири. О. Кушнірук зазначає, що «рецепція мінімалізму у творчості О. Щетинського зазнала певної еволюції — від апологетичного прийняття ідей (“Музика Харкова”, “Антифони”), часткового включення неоромантичних елементів у концепцію твору (“Соната”, “Інтермеццо”) до підпорядкування мінімалістичних засобів з метою відображення аскетичної манери викладу у композиціях сакральної тематики (“Моління про Чашу”))» (Кушнірук, 2013, с. 207–208).

Рецепція мінімалізму в меморіальних фортепіанних творах митця зумовлює особливе конструювання художнього простору. На рівні тематизму це виявляється у визначеній самим О. Щетинським безконфліктності та мікротематичності, які зумовлюють в опері «Благовіщення» скріплення тематизму «за допомогою «мікроінтервальних структур, що утворюють більшість мотивів і типові акордові сполуки, отже, стають джерелом як горизонталі, так і вертикалі» (Щетинський, 2019, с. 87), на рівні тонального мислення — значущість атональності, розширеної тональності та модальності (там само, с. 88).

Повною мірою такі характеристики стильових параметрів творчості композитора виявлені

у фортепіанних творах, які водночас демонструють багаторівневу інтерпретацію меморіальності, жанрові параметри якої у фортепіанній творчості О. Щетинського є суголосними сучасним тенденціям трансформації жанрових моделей, наприклад таким, як їх міксування та загалом нівелювання чітко визначених жанрових номінацій.

Славетний твір «Моління про Чашу» демонструє проєкцію меморіальності в царину сакрального світобачення, що конкретизується у своєрідній рецепції принципу подвійних варіацій, «через який опрацьовується лексика української сакральної монодії» (Ревенко, 2004, с. 15) та алюзіях хоралу. Водночас синтезування цих жанрових витоків зі структурно-композиційними ознаками тричастинності (із контрастною серединою та динамізованою репризою) формує зв'язки з романтичною свободою інтерпретації жанрових моделей. У такій жанровій аурі виявляються неоромантичні інтенції, що, на думку науковців, синтезуються з такими ознаками творчості композитора, як «релігійна програмність, ідеї християнської філософії й міфології» (Берегова, 2020, с. 324).

Притаманна твору мікстовість його жанрового «образу» створює особливий вимір меморіальності. Не маючи конкретної, персоніфікованої адресності, «in memoriam» у «Молінні про Чашу» виступає як засіб актуалізації духовного спадку людства його релігійному вимірі. На рівні тематизму це відбивається у співіснуванні — співдії у творі інтонаційних сфер, семантично пов'язаних із духовною традицією. З одного боку, це алюзія хоральності, з іншого, — символи дзвонів — вертикальні акордові побудови, що в комплексі слугують засобом ретроспективного спрямування слухачької рефлексії — простору «меморіалу» духовної пам'яті.

Її актуалізація в просторі сучасних духовних пошуків символічно відбивається у творі на різних рівнях. На рівні інтонації — це «вторгнення» знаків реальності — хроматизованих інтоном, на рівні тонального та гармонійного мислення — значущість атональних інтенцій, секундових вертикальних побудов, сонорних вертикалей. На рівні хронотопу загальнолюдське значення меморіалу духовної пам'яті закарбовує

не лише поступове розростання часопростору, а й засоби його умасштаблення — характерні для поліфонічної традиції способи розвитку тематизму — інверсія, ракоход, інверсія ракоходу (Рудь, 2021, с. 122), що стають «посиланням» на сакральну сферу.

Особливості жанрової організації твору «Світ ловив його (Епітафія Григорію Сковороді)» засвідчують значущість варіаційності як конструктивної основи меморіальної сфери фортепіанної творчості О. Щетинського. На рівні драматургії її показником виступає медитативність. Водночас із сонорними інтенціями, «вслуховуванням» у звук та наданням звуку в естетичних параметрах пуантилізму статусу самостійного, самодостатнього носія сенсу, це створює специфічний хронотоп твору — заглибленого «перебування» в контексті історичної, духовної пам'яті та пієтету перед духовними світами особистостей, що уособлюють специфіку національного культуротворення та творення національного ментального простору.

Концептуального значення в кожній із варіацій твору набуває зіставлення інтонаційних сфер. Одна з них постає на основі інтерпретації початкових інтонацій Г. Сковороди пісні «Всякому городу нрав і права». При суттєвій модифікації ритміки цієї знакової компоненти творчості видатного мислителя кожен її звук постає як концентроване втілення філософського самозаглиблення та фактично спонукає до перцептуального зосередження — пошуку глибинних смислів та алюзій із філософським світом Г. Сковороди.

Інша інтонаційна сфера представлена мелізматичними побудовами, ритмічна примхливість яких резонує зі значущістю у творчості сучасних українських композиторів «агогічного начала й використанню його, передусім, у ролі головного змістового фактора» (Ревенко, 2012, с. 472). Імпровізаційний характер цих побудов, які нашаровуються на пісенну тему, зумовлює наповнення статичного часопростору твору внутрішньою, алюзією виявленою динамікою. Семантична неоднозначність цієї тематичної сфери метафорично співвідноситься з продовженням цитати — «світ ловив мене, але не спіймав». З одного боку, мелізматичні побудови

алюзійно відтворюють звуки природи, що формує додатковий концептуальний вимір твору — зіставлення світів людини та природи. З іншого боку, такі побудови певним чином алюзійно пов'язані із семантикою дзвонів, що на концептуальному рівні може бути інтерпретовано як зіставлення людського та сакрального світів. Зазначимо, що ця інтонаційна сфера, на відміну від вокальної маркованості квазіцитати «Всякому городу нрав і права», демонструє пріоритет тембру як провідного засобу виражальності.

Специфіка тематизму твору та його розвитку закарбовує концентрацію в царині меморіальної тематики притаманних творчості композитора таких особливостей, як тяжіння до мікро-тематизму, тембрової колористичності, «новий стильовий синтез», ознакою якого є «вільне оперування композитором різноманітними композиційними структурами й звуковисотними системами» (Савченко, 2021, с. 247).

Інтонаційна імпровізаційність, ритмічна примхливість і значимість рубато, тональна та гармонічна «невловимість», плинність мелізматичних побудов урівноважується самодостатністю звуків — складових пісенної інтонеми. Це створює внутрішній напружений рух у загальній атмосфері медитативного «буття-перебування» у світах людини, природи та віри, що метафорично відтворює концепцію «трьох світів» — квінтесенцією філософських поглядів Г. Сковороди.

Зазначимо, що метафорична апеляція до концепції «трьох світів» у контексті меморіальності постає не лише як засіб актуалізації духовних цінностей людини епохи метамодерну, а й як утілення її багатовимірної ідентичності, яку науковці позиціонують як «сучасну емерджентність — чинник неповторності сучасної особистості, обумовлений унікальністю та варіабельністю співвідношення в її духовному світі ідентифікаційних модусів» (Уманець, 2023, с. 929). Видається можливим провести паралель між емерджентною ідентичністю сучасної людини, для якої меморіальність є апеляцією до духовного спадку людства, поштовхом осмислення його позачасової значущості та змістовим значенням хронотопічних ефектів «Епітафії». Поступове розростання музичного простору

внаслідок мелізматичного «огортання» провідної інтонеми символічно відбиває всеохопне значення філософських пошуків сенсів буття — визначення особистісної ідентифікації. Складність і нескінченність цього процесу в контексті світоглядних настанов метамодерну набуває вираження в специфічному фіналі — розчиненні гармонічно та тонально неусталених звукових вертикалей у часі та просторі, що співвідноситься з постмодерністською концепцією «відкритого твору».

Акцентуємо, що фактично позбавлені суттєвих технічних складнощів меморіальні фортепіанні твори композитора висувають перед виконавцями надскладні завдання. Насамперед — це необхідність формування виконавської концепції, у якій пріоритет демонстрації піаністичної майстерності в її технічному вимірі поступається місцем потребі інтегрального духовного єднання — як зі світом митця, так і світоглядними орієнтирами видатного філософа.

Медитативні часопростір і драматургія «Моління по Чашу» та «Епітафії», їх фактична нон-подієвість, загальний динамічний рельєф, у якому відповідно до тенденції «музики тиші» домінують *piano*, *mezzo piano* та *pianissimo*, а також повільний темп загострюють необхідність забезпечення художньої комунікації — утримання слухачької уваги глибинною концентрацією на емоційно-образному наповненні кожного звуку та кожної вертикалі. У зв'язку із цим багаторазово підвищуються вимоги до туше — м'якого та глибокого з дуже обережним «зняттям — витягуванням» звуку, за якого семантичної вагомості набуває «пост-звучання», розчинення звуку.

Висновки. Перманентність звернення О. Щетинського до меморіальної тематики (у варіабельності її концептуальних утілень та різноманітності жанрово-стильових і виражальних вимірів) уможливорює визначення її статусу як одного зі змістових лейтмотивів та віддзеркалень специфіки світоглядних опор творчості митця. Змістові, жанрові, мовні й виражальні особливості меморіальних творів О. Щетинського уможливають виявлення таких ознак меморіальності (зокрема, у фортепіанних творах «Моління про Чашу» та «Світ ловив його (Епітафія Григорію

Сковороді)», як: поліжанровість; тяжіння до варіаційності та синтезу жанрових моделей і композиційно-структурних конструктів; безумовний пріоритет медитативності, філософічності; співвіднесеність із сакральною сферою та значущість семантики сакрального аспекту на різних рівнях організації музичного цілого; формування драматургії «буття-перебування» в просторі інтровертно спрямованих духовних пошуків; надання звуку статусу самостійного носія сенсів; актуалізація формування виконавської концепції,

позначеної активізацією духовного потенціалу виконавця та інтровертною проєкцією виконавської активності; тяжіння до творення художньої комунікації, позначеної активізацією особистісних духовних пошуків; спрямованість на актуалізацію особистісного осмислення значущості духовних цінностей.

Перспективи подальших досліджень полягають в обґрунтуванні специфіки виконавської концепції фортепіанних творів О. Щетинського.

Список посилань

- Берегова, О. (2020). *Діалог культур: образ Іншого в музичному універсумі*. Інститут культурології НАМ України. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15079388>
- Висоцька, О. Є. (2024). Культурно-історичні межі метамодернізму. *Вісник Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія*, 2(61), 27–37. <https://doi.org/10.21564/2663-5704.61.304455>
- Гарькава, І. О. (2019). *Християнські образи в українській музичній культурі кінця XX — початку XXI століття* [Дисертація кандидата наук, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв]. Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв.
- Коменда, О. (2006). Українська музика межі XX–XXI століть у здобутках композиторів покоління 1990-х. Стан розвитку та перспективи. В *Проблеми педагогічних технологій* (2–4(31–33), с. 38–43).
- Кравченко, А. І. (2017, Квітень 25–26). Макроцикли «in memoriam» в українській камерно-інструментальній творчості кінця XX — початку XXI століття. У В. Г. Чернець та ін. (Ред. кол.), *Трансформаційні процеси в мистецькій освіті та культурі України XXI століття: збірник матеріалів міжнародної науково-творчої конференції (Одеса, Київ, Варшава)*. (с. 76–78). НАКККиМ.
- Кушнірук, О. П. (2013). Рецепція мінімалізму у творчому доробку Олександра Щетинського. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*, 19(1), 204–208.
- Ревенко, Н. В. (2012). Композиторські техніки як засіб втілення нової семантики у фортепіанній творчості українських авторів кінця XX ст. *Проблеми взаємодії мистецтва, педагогіки та теорії і практики освіти*, 37, 469–479.
- Ревенко, Н. В. (2004). *Фортепіанна творчість українських композиторів у контексті розвитку музичної культури України (80–90-ті роки XX століття)* [Автореферат дисертації кандидата наук, Київський національний університет культури і мистецтв]. Київський національний університет культури і мистецтв.
- Рудь, П. В. (2021). *Еволюція композиторського стилю Олександра Щетинського* [Дисертація кандидата наук, Харківський національний університет мистецтв імені І. П. Котляревського]. Харківський національний університет мистецтв імені І. П. Котляревського.
- Савченко, Г. С. (2024, Травень 24–26). Емфатичні прийоми у воєнних творах Олександра Щетинського. В *Актуальні проблеми розвитку українського та зарубіжного мистецтва: культурологічний, мистецтвознавчий, педагогічний аспекти: матеріали IX Міжнародної науково-практичної конференції (с. Світазь Шацького району Волинської обл.)*. (с. 66–68). Liha-Pres. <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-20>
- Савченко, Г. С. (2021). Сенси та коди в інструментальних творах О. Щетинського. В О. І. Samoilenko та ін. (Ред. кол.), *Modern Ukrainian musicology: from musical artifacts to humanistic universals: Collective monograph* (с. 231–251). Baltija Publishing. <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-072-8-12>
- Уманець, О. В. (2023, Травень 17–23). Проблематизація образу людини в контексті культури метамодерну. В Є. І. Сокол (Гол. ред.), *Інформаційні технології: наука, технологія, освіта, здоров'я: тези доповідей 31-ї Міжнародної науково-практичної конференції MicroCAD-2023 (Харків)*. (с. 929). НТУ «ХПІ».
- Фадєєва, К. В. (2016). Теоретико-ігрові проєкції у сучасних музикознавчих дослідженнях. *Мистецтвознавчі записки*, 30, 7–10.
- Чабаненко, Н. А. (2019). Українська фортепіанна музика XX століття та тенденції авангардизму. *Вісник академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 4, 198–200. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2019.191372>
- Щетинський, О. С. (2019). Музична іконографія Благівіщення: особистий досвід. *Аспекти історичного музикознавства*, XVII, 74–89.

References

- Berehova, O. (2020). *Dialogue of cultures: The image of the Other in the musical universe*. Institute of Cultural Studies of the NAS of Ukraine. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15079388> [In Ukrainian].
- Vysotska, O. Ye. (2024). Cultural and historical boundaries of metamodernism. *Visnyk Natsionalnoho yurydychnoho universytetu imeni Yaroslava Mudroho. Seriya: Filozofia, filozofia prava, politolohiia, sotsiolohiia*, 2(61), 27–37. <https://doi.org/10.21564/2663-5704.61.304455> [In Ukrainian].
- Harkava, I. O. (2019). *Christian images in Ukrainian musical culture of the late XX — early XXI centuries* [PhD thesis, National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts]. National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts. [In Ukrainian].
- Komenda, O. (2006). Ukrainian music at the turn of the XX–XXI centuries in the works of the 1990s generation of composers: Development status and prospects. In *Problemy pedahohichnykh tekhnolohii* (2–4(31–33), 38–43). [In Ukrainian].
- Kravchenko, A. I. (2017, April 25–26). In memoriam macrocycles in Ukrainian chamber-instrumental music of the late XX — early XXI centuries. In V. H. Chernets et al. (Eds.), *Transformatsiini protsesy v mystetskii osviti ta kulturi Ukrainy XXI stolittia: Proceedings of the International Scientific and Creative Conference* (Odesa, Kyiv, Warsaw) (pp. 76–78). NAKKKiM. [In Ukrainian].
- Kushniruk, O. P. (2013). Reception of minimalism in the creative work of Oleksandr Shchetynskyi. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku*, 19(1), 204–208. [In Ukrainian].
- Revenko, N. V. (2012). Compositional techniques as a means of embodying new semantics in the piano works of Ukrainian authors of the late XX century. *Problemy vzaïemodii mystetstva, pedahohiky ta teorii i praktyky osvity*, 37, 469–479. [In Ukrainian].
- Revenko, N. V. (2004). *Piano works of Ukrainian composers in the context of the development of Ukrainian musical culture (1980s–1990s)* [Author's abstract of PhD thesis, Kyiv National University of Culture and Arts]. Kyiv National University of Culture and Arts. [In Ukrainian].
- Rud, P. V. (2021). *The evolution of the compositional style of Oleksandr Shchetynskyi* [PhD thesis, I. P. Kotliarevskyi Kharkiv National University of Arts]. I. P. Kotliarevskyi Kharkiv National University of Arts. [In Ukrainian].
- Savchenko, H. S. (2024, May 24–26). *Emphatic techniques in the war-themed works of Oleksandr Shchetynskyi. Aktualni problemy rozvytku ukrainskoho ta zarubizhnoho mystetstv: kulturolohichni, mystetstvoznavchi, pedahohichni aspekty: Proceedings of the IX International Scientific and Practical Conference* (Svityaz, Shatsk District, Volyn Region) (pp. 66–68). Liha-Pres. <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-20> [In Ukrainian].
- Savchenko, H. S. (2021). Meanings and codes in the instrumental works of O. Shchetynsky. In O. I. Samoilenko et al. (Eds.), *Modern Ukrainian Musicology: From Musical Artifacts to Humanistic Universals: Collective Monograph* (pp. 231–251). Baltija Publishing. <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-072-8-12> [In Ukrainian].
- Umanets, O. V. (2023, May 17–23). Problematization of the human image in the context of metamodern culture. In Ye. I. Sokol (Ed.), *Informatsiini tekhnolohii: nauka, tekhnolohiia, osvita, zdorovia: Abstracts of the 31st International Scientific and Practical Conference MicroCAD-2023* (Kharkiv) (p. 929). NTU “KhPI”. [In Ukrainian].
- Fadieieva, K. V. (2016). Theoretical and game-based projections in modern musicological research. *Mystetstvoznavchi zapysky*, 30, 7–10. [In Ukrainian].
- Chabanenko, N. A. (2019). Ukrainian piano music of the XX century and the tendencies of avant-garde. *Visnyk akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, 4, 198–200. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2019.191372> [In Ukrainian].
- Shchetynskyi, O. S. (2019). Musical iconography of the Annunciation: Personal experience. *Aspekty istorychnoho muzykoznavstva*, XVII, 74–89. [In Ukrainian].

Надійшла до редколегії 20.06.2025

А. Ю. Рум'янцева

кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри фортепіано, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

A. Rumiantseva

Candidate of Art Criticism, Associate Professor, Associate Professor of Piano Department, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

СПЕЦИФІКА ВИКОНАВСЬКОГО ОСМИСЛЕННЯ РАДУ ЛУПУ «КОНЦЕРТУ ДЛЯ ФОРТЕПІАНО З ОРКЕСТРОМ» ТА «РАПСОДІЇ В СТИЛІ БЛЮЗ» ДЖОРДЖА ГЕРШВІНА

Р. В. Ніколенко

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
 nikolenko.roksana@gmail.com

R. Nikolenko

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-4538-2095>

Р. В. Ніколенко. Специфіка виконавського осмислення Раду Лупу «Концерту для фортепіано з оркестром» та «Рапсодії в стилі блюз» Джорджа Гершвіна

На основі музикознавчого аналізу виконавського прочитання «Рапсодії в стилі блюз» та «Концерту для фортепіано з оркестром» Дж. Гершвіна, здійсненого румунським піаністом Раду Лупу, виявлено певні аспекти його індивідуального виконавського стилю та принципи виконавського втілення цієї музики. Визначено, що в процесі інтерпретації означених творів піаніст прагне точно передати особливості їхньої стилістики й образно-змістовне наповнення. Цьому сприяє як точне дотримання всіх авторських ремарок, зазначених у партитурі, так і внесення незначних коректив до оригінального нотного тексту фортепіанної партії в сольних фрагментах. Такий творчий підхід, у сукупності з гнучкою агогікою та динамікою, дозволяє внести в розвиток тематичного матеріалу творів елемент quasi-імпровізаційності, доречної в контексті джазової стилістики. Також у статті виявлено принципи ансамблевої взаємодії піаніста з оркестром.

Ключові слова: індивідуальний виконавський стиль, Раду Лупу, Дж. Гершвін, виконавське прочитання, ансамблева взаємодія.

R. Nikolenko. Specificity of Radu Lupu's performance interpretation of George Gershwin's "Concerto in F" and "Rhapsody in Blue"

The relevance of the article. The performing activities of the outstanding Romanian pianist Radu Lupu aroused considerable interest in the music community during his lifetime. His stage presence and philosophy-focused depth of performance gave the musician a unique mystique and even charm. After the pianist's death, this interest continues, as evidenced by the release of a CD series entitled "Radu Lupu Live" and a number of academic studies devoted to the study of his creative work.

The purpose of the article is to identify the distinctive features of R. Lupu's interpretation of G. Gershwin's

works and to reveal the performance approaches to this music. Because understanding how the pianist represents music that goes beyond the classical-romantic era contributes to a more detailed study and revelation of new aspects of his performing style.

The methodology is based on an integrative approach. The following approaches proved to be key ones: inductive, deductive, comparative, analytical, and structural-functional.

The results. In interpreting Gershwin's Rhapsody in Blue and Concerto in F, the pianist strives to accurately convey the peculiarities of their style, figurative and substantive content. This is facilitated by both strict adherence to all the author's remarks indicated in the score and minor adjustments to the original musical text in the solo fragments of the works in consideration. This creative approach, combined with flexible agogics and dynamics, allows for adding an element of quasi-improvisation to the development of the thematic material of the works, which is appropriate in the context of jazz stylistics.

Conclusions. The analyzed interpretation of Rhapsody in Blue and Concerto in F demonstrate R. Lupu's mastery as an ensemble participant. He uses all the solo episodes as a chance for some bright creative self-expression, and in the tutti sections R. Lupu clearly follows the overall logic of how the performance dramaturgy develops. As a result, the piano part does not come to the fore here, but is perceived only as one of the voices of the orchestra. It is also worth noting the pianist's masterful use of the piano's sound palette, which allows him to emphasize the peculiarities of the timbral coloring of different registers and differentiate the layers of polyphonic texture.

The practical significance. The material of the article can be used in subsequent studies of the characteristics of R. Lupu's individual performing style, as well as in courses that examine issues of performance interpretation and contemporary trends in piano performance art.

Keywords: individual performing style, Radu Lupu, G. Gershwin, interpretation, ensemble interaction.

Актуальність теми дослідження. Виконавська діяльність видатного румунського піаніста Раду Лупу (Radu Lupu) (1945–2022) за життя митця викликала значний інтерес музичної спільноти. Його екстраординарний спосіб триматися на сцені, пов'язаний із використанням звичайного стільця зі спинкою замість традиційної для багатьох виконавців фортепіанної банкетки, та філософсько-зосереджена манера виконання надавали музикантові ампулу своєрідної таємничості й навіть шарму. Після смерті піаніста цей інтерес не згасає, свідченням чого є вихід протягом 2023–2024 рр. серії CD-альбомів під назвою *Radu Lupu Live*, а також кілька наукових розвідок, присвячених вивченню його творчої діяльності.

Постановка проблеми. Певної своєрідності виконавському образу Раду Лупу надавали і його репертуарні вподобання. У фокусі уваги митця здебільшого перебували опуси австрійських та німецьких композиторів XVIII–XIX сторіч: В. А. Моцарта, Л. Бетховена, Ф. Шуберта, Р. Шумана, Й. Брамса. Однак, якщо специфіку виконавської репрезентації Р. Лупу творів означених митців уже певною мірою висвітлено в музикознавчих дослідженнях, то питання щодо визначення особливостей інтерпретації музикантом творів інших авторів нині ще лишається відкритим.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Наразі в музикознавстві наявні наукові праці, у яких висвітлюються окремі аспекти виконавського стилю Р. Лупу. При цьому дослідники зазвичай обмежуються аналітичними розвідками, у яких його виконавські прочитання п'єс певних композиторів порівнюються з інтерпретаціями інших піаністів. В означеному контексті варто назвати декілька праць. У статті румунських музикознавців С. Швана та С. Драгулін (Shwan & Drăgulin, 2021) виконавські прочитання Рапсодій оп. 79 Й. Брамса, створені Р. Лупу, зіставляються з інтерпретаціями, здійсненими Мюррейем Перайєю та Мартою Аргеріх. Характеризуючи виконавську манеру музиканта, науковці зазначають, що «обдарований широким світоглядом та оригінальними ідеями, Раду Лупу дотримує власних правил у побудові музичного дискурсу. Він поважає вказівки композитора в

партитурі, асимілює написану музику і виконує її в цілком особистій манері» (там само, р. 319). В інших дослідженнях, які мають більш узагальнюючий характер, музикознавці доволі побіжно торкаються питання особливостей виконавського стилю Р. Лупу, порівнюючи його інтерпретації Інтермецо оп. 117 №1 Й. Брамса (Scott, 2013) та фортепіанної сонати D 959 Ф. Шуберта (Hatten, 1993) з виконавськими прочитаннями багатьох інших піаністів.

Іншим джерелом інформації, яке може стати своєрідним підґрунтям для подальшого наукового досягнення творчої діяльності Р. Лупу, є численні рецензії на його концертні виступи та CD-альбоми. У них зазвичай підкреслюється незвичність артистичного образу музиканта та його майстерність володіння усіма найтоншими барвами звучання інструмента. Зокрема, наведемо слова американського музичного критика Алекса Росса, який зазначає: «Складно описати, що саме відбувається, коли пальці Раду Лупу торкаються клавіш фортепіано. Немає ефектних жестів, вражаючих технічних подвигів, сенсаційних інтерпретацій. Жодна велична особистість не нав'язує музику слухачеві. Спочатку фортепіано видає неймовірно красивий тон; поодинокі лінії або широкі інтервали набувають сяйного блиску. Далі йдуть тонкі динамічні відтінки, прозорі внутрішні голоси, витончені ритми та мелодійні фрази — і більше нічого, або щось надзвичайно схоже на саму музику» (Ross, 1996, р. 14). Однак, зауважимо, що хоча в наведених наукових та музично-критичних джерелах наявні цікаві спостереження щодо специфіки манери гри Р. Лупу, проте в них не відображено вповні всіх нюансів виконавського стилю митця.

Також доцільним у ракурсі проблематики статті виявляється звернення й до праці, яка безпосередньо не пов'язана з вивченням музикознавчих аспектів виконавської діяльності піаніста, однак демонструє беззаперечну художньо-мистецьку цінність його творчості. Це книга Г. Шоу *Keep Mozart in Mind* (Shaw, 2003), присвячена дослідженню впливу музики В. А. Моцарта на когнітивні функції людини. Цікавим є те, що для здійснення експерименту науковці обрали саме запис сонати D-dur (K. 488) для двох фортепіано у виконанні Раду Лупу та Мюррея Перайї. Означений факт опосередковано свідчить

про визнання цього виконавського прочитання як своєрідного звукового еталону моцартівської музики.

Окремий блок наукових праць, слухних у ракурсі теми нашої розвідки, становлять монографії Д. Шиффа (Schiff, 1997) та Г. Поллака (Pollack, 2006), у яких розкриваються принципи формоутворення гершвінівських опусів. Ці дослідження дозволяють здійснити коректний музикознавчий аналіз виконавських прочитань «Рапсодії в стилі блюз» та «Концерту для фортепіано з оркестром».

Мета статті. Цікавим музикознавчим питанням, яке досі лишалось поза увагою, виявляється те, як Р. Лупу трактує музику митців ХХ ст., зокрема Дж. Гершвіна, у композиторському стилі якого гармонійно поєдналися елементи академічної та джазової музичних традицій. У зв'язку із зазначеною проблематикою доцільно визначити особливості виконавської інтерпретації піаністом творів Дж. Гершвіна, які наявні в його репертуарі. Адже розуміння того як Р. Лупу репрезентує музику, що виходить за межі класико-романтичної доби, сприяє детальнішому дослідженню та розкриттю нових аспектів його виконавського стилю.

Виклад основного матеріалу дослідження. У репертуарі Р. Лупу творчий доробок Дж. Гершвіна представлений виключно двома творами для фортепіано та оркестру: «Рапсодією в стилі блюз» (*Rhapsody in blue*) і «Концертом для фортепіано з оркестром» (*Concerto in F*). Оскільки означені опуси надають можливість піаністу виявити різні грані виконавської майстерності й незмінно привертають увагу широкого кола слухачів завдяки яскравому тематичному матеріалу та віртуозності, вибір Р. Лупу видається цілком закономірним.

Запис «Рапсодії в стилі блюз» та «Концерту для фортепіано з оркестром» належить до початкового етапу виконавської кар'єри Р. Лупу та був здійснений із симфонічним оркестром Франкфуртського радіо під керівництвом американського диригента Діна Діксона (Dean Dixon) у березні 1973 р. (Classical Pianists, 2020). Варто відзначити, що запис, який розглядається, донедавна вважався раритетним, адже початково існував як радіобродкаст (Classical Pianists, 2020).

який поширився в інтернет-мережі на платформі YouTube (ADGO, 2016). Згодом у 2024 р. звукозаписувальна компанія Doremi Records офіційно випустила його на CD, включивши до 5-го альбому серії *Radu Lupu Live* (NaxosDirect, n.d.).

У виконавському прочитанні «Рапсодії в стилі блюз» Р. Лупу та Д. Діксоном привертають увагу гранична ясність та чіткість вибудови виконавської драматургії твору. Завдяки рельєфному увиразненню образно-змістовної й мелодико-інтонаційної специфіки доволі різнопланового тематичного матеріалу, кожен розділ форми є ясно виокремленим один від одного. Водночас, попри своєрідну калейдоскопічність та контрастність музичних образів, у виконавському прочитанні відчувається прагнення музикантів побудувати єдину наскрізну лінію розвитку, спрямовану до коди. Структурованості форми «Рапсодії в стилі блюз» сприяє також уважне ставлення інтерпретаторів до усіх темпових ремарок, що надає можливість майстерно організувати становлення та розвиток тематичного матеріалу твору в музичному часопросторі.

Іншою визначальною особливістю виконавського прочитання «Рапсодії в стилі блюз», що розглядається, є цікаві агогічні рішення, які дозволяють підкреслити джазовий колорит твору. У цьому сенсі показовим є початок «Рапсодії» зі знаменитим глісандо кларнета, яке виконується у вільній, імпровізаційній манері: після виразного інтонування початкової трелі звучить стрімкий висхідний пасаж, останні звуки якого маркуються кларнетистом та плавно підводять до викладення подальшого тематичного матеріалу першої теми (Ritornello theme за Д. Шиффом). Загалом інтерпретація цієї теми відзначена увагою до найтонших нюансів партитури. У всіх групах оркестру спостерігається чітке дотримання штрихових ремарок, що сприяє яскравому виявленню синкоп та надає виконанню внутрішнього свінгового метроритмічного відчуття. Виразною тут є і меланхолійно-задумлива (ремарка *tranquillo*) «репліка» фортепіано, що звучить після яскравого проведення тематизму в партії труби та підводить до тутійного викладу першої теми (3 цифра партитури).

Далі (4 цифра партитури) звучить перше фортепіанне соло, на якому слід зупинитися окремо.

Виконуючи його, Р. Лупу активно задіює невеликі *rubato*, які дозволяють чіткіше підкреслити зміну тематичного матеріалу. Показовим у цьому сенсі є підхід до першого розділу соло (два такти до літери А в партитурі), у якому піаніст виконує динамічний спад та невелике *rallentando*. Також варто звернути увагу й на специфіку трактування початку означеного розділу соло (тт. 30–32), де піаніст за допомогою мікроцезур дещо виокремлює бас на першій долі такту від подальшого висхідного пасажу. Подібне виконавське рішення спостерігається й при повторному проведенні цього ж елементу тематичного матеріалу в завершальному розділі соло (літера В у партитурі), що сприяє створенню своєрідної композиційно-драматургічної єдності.

Окрім того, в інтерпретації румунським піаністом першого фортепіанного соло привертає увагу філігранність фразування, яка досягається завдяки мікродинаміці та мікроагогічним відхиленням у межах фраз. Такі виконавські знахідки надають Р. Лупу можливість підкреслити інтонаційну виразність, підпорядкувати розвиток кожної окремої фрази єдиній лінії становлення музичної думки й водночас створити ефект *quasi*-імпровізаційності музичного висловлювання.

Ще одним цікавим виконавським рішенням є виявлення темброво-обертонних барв звучання інструмента завдяки використанню різних видів туше та динамічних відтінків. Яскравим прикладом слугують початкові такти першого фортепіанного соло, яке ми розглядаємо. У них музикант виразно інтонує мелодичну лінію в партії правої руки, виконуючи її м'яким туше, яке досягається грою подушечками пальців і, у сукупності з тихою динамічною градацією, сприяє увиразненню легкого, світлого тембрального колориту першої-другої октав. При цьому супровід у басовому регістрі в партії лівої руки грається більш зібраним чітким туше й звучить приглушено, матово.

Подібне виконавське рішення можна спостерігати і в інтерпретації Р. Лупу тематичного матеріалу *Ritornello theme*, елементи якого також наявні в першому фортепіанному соло «Рапсодії в стилі блюз». Філігранно виконуючи висхідний пасаж (який попередньо був репрезентований

у партії кларнета) легким, зібраним туше, виконавець підкреслює три його останні звуки за допомогою штриха *marcato* та робить на них невелике *ritenuto*. Також інтерпретатор дещо відходить від динамічної градації, оскільки, на відміну від позначеного в партитурі *crescendo*, виконує ледь помітне *diminuendo* в кінці пасажу. Такий спосіб трактування динаміки дозволяє продовжити подальший виклад першої теми м'яким та водночас світлим звуком. До того ж майстерність володіння темброво-звуковою палітрою звучання фортепіано надає Р. Лупу можливість диференціювати різні голоси фактури, зокрема увиразнити підголоски в середньому та нижньому регістрах. Прикладом можуть слугувати тт. 48–53 (ремарка *tranquillo*), у яких піаніст виразно інтонує хроматичний низхідний хід у басовому регістрі, виявляючи його насичений, м'який тембр.

Після першого фортепіанного соло Р. Лупу дещо відступає на другий план, підпорядковуючи окремі яскраві фортепіанні «репліки» загальному розвитку оркестрової фактури. У результаті цього фортепіанна партія надзвичайно органічно взаємодіє з іншими групами інструментів та сприймається як один із голосів оркестру. Надалі під час спільної гри з оркестром піаніст також здебільшого не прагне виокремлювати фортепіанну партію як головну чи першочергову. Певним виключенням у цьому сенсі є проведення третьої теми «Рапсодії в стилі блюз» — *The Stride theme*, де партія фортепіано доповнює оркестрову яскравими акцентами на синкопи та блискучими віртуозними пасажами, насиченими стрибками на різні інтервали. Цікавою в цьому контексті є також інтерпретація репризи *The Stride theme*, де завдяки посиленню синкоп у партії мідних духових звучанням маркатованих акордів у партії фортепіано та мікрорубато в мелодичних голосах оркестру виникає виразний ефект метроритмічного внутрішнього руху, свінгування.

Слід зазначити, що, на відміну від ансамблевих епізодів, фортепіанні соло переважно трактуються Р. Лупу як можливість для максимального вільного творчого самовираження, яке є неабияк доречним у контексті стилістики твору. Показовим є наступне фортепіанне соло (18 цифра

партитури), у якому музикант завдяки невеликій купюрі (з 226 по 246 тт.) об'єднує друге та третє соло «Рапсодії в стилі блюз» у єдине ціле, створюючи великий сольний фрагмент. У результаті такого виконавського рішення в певному сенсі посилюється значущість фортепіанної партії в загальній драматургії твору й роль соліста, відповідно, також зростає.

В інтерпретації Р. Лупу означеного сольного фрагмента виокремимо ключові моменти, які сприяють кращому розумінню сутності інтерпретаційного підходу митця до музики Дж. Гершвіна і розкривають специфіку його виконавського стилю. Відзначимо більшу свободу в трактуванні оригінального нотного тексту, що, однак, не йде всупереч джазовій стилістиці, а сприймається як прояв своєрідної імпровізаційності. Намагаючись створити ефект безпосередності музичного висловлювання, що виникає немовби під впливом хвилинного натхнення, піаніст додає віртуозний стрімкий висхідний пасаж, який плавно підводить до акордового проведення тематичного матеріалу першої теми «Рапсодії» (Ritornello theme). Таке виконавське рішення, на нашу думку, є доволі доречним, адже завдяки додаванню пасажу перед появою основного тематичного матеріалу першої теми виникає своєрідна смислова арка з початком твору, а саме кларнетовим соло.

Іншим прикладом творчого трактування нотного тексту у виконавській інтерпретації румунського піаніста цього великого сольного фрагмента є додавання форшлагів до окремих нот мелодичної лінії скерцозної четвертої теми «Рапсодії» — the Shuffle theme, яка проводиться в басовому регістрі фортепіано (25-та цифра партитури). Також зауважимо й незначне переосмислення Р. Лупу динамічних нюансів, позначених у нотному тексті. Зокрема, піаніст постійно чергує тихе та яскравіше нюансування, що дозволяє підкреслити контрастність тематичного матеріалу й вибудувати таким чином цілісну виконавсько-драматургічну лінію.

У великому сольному фрагменті, що розглядається, наявні й цікаві темброво-динамічні знахідки, котрі, як і в попередньому фортепіанному соло, надають музиканту можливість виразніше диференціювати окремі пласти

фактури та виявити темброво-виражальні можливості фортепіанних регістрів. Разом із тим це дозволяє досягти на інструменті ефекту оркестровості: відтворювати специфіку тутійного звучання в наповнених, повнозвучних акордах або ж увиразнити насичений, глибокий, майже віолончельний тембр у басовому регістрі. Проте, попри індивідуальне трактування динамічного плану та мелодичної лінії, Р. Лупу чітко дотримує усіх темпових та агогічних ремарок, що сприяє точності втілення композиторського задуму й дозволяє рельєфно показати зміну музичних образів.

На завершення аналітичного нарису виконавського прочитання «Рапсодії в стилі блюз», здійсненого Р. Лупу, зупинимось на останньому фортепіанному соло, яке ґрунтується на тематичному матеріалі п'ятої теми — the Love theme, та за своєю функцією в загальній композиційній будові твору сприймається як каденція соліста. У цьому розділі форми «Рапсодії» піаніст уже не переосмислює нотний текст. Він точно виконує всі *crescendo* і *diminuendo* в межах фраз, підкреслюючи їхню експресивність. Також інтерпретатор дотримує агогічних переключень, передбачених ремарками в нотному тексті, плавно переходячи від світлої, лірично піднесеної «the Love theme» до токатного тематичного матеріалу. Наприкінці соло піаніст яскравим, бравурним пасажом підводить до оркестрового викладу тематичного матеріалу коди та в подальшому трактує фортепіанну партію в гармонійній єдності з оркестровою, як це спостерігалось й в інших ансамблевих фрагментах твору.

Дещо схожим підходом до виконавського прочитання гершвінівської музики відзначена й інтерпретація Р. Лупу та Д. Діксоном «Концерту для фортепіано з оркестром». У ньому також простежуються уважне ставлення до всіх деталей оркестрової партитури та продуманість загальної драматургічної лінії розвитку тричастинного циклу, що в сукупності сприяє точному відтворенню композиторського задуму твору. Вибудовуючи «Концерт» як єдине драматургічне ціле, інтерпретатори яскраво виявляють специфіку музичних образів, утілених композитором у кожній із частин, підкреслюючи їхні взаємодію і контраст. Зокрема, завдяки значним

цезурам, виконавці дещо виокремлюють другу частину від першої та третьої, перетворюючи її на ліричний центр циклу. Схожим тут є і трактування піаністом функції фортепіанної партії, що, як і у виконавському прочитанні «Рапсодії в стилі блюз», не сприймається як превалююча, а весь час перебуває в безпосередній єдності та взаємодії з іншими групами оркестру: або доповнюючи їх, або виходячи на передній план у сольних фрагментах.

Водночас слід зазначити, що при аналізі виконавського прочитання «Концерту для фортепіано з оркестром» основна увага буде зосереджена не на фортепіанних соло (як у процесі створення аналітичного нариса виконавського прочитання «Рапсодії в стилі блюз»), а саме на специфіці взаємодії піаніста в ансамблевому музикуванні. Такий підхід зумовлений декількома факторами: по-перше, в умовах жанру фортепіанного концерту піаніст має значно менше можливостей для безпосереднього сольного висловлювання; по-друге, вивчення особливостей взаємодії піаніста-соліста з оркестровою партією дозволить детальніше розкрити суттєві аспекти його індивідуального стилю.

В експозиції першої частини, яка написана в модифікованій сонатній формі, у фортепіано репрезентується тематичний матеріал побічної партії, появі якого передують тремоло малого барабана, що у виконавському прочитанні, яке розглядається, виконується на *diminuendo*. Підхоплюючи це поступове динамічне затухання, піаніст грає початкову ноту побічної партії не на *f*, як позначено в партитурі твору, а на *p*, що дозволяє зробити перехід до цієї теми гранично плавним. Свідченням майстерної ансамблевої взаємодії соліста та оркестру можна вважати й перехід до заключної партії, що, на відміну від спокійно-споглядальної наспівної побічної партії, відзначена яскраво вираженою ритмічною чіткістю та насиченішою динамічною градацією (переважно в межах *mf-f*). Вочевидь прагнучи максимально яскраво підкреслити контрастність цих тем, піаніст виконує завершальні пасажі побічної партії легким туше в тихій динамічній градації, виявляючи в яскравому за своєю природою тембрі верхнього регістру фортепіано

світлий, дещо відсторонено-приглушений колорит й тим самим підготовляючи появу нового, сповненого енергії музичного образу.

У розробці сонатного Allegro першої частини «Концерту» весь час відбувається безпосередня взаємодія оркестрової та фортепіанної партій, при якій соліст або вступає у своєрідний діалог із різними групами інструментів оркестру, або створює виразний акомпанемент, на фоні якого розвивається основний тематичний матеріал, або ж перехоплює ініціативу в сольних фрагментах. З-поміж соло особливо цікавим є другий розділ розробки, у якому презентується новий тематичний матеріал, відзначений яскраво вираженою ритмічною основою (Allegro molto, 22 цифра партитури). В інтерпретації Р. Лупу ця нова тема звучить підкреслено легко та ритмічно чітко. Піаніст дещо маркує акценти, зазначені в нотному тексті, підкреслюючи синкопований ритмічний рисунок. Зауважимо, що такий маркований спосіб виконання акцентів активно використовуватиметься інтерпретатором і в токатній темі рефрену в третій частині «Концерту для фортепіано з оркестром» Дж. Гершвіна, що на рівні виконавської драматургії дозволяє створити певний зв'язок між крайніми частинами твору.

Також слід звернути увагу й на ліричну E-dur'ну тему, яка експонується в першому розділі розробки, а в другому розділі зазнає трансформації. У виконанні Р. Лупу вона звучить легко та безтурботно. Піаніст виразно інтонує форшлаги в мелодичній лінії, що припадають на слабкі долі такту, та доповнює довгі трелі в партії правої руки легкими акцентованими акордами в партії лівої руки. Такі виконавські рішення надають звучанню теми інтонаційної гнучкості та граційності. Означена манера виконання зберігається музикантом і в подальшому, коли до викладу долучаються групи струнних та дерев'яних духових інструментів. Водночас акцентовані долі в партіях фортепіано та згаданих груп оркестру часто не співпадають, що надає музичному образу цієї теми ритмічної та інтонаційної своєрідності й дозволяє яскравіше підкреслити специфіку голосів оркестрової фактури.

Завершуючи аналітичний нарис виконавського прочитання першої частини «Концерту для фортепіано з оркестром» Дж. Гершвіна, відзначимо ще один важливий аспект, який стосується метроритмічної організації виконання та в подальшому яскраво проявиться в другій частині циклу. Інтерпретація твору Р. Лупу та Д. Діксонном відзначається філігранністю фразування й максимально гнучкою агогікою. У сольних фортепіанних фрагментах метроритмічна свобода реалізується завдяки невеликим *ritenuto* як перед появою нового тематичного матеріалу, що має на меті відокремити його від попереднього розвитку, так і при переході від оркестрового *tutti* до фортепіанного *solo* і навпаки.

Друга частина «Концерту для фортепіано з оркестром» Дж. Гершвіна у виконавському трактуванні Р. Лупу та Д. Діксона, як уже зазначалося, є ліричним центром його драматургії. У ній привертає увагу майстерна побудова звукового та ансамблевого балансу всіх оркестрових партій, завдяки чому насичена поліфонізована фактура звучить легко й ясно. Фортепіанна партія в інтерпретації Р. Лупу доволі часто виступає тут на перший план, неначе ведучи своєрідний діалог із різними групами оркестру. Однак це не суперечить композиторському задуму, адже в другій частині концертного циклу є багато фрагментів, у яких фортепіанній партії відводиться провідна роль. Найбільш яскраво означене превалювання фортепіано в оркестровій фактурі спостерігається у двох епізодах рондо, у формі якого написана друга частина.

Початок першого епізоду (3 цифра партитури) у виконанні Р. Лупу звучить легко й безтурботно-жартівливо, суттєво контрастуючи зі спокійно-споглядальним музичним образом, презентованим у темі рефрену. Піаніст грає його з невеликою темповою розкачкою і потім поступово входить в основний темп. Також виконавець робить невеликі *rubato* в межах коротких фраз, що в сукупності дозволяє досягти ефекту *quasi*-імпровізаційності, умовної спонтанності музичного висловлювання, та надати цій темі свінгового метроритмічного відчуття. У подальшому така манера виконавської подачі підхоплюється й іншими групами оркестру, що в певному сенсі «оживляє» оркестрову тканину й

сприяє точній передачі специфіки джазової стилістики. При цьому зазначимо, що інші елементи композиторського нотного тексту тут лишаються незмінними, адже виконавці (як піаніст, так і оркестр) чітко дотримують усіх штрихових та динамічних ремарок.

Другий епізод рондо також містить декілька яскравих сольних фортепіанних фрагментів. У першому з них піаніст майстерно застосовує різні види туше, що дозволяють йому розкрити тембральний та динамічний потенціал звучання інструмента. У 123–124 тт. (9 цифра партитури) Р. Лупу досягає світлого, майже невагомego звучання верхнього регістру в динамічній градації *p*, а також робить невеликі *crescendo* і *diminuendo* на повторюваних інтонаціях малої терції та *rubato* в межах кожного із зазначених тактів. Далі в 127–130 тт., завдяки чергуванню різних видів туше (наповненого, м'якого туше, що досягається грою подушечками пальців, та чіткого, зібраного, яке передбачає гру кінчиками пальців) інтерпретатор виявляє в межах висхідного пасажу темброво-обертонову специфіку звучання кожного з регістрів фортепіано: насиченість басового, матовість середнього, прозорість верхнього. У другому розділі (*Moderato*) першого сольного фрагмента, що розглядається, музикант завдяки різним динамічним відтінкам та видам туше диференціює пласти фортепіанної фактури. Він виразно проводить початкові інтонації-зародки E-dur'ної теми, виконуючи їх м'яким, співучим туше, та віддаляє октавні підголоски, граючи їх тихіше й більш чітким, зібраним звуком.

Подібне виконавське увиразнення тембральної та динамічної специфіки звучання різних голосів фактури спостерігається й у другому сольному фрагменті другого епізоду рондо (13 цифра партитури). Однак визначальним моментом тут є вибудова єдиного, наскрізного динамічного плану. Використовуючи мікрокрещендо та мікродімінуендо в межах фраз, піаніст поступово підводить до яскравої кульмінації та виконує плавний спад після неї в кінці соло в 176–179 тт. Означена динамічна гнучкість, у поєднанні з невеликими *rubato*, дозволяє досягти філігранного фразування та виразніше передати лірично-експресивний музичний образ цієї теми, що

в подальшому вповні розкриє свій потенціал у кульмінації третьої частини твору.

Фінал «Концерту для фортепіано з оркестром» Дж. Гершвіна, який також написаний у формі рондо, у виконавському прочитанні Р. Лупу та Д. Діксона сприймається надзвичайно цілісно, а його драматургічний розвиток спрямовується до коди. Ця частина концертного циклу відзначається домінуванням фортепіанної партії, яка позначена в партитурі ремаркою *solo*. Вона весь час перебуває в активній взаємодії з іншими групами оркестру, виконуючи функцію віртуозного супроводу або ж доповнюючи оркестрове викладення тематичного матеріалу короткими мотивами-«репліками». Рефрен в інтерпретації Р. Лупу звучить стрімко та енергійно і сприймається неначе на одному диханні. Водночас навіть у швидкому темпі румунський піаніст задіює невеликі *rubato* й гнучку динаміку (постійне чергування невеликих *crescendo* і *diminuendo* в межах фраз), досягаючи граничної мелодико-інтонаційної виразності та філігранності фразування. Також музикант яскраво виявляє метроритмічну основу рефрену за допомогою яскравих акцентів, які він грає чітким туше.

Іншим аспектом, важливим для розуміння специфіки трактування Р. Лупу рефрену, є внесення певних незначних коректив в авторський нотний текст. Зокрема, піаніст додає глісандо, яке водночас завершує викладення тематичного матеріалу рефрену й плавно підводить до першого епізоду. В інтерпретації Р. Лупу цей епізод звучить легко й підкреслено чітко, проте не становить суттєвого контрасту щодо виконавських рішень, адже тут, як і в рефрені, інтерпретатор підкреслює інтонаційну виразність мелодичної лінії завдяки продуманій, гнучкій динаміці, невеликим агогічним відхиленням й акцентам.

Звернемо також увагу на інтерпретацію музикантом доволі розгорнутого сольного фрагмента в третьому епізоді рондо (тт. 301–322). У ньому піаніст уникає будь-якого переосмислення оригінального нотного тексту, точно дотримуючи всіх темпових і штрихових змін, зазначених у партитурі. При цьому Р. Лупу, як і в інших розділах форми рондо третьої частини, прагне до максимальної виразності мелодичної лінії, що

створюється завдяки невеликим агогічним відхиленням і гнучкому динамічному нюансуванню. Водночас це дозволяє виявити мелодико-інтонаційну специфіку тематичного матеріалу й підкреслити його контрастність у межах соло.

Висновки. Хоча твори Дж. Гершвіна не є ключовими в репертуарі Р. Лупу, проте їх виконавське осмислення відзначається вдумливим, уважним ставленням до композиторського задуму, доволі самобутнім трактуванням образно-змістовного наповнення та тонкою передачею особливостей стилістики композитора. Інтерпретуючи «Рапсодію в стилі блюз» та «Концерт для фортепіано з оркестром», піаніст точно дотримує всіх штрихових, темпових та динамічних ремарок, зазначених у партитурі, лише інколи відходячи від пропонованого динамічного нюансування. Однак подібні переосмислення дозволяють досягти гранично гармонійної ансамблевої взаємодії оркестрової та фортепіанної партій, а також увиразнити самобутність того чи іншого музичного образу. Водночас Р. Лупу доволі творчо підходить до трактування оригінального нотного тексту, інколи додаючи певні корективи до мелодичної лінії або ж об'єднуючи декілька фортепіанних соло в єдине ціле (зокрема, у виконавському прочитанні «Рапсодії в стилі блюз»). При цьому такі виконавські рішення не суперечать композиторському задуму, адже вносять в інтерпретацію твору елемент імпровізаційності, яка є важливою складовою джазової стилістики.

Іншим свідченням творчого підходу румунського піаніста до вирішення виконавських завдань у розглянутих творах Дж. Гершвіна є активне задіяння гнучкої агогіки та динаміки, що в певному сенсі «оживляє» виконання й довершує враження безпосередності музичного виконавського висловлювання.

Цікавим аспектом, який надає можливість глибше осягнути як сутність виконавського підходу піаніста до творів Дж. Гершвіна, розглянутих у статті, так і виявити певні особливості його індивідуального виконавського стилю, є специфіка взаємодії піаніста з оркестром. Проаналізовані виконавські прочитання «Рапсодії в стилі блюз» та «Концерту для фортепіано з оркестром» демонструють майстерність Р. Лупу

як учасника ансамблю. Усі сольні епізоди та розгорнуті фортепіанні соло музикант трактує як можливість для яскравого творчого самовираження, адже здебільшого саме в них він втілює цікаві виконавські знахідки, зокрема активно використовує *rubato*. На противагу до цього, у тутійних розділах форми виконавець уникає будь-якого перебільшення ролі соліста в загальному розгортанні оркестрової фактури й виконавської драматургії та досягає граничної єдності й гармонійності взаємодії в діаді соліст-оркестр. Окрім того, відзначимо і майстерне володіння піаністом звуковою палітрою фортепіано, що дозволяє увиразнювати особливості тембрального забарвлення різних регістрів та, у поєднанні з відповідними динамічними рішеннями, диференціювати пласти багатоголосної фактури.

Отже, можна дійти висновку, що піаніст цілком природно й невимушено почуває себе в

музиці Дж. Гершвіна, що виходить за межі його репертуарних пріоритетів. Також, враховуючи той факт, що запис «Рапсодії в стилі блюз» та «Концерту для фортепіано з оркестром» належить до ранніх у творчості Р. Лупу, можна стверджувати, що вже на початку кар'єри виконавський стиль піаніста був цілком сформованим та самобутнім. Це дозволило йому створити цікаві, оригінальні виконавські прочитання гершвінівських опусів й творчо підійти до розкриття їхніх образно-змістовних граней.

Перспективи подальших досліджень полягають у подальшому вивченні специфіки виконавського стилю Р. Лупу. У цьому сенсі доцільним видається здійснити музикознавчі розвідки виконавських версій творів й інших композиторів XX ст., наявних у репертуарі піаніста: Джордже Енеску, Бели Бартока.

Список посилань / References

- ADGO. (2016, November 30). *Radu Lupu plays Gershwin Concerto in F and Rhapsody in Blue — 1973* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WcGPMoBmv4g>. [In English].
- Gershwin, G. (1942). *Rhapsody in Blue* [Musical score]. In F. Grofé (Ed.), *Gershwin Rhapsody in Blue (1924) for piano and orchestra*. Leihmaterial Unverkäufliches Eigentum. (Original work published 1924). <https://www.scribd.com/document/779434105/Gershwin-Rhapsody-in-Blue-Full-Score>. [In English].
- Gershwin, G. (2019). *Concerto in F* [Musical score]. In H. Justus Rozemond (Ed.). (Original work published 1927). IMSLP. [https://imslp.org/wiki/Piano_Concerto_\(Gershwin%2C_George\)](https://imslp.org/wiki/Piano_Concerto_(Gershwin%2C_George)). [In English].
- Hatten, R. S. (1993). Schubert the progressive: The role of resonance and gesture in the Piano Sonata in A, D. 959. *Intégral*, 7, 38–81. <https://www.jstor.org/stable/40213948>. [In English].
- Pollack, H. (2006). *George Gershwin: His life and work*. University of California Press. <https://archive.org/details/georgegershwinhi0000poll/mode/2up>. [In English].
- Classical Pianists. (2020, August 14). *Radu Lupu — Chronology I*. <https://classical-pianists.net/generation-x/radu-lupu/chronology/>. [In English].
- NaxosDirect. (n.d.). *Radu Lupu: Live, Vol. 5*. <https://www.naxosdirect.co.uk/items/radu-lupu-live-vol.-5-610262>. [In English].
- Ross, A. (1996, February 12). Music review; Otherworldly simplicity, inner voices and sheen. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1996/02/12/arts/music-review-otherworldly-simplicity-inner-voices-and-sheen.html>. [In English].
- Schiff, D. (1997). *Gershwin: Rhapsody in Blue*. Cambridge University Press. <https://archive.org/details/gershwinrhapsody0000schi>. [In English].
- Scott, A. (2013). Sound drifts: The phenomenon of stylistic change in the interpretation of fixed texts. In P. de Assis, W. Brooks, & K. Coessens (Eds.), *Sound & score: Essays on sound, score and notation* (pp. 83–93). Leuven University Press. [In English].
- Shaw, G. L. (2003). *Keeping Mozart in mind* (2nd ed.). Elsevier Science & Technology Books. [In English].
- Shwan, S., & Drăgulin, S. (2021). The “Wild Beauty” of Brahms’s Rhapsodies, Op. 79: Structural analysis and comparative analysis of performances. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Musica*, 66(2), 309–332. <https://doi.org/10.24193/subbmusica.2021.2.22>. [In English].

Надійшла до редколегії 06.05.2025

Р. В. Ніколенко

доктор філософії (музичне мистецтво), старший викладач, кафедра фортепіано, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

R. Nikolenko

PhD (Musical Art), senior lecturer of the Piano Department, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

ВИКОНАВСЬКЕ МИСТЕЦТВО ЯПОНІЇ КРІЗЬ ПРИЗМУ ПРОГРАМИ ТРАДИЦІЙНОГО ТЕАТРАЛЬНОГО ТРЕНІНГУ В КІОТО

С. Б. Рибалко

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
rybalko.svetlana62@gmail.com

S. Rybalko

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0001-5873-2421>

С. Б. Рибалко. Виконавське мистецтво Японії крізь призму програми Традиційного театрального тренінгу в Кіото

У статті розглядаються особливості виконавських мистецтв (*но-кьоґен*, *коцудзумі*, *ніхонбуйо*). У фокусі дослідження — навчальна програма з японських перформативних мистецтв (Т.Т.Т. — традиційний театральний тренінг). Мета статті полягає у висвітленні науково-творчих та педагогічних аспектів програми Традиційного театрального тренінгу та особливостей виконавських мистецтв внаслідок її реалізації. Джерельна база складається з матеріалів, зібраних під час безпосередньої участі в тренінгах у 2017, 2019 та 2024 рр.; даних, зібраних шляхом опитування учасників програми, документів, концертних програм тощо. У статті визначено основні етапи розвитку програми, її відмінність від похідних версій театрального інтенсиву. Висвітлено методи та прийоми навчання, узагальнено досвід інтернаціоналізації національної традиції, висвітлено досвід автора та інших учасників програми, її вплив на осмислення специфіки японських перформативних практик через практичний досвід; окреслюється науковий, творчий, педагогічний потенціал програми.

Дослідження здійснене завдяки грантовій підтримці Кіотського Арт-центру.

Ключові слова: японські традиційні театральні практики, Т.Т.Т., Кіотський Арт-Центр, перформативні мистецтва, *но*, *кьоґен*, *ніхонбуйо*, *коцудзумі*, *тіло актора*.

S. Rybalko. Japanese performing arts through the lens of the traditional theatre training program in Kyoto

The article examines the distinctive features of the performing arts (*Noh-Kyōgen*, *kotsuzumi*, *Nihonbuyo*). The focus of the study is a training program in Japanese performing arts (T.T.T. — Traditional Theatre Training).

The aim of the article is to illuminate the scientific-creative and pedagogical aspects of the

Traditional Theatre Training program and the particularities of performing arts as a result of its implementation.

The research methodology. The aim and specificity of the research subject determined the use of a comparative methodology and appropriate methods for collecting and processing materials. Among them are: autoethnographic method, methods of systematization, and image-based (figurative) stylistic, comparative, contextual, and content analysis; interviews, oral and online surveys, field reconnaissance, observation and notes during classes, and photo documentation.

The source base consists of materials collected during direct participation in the training sessions in 2017, 2019, and 2024; data obtained through participant surveys; documents, concert programs, and related materials.

The research results presented in the article identify the key stages of the program's development and distinguish it from derivative versions of theatre intensives. The findings shed light on teaching methods and techniques, summarize the experience of internationalizing a national tradition, and present the perspectives of the author and other program participants. The program's conceptual breadth and the opportunity to study with multiple teachers not only facilitate the mastery of acting skills but also provide a comparative perspective on diverse theatrical practices, highlighting both their commonalities and distinctions. It reveals essential aspects of traditional performing arts, such as the role of space in movement, the specificity of *kamae*, *kata* as a means of transmitting meaning, the importance of pause and concentration, synchronization techniques, and the teacher's role as the custodian of knowledge.

The scientific novelty lies in the fact that, for the first time in Ukrainian scholarly discourse, the influence of the program on understanding the specificity of Japanese performative practices through practical experience is examined. The article illuminates the scholarly, creative, and pedagogical potential of the program and summarizes its results.

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

The practical significance of the study lies in the possibility of applying its findings in theatre studies, Oriental and comparative research, particularly in addressing issues of gender and corporeal representation in Japanese theatrical traditions. The practical significance of the results consists in the potential application of the T.T.T. program model in designing national programs of international exchange in the field of performative practices.

This study was made possible through a grant from the Kyoto Art Center.

Keywords: *Japanese traditional theatrical practices, T.T.T., Kyoto Art Center, performing arts, Noh, Kyōgen, Nihon-buyo, kotsuzumi, the actor's body*

Актуальність теми дослідження. Японські театральні практики *но* та *кьоґен* є одними з найдавніших у світі, що зберігаються безперервно до сьогодні. У їх основі — поєднання місцевої традиції *санґаку* (суміш пантоміми та акробатичних номерів) із запозиченим з Китаю *саругаку* (мавпяча музика: театральна форма, що містила танці та короткі сценки), що здобули популярність у XI–XIV ст. і виконувались просто неба або на храмових площах під час релігійних свят. Протягом кількох століть і репертуар, і акторські техніки вдосконалювались, серед вистав визначився розподіл на практику *но* (танцювально-музична вистава, так би мовити, «високого стилю») та *кьоґен* — комічні сценки, які зазвичай виконувались як окремо, так і у виставах *но* як інтермедії. Засновниками театру *но* в тому вигляді, у якому він відомий нині, є реформатор театру *саругаку* Кан'амі Кійоцугу¹ та його син — актор, драматург і теоретик Дзеамі Мотокійо², який не тільки вивів театр на новий рівень, а й залишив по собі впорядкований репертуар, десятки нових п'єс, відшліфовані моделі рухів та теоретичні трактати. Спільна основа, спільна сцена, розвиток пліч-о-опліч обох форм, часто виражаються в терміні *но-кьоґен*.

Особливості традиційних театральних форм у Японії полягають у тому, що вони не передбачають «вільного стилю» чи імпровізації. Це канонізовані моделі, яким не можна навчитись за підручником чи за більш сучасними формами збереження інформації — фото чи відео. Вони

є тими практиками, яким навчаються шляхом прямої передачі від вчителя до учня. Відтак, у збереженні цих традицій — зусилля багатьох поколінь, що зі століття в століття передавали це мистецтво. Відповідно, й дослідження традиції *но-кьоґен* потребує практичного досвіду. Саме через його відсутність, за влучним спостереженням Дж. Салза, *но* тривалий час вивчався виключно як літературні тексти (Salz, 2011), що становить інтерес як література, але не надає навіть приблизної уяви про те, що відбувається на сцені.

У зазначеному сенсі на особливу увагу заслуговує програма «Традиційний театральний тренінг» (надалі: Т.Т.Т.) — літні інтенсиви з класичних перформативних мистецтв, започатковані в 1984 р. в м. Кіото. Це стало тим майданчиком, де і науковці, і творці можуть зануритись у світ традиційного театру. Залучення до навчального процесу спадкових майстрів та 40-річна діяльність цієї інституції, яка стала помітним явищем у театральному житті Японії, актуалізує її дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Основний корпус публікацій, де містяться спостереження стосовно програми, її мети та розвитку, висловлювання її учасників організаторів та викладацького складу, становлять дописи на різноманітних вебресурсах та ювілейна збірка, присвячена 30-річчю програми, підготована її засновником — Дж. Салз (Salz, 2015). На окрему увагу заслуговує й розгорнутий огляд у журналі «Кіото», де, крім стислого викладу історії програми, містяться й відгуки її учасників учнів (Salz, 2024). Водночас програма, яка репрезентує декілька форм традиційного театру та має тривалий і успішний досвід її реалізації, заслуговує на детальніший аналіз.

Отже, **мета статті** — висвітлення науково-творчих та педагогічних аспектів програми Традиційного театального тренінгу та особливостей виконавських мистецтв внаслідок її реалізації.

Методологія. Поставлена мета та специфіка предмету дослідження зумовила застосування

1. Кан'амі Кійоцугу (1333–1384) — актор, драматург; започаткував стиль, що став основою театру *но*.

2. Дзеамі Мотокійо (1363–1443) — актор, драматург, теоретик *но*.



Іл. 1. Учасники ювілейної 40-ї програми Т.Т.Т., 2024. Фото Такуя Ошіма. Kyoto Art Center

компаративної методології, та відповідних методів збору та опрацювання матеріалів. Серед них — автоетнографічний метод, який застосовується в осмисленні власного практичного досвіду науковця і яскраво представлений у наукових розробках Б. Селлерс-Янг (Sellers-Young, 2023) — близьких за напрямом та проблематикою досліджень; наведені вище публікації Дж. Салза, які відбивають рефлексії засновника програми як організатора, актора і науковця. Також у роботі застосовані методи систематизації, контент-аналізу, образно-стилістичного, компаративного та контекстного аналізу; для формування джерельної бази дослідження — інтерв'ю, усне та інтернет-опитування, польові розвідки, спостереження та нотатки під час занять, фотофіксація.

Історія та структура програми. У витоків програми перебували актор, драматург, продюсер проф. Дж. Салз³ та Р. Тіл — єдина на той час іноземна професійна акторка *но*. Ідея полягала у створенні такого кластеру, де могли би об'єднати зусилля науковці та актори зі всього світу, зацікавлені у вивченні японських театральних практик та майстрів класичного театру. Попередні спроби американських колег брати окремі заняття в японських вчителів, записувати відео та самостійно опановувати матеріал не надавали

потрібного результату, адже, як уже зазначалося, традиційні театральні практики передаються в безпосередньому контакті вчителя та учня. Тому виникла ідея літнього інтенсиву, у межах якого викладачі та актори мають відпустки і, відповідно, можливість повністю зануритися в практику. Як згадує Дж. Салз, на той момент здавалася зовсім божевільною ідея, що хтось улітку, у найспекотніший сезон, приїде вивчати театр (Salz, 2024, р. 69). Тим не менш, уже першого літа зібралася група з 16 учнів — професорів, аспірантів, акторів, переважно зі США. Навчання відбувалося за двома класами — *но* та *кьоген* протягом шести тижнів.

Починалася програма з орієнтації, яка передбачала читання лекцій з історії театру, екскурсії, ознайомлення з різноманітними формами японської культури. Запрошені лектори, як-от професор Кіотського університету Тецуо Кісі чи театральний критик Йошікадзу Гондо, читали лекції, що базувались на порівняльному аналізі давньогрецького та японського театру. Інші воркшопи ознайомлювали з мистецтвом різьблення масок, чайною церемонією, естетикою танцю *будо*. Після десяти днів орієнтації учасники вже самостійно відвідували культурні об'єкти міста. Відзначимо, що в 1980-ті в до-інтернетну епоху та за умов слабкої поширеності англійської мови

3. Дж. Салз — режисер і науковець, продюсер, поставив десятки п'єс для театральної групи NoHo, використовуючи традиційні техніки та дух *но-кьоен* для інтерпретації західних та оригінальних п'єс. Салз викладав традиційний японський порівняльний театр в університеті Рюоку, Кіото, з 1996 по 2024 рік.

серед населення, такий розлогий вступний блок був виправданим. З часом загальна ситуація змінилася, і вступна частина скоротилася до п'яти днів, протягом яких основна увага зосереджувалася на специфіці програми, її структурі та низці воркшопів, які ознайомлювали з різними видами перформативних практик.

Фахову складову програми розробили Р. Тіл разом з актором театру Конго, Удака Мічішіге⁴ для *но* і Аккіра Шігеяма з Ясуші Маруїші для *кьо-ген*. Вони орієнтувалися на викладання саме *но* і *кьо-ген* таким чином, щоб протягом шести тижнів, після ознайомлення із загальними основами японської театральної традиції, студенти опанували базові рухи і після того — окремі вокальні та пластично-хореографічні частини п'єси і могли продемонструвати вивчене на театральній сцені. Як згадує Дж. Салз: «Багато хто (включно з нашими викладачами) скептично ставився до ідеї, що шести тижнів стислого навчання достатньо, аби підготувати навіть японських учнів до виступу з *шімай*⁵ (танцями *но*), співом *утай*, короткими п'єсами *кьо-ген* і танцями *комай*, не кажучи вже про іноземців, які здебільшого не знали японської мови» (Salz, 2024, p. 79).

Перші роки існування програми заняття відбувались у приміщеннях храмового комплексу *Ясака*⁶. «Це була надзвичайна атмосфера — піднесений настрій усіх учасників, вчителів, запах гігантських кедрів та сосон, використаних при будівництві давнього храму... Усвідомлення того, що на сцені виступало так багато відомих акторських родин, надавало виступу особливу значимість, а стародавні костюми, надані родиною Шігеяма, зробили його особливим і залишили незабутні враження. Подія була настільки безпрецедентною, що її висвітлювало токійське телебачення, як іноземці вивчають *но*», — згадувала учасниця програми Д. Стокес⁷.

Наступного 1985 р. програму було розширено класами японського танцю (*ніхонбуйо*) та гри на *коцудзумі* (маленький плечовий барабанчик). Завдяки відкритим майстер-класам із кожного

виду мистецтва, який би клас не обрав учень, завдяки програмі він отримував уявлення і про суміжні мистецтва. Відтак, програма набувала все більшої інтегративності.

У 1986 р. через зростання кількості учасників Р. Тіл і Удака Мічішіге зосередилися на викладанні *но* та продовжили цю діяльність у межах Міжнародного інституту *но*. У своїй сучасній конфігурації програма склалася на початку 1990-х рр., коли відновилося викладання *но* завдяки приходу акторів школи *Канзе* Ясучіка Урата та школи *Кіма* Сіндзі Такабаяші. Відтоді й до учнівського складу стали залучати японців, що підсилює дух міжнародного співробітництва (Salz, 2015, p. 30).

Якщо на початку програма тривала півтора місяця, згодом її термін скоротився до трьох-чотирьох тижнів, чому посприяли відпрацьовані методики, ущільнення змісту занять, скорочення вихідних днів. Варіювались і пропоновані курси — як основні, так і додаткові: театральні практики *но*, *кьо-ген*, *ракуго*, танець *ніхонбуйо*, гра на *коцудзумі*, ляльковий театр *бунраку*. Від 2002 р. Програма отримала підтримку Муніципалітету Кіото, і відтоді заняття відбуваються в приміщеннях Кіотського Арт-центру, де достатньо навчальних кімнат як для активних вправ, так і для конференцій. Крім того, Арт-центр узяв на себе й організаторські функції, що дозволило засновникам зосередитися на змістовній та викладацькій складових.

Зрештою склалася усталена структура програми. Перший тиждень навчання передбачає відкриті майстер-класи з кожної дисципліни, які відвідують усі учасники тренінгу. Зазначені заняття є умовним «вступом до театральної традиції» і дозволяють зрозуміти загальну історію розвитку виконавських мистецтв, їх дух, спорідненість та відмінності (іл. 2–4). Це занурення дозволяє відчути роль *но* як «материнської основи» театральної традиції, вплив якої позначився на суміжних мистецтвах. Усі майстер-класи будуються за принципом: історія — демонстрація — практика. Так, наприклад, під

4. Удака Мічішіге (1947–2020) — актор-*шіте* школи *Конго* (однієї з 5 шкіл *но*), викладач, різьбяр, засновник Міжнародного інституту *но*, активний промоутер *но* на міжнародній арені.

5. *Шімай* — танець у виставі *но*, який виконується тільки в супроводі співу.

6. Святилище *Ясака* засновано 656 р.; важливий культурний та релігійний центр.

7. З інтернет-листування 2025 р.

час майстер-класу з *но* студенти ознайомлюються зі стислою історією розвитку цієї театральної практики, основною позицією (*камае*) та моделями рухів, костюмами й особливостями їх вдягання. Завершується майстер-клас оглядом масок, ознайомленням з етикетом поведінки з маскою та її накладанням.

Майстер-класи з *ніхонбуйо*, *коцудзумі* побудовані на послідовному отриманні досвіду виконання кількох базових елементів, демонстрації фрагмента п'єси (танцю, музичного твору), що базується на цих елементах, і після того виконання певного фрагмента музичного (хореографічного) тексту всіма учасниками. Загальне заняття з *кьоґен*, після ознайомлення з основними моделями руху та передання емоцій (сміх, подив, хода, відкривання дверей тощо), передбачає самостійну розробку та акторське виконання сценки, що ґрунтується на опанованих моделях. На завершення вчителі демонструють сцену з вистави, де використовуються вивчені моделі.

Такий розширений досвід є особливо важливим як для практиків, так і для дослідників. Цей особливий дух єдності й зацікавленості підтримується протягом усього навчання: студентам у вільний час дозволяється відвідувати інші класи в ролі спостерігачів.

Другий етап програми передбачає навчання за обраним та додатковим класами. Учні пропонуються один із класичних творів на вибір і на його прикладі вони опановують основи майстерності. Зазвичай це різнохарактерні твори різного типу складності, що дозволяє враховувати індивідуальні фізичні здібності учня, ступінь його підготовки, адже щороку не менше третини учнів — ветерани, тобто ті, хто повертається до навчання вдруге, утретє (є й учасники, які повертаються в клас уже понад десятиліття).

Важливою складовою програми є й науково-творчий обмін. Не випадково всі програмні директори — науковці, що дозволяє підтримувати високий рівень дослідницької складової програми. Так, тривалий час обов'язки програмного директора виконував Дж. Салз, з 2015 р. — д-р М. Шорс, з 2025 р. — Дж. Трейнер, яка написала магістерську дисертацію за матеріалами програми (Траупог, 2017), продовжила дослідження в докторантурі. Ці обставини пояснюють політику формування складу учасників,

яка підтримує баланс теоретиків та практиків. Директор програми модерує семінари, на яких учасники представляють свої дослідження, інформує учасників про вистави та інші мистецькі заходи, що відбуваються в місті, організовує відвідування театральних вистав, запрошує провідних режисерів та виконавців для проведення майстер-класів.

Завершується тренінг виступом учнів на сцені найдавнішого театру *но* в Кіото — *Ое-Ногакудо*. Фінальний виступ наприкінці навчання є не лише цікавим досвідом чи можливістю ознайомитися з театром за його лаштунками, побачити на власні очі, як він функціонує, а й надає всьому тренінгу інтенсивності, зосередженості, відповідальності. Це те, що суттєво відрізняє програму Т.Т.Т. від ознайомлювальних воркшопів.

Вчителі і система навчання. У театральній традиції *но* виконавці, яких глядач бачить на сцені, не є єдиним і сталим колективом. Усі вони є незалежними й практикують стиль своєї школи. Йдеться не лише про окремі творчі напрями в музиці або *кьоґен*, а й у самому *но*, де окремо існують школи виконавців головних ролей (*шіте*) та школи виконавців другорядних героїв (*вакі*). Тому кожна вистава є результатом співпраці представників різних шкіл, які зібрались на одній сцені заради конкретної вистави.

Основними класами, за якими відбувається навчання, є *но*, *кьоґен* та *ніхонбуйо*. Два з них обов'язково наявні в щорічній програмі тренінгу. Заняття з *но* вже понад десятиріччя ведуть професійні актори-*шіте*, нащадки поважних акторських династій: Шінґо Катаяма, Ое Нобуюкі, Томої Хіромічі, які, згідно з традицією, починали свій шлях у *но* з трьох років під керівництвом своїх батьків. Усі вони є представниками школи *Канзе* — однієї з п'яти офіційних шкіл *шіте* (виконавців головної ролі), що веде родовід від славнозвісного фундатора класичного *но* — Дзеамі Мотокію.

Клас *кьоґен* традиційно ведуть актори школи *Окура* — найдавнішої школи *кьоґен* в Японії, чие коріння сягає доби *Муроматі* (1336–1573). Уважається, що стиль *Окура* більшою мірою, ніж інші школи, зберігає давні традиції саругаку. Основні викладачі належать до однієї з авторитетніших у театральній спільноті родин



Іл. 2-3. Театральна традиція но. Майстер-клас. Т.Т.Т., 2024. Фото С. Рибалко.



Іл. 4. Бунраку. Майстер-клас. Т.Т.Т., 2022.
Фото надане Kyoto Art Center.

Шігеяма, члени якої не тільки відповідають за передання мистецького фаху з покоління в покоління, а й активно представляють його за кордоном, під час чисельних гастрольних турів: Акіра Шігеяма, Ясуші Маруїші, Доджі Шігеяма. В останні роки клас веде наступне покоління акторів Кьоген — Шігеяма Сенноджьо III, Судзукі Мінору, Ямашіта Моріюкі.

Клас японського танцю вели відомі танцівниці Кансоне Фуджіма, Сенрей Нішікава. З 2012 р.

підготовку з *ніхонбуйо* очолює Яйой Вакаягі — представниця школи Ягава — однієї з 5 провідних шкіл японського танцю. Вона також почала вивчати японський танець з двох років під керівництвом своєї мами — танцівниці Вакаягі Кінья. З 1985 р. виступає під сценічним ім'ям Вакаягі Яйой.

Викладання за класом Коцудзумі започаткував Хісада Шунічіро — представник школи Окура. Згодом його заступили Хісада Ясуко та

Такахаші Наоко⁸ — представниці школи Окура, членкині Осацького відділення Асоціації Ногаку та одні з небагатьох жінок-виконавців, хто виступає на офіційній сцені *но*.

Характеризуючи методи навчання, які використовують учителі, відзначимо, що в їх основі — традиційний метод *шіншін деншьо* (передача серцем і тілом), що базується на культурній конвенції розуміння вчителя як головного носія знання, а його тілесності як утілення знання, що передбачає наслідування його позам, рухам. Учні старанно повторюють рухи (*ката*) за вчителем, намагаючись якомога точніше відтворювати їх (іл. 5–7). У межах цього методу передбачається й фізичне корегування (майже «ліплення») пози учня. Це надзвичайно цінний та захоплюючий процес безпосереднього передання майстерності від вчителя до учня. Як влучно кажуть у середовищі *но* — *но* існує в просторі між учителем та учнем.

Спочатку студенти засвоюють базу: основна поза (*камае*) та хода (*суріяші*), намагаючись при звичаїтися до іншого положення спини, ніг, рук. У кожному виді мистецтва — свої відмінності. Якщо в усіх випадках *камае* передбачає зігнути в колінах ноги і, відповідно, зміщується центр ваги, то положення спини (нахил уперед або трохи назад), рук (лікть притиснуті до тіла, злегка або широко розвернуті, пальці складені чи просто притиснуті), положення голови, міміка чи її повна відсутність, стиль ходи — у *но*, *кьо-ген* та *ніхонбуйо* — різні. Студентам доводиться перенавчити своє тіло стояти, ходити в новий, незвичний, спосіб.

Водночас, спостерігаються й певні відмінності від традиційного навчання. Навчати іноземців, та ще й із завданням підготувати в стислий термін до виступу на сцені, є певним викликом для кожного покоління вчителів. Відмінність тілесної конституції та тілесної поведінки учня, його темпераменту потребує від вчителів кожного разу корегувати рухи, шукати способи пояснення. В одних випадках вчитель фізично формує рух і поставу (як висловилося одна з учениць після заняття, «у мене цей рух вклали»),

в інших — пояснює словесно або винаходить спеціальні вправи. Так, наприклад, Тамої Хіроюкі, коли навчає базовій позиції, пропонує нахилитися вперед на 90 градусів, потім повільно підняти тулуб, груди, ший і голову, зберігаючи низький центр ваги. У такий спосіб досягається правильна «нерухома присутність». Окрема проблема — пересування в просторі. Ое Нобуюкі, коли навчає правильній ході *суріяші*, змушує студентів ходити, поклавши розкрите віяло на голову, для тренування рівноваги. На одному із занять з *ніхонбуйо* Вакаягі-сенсей зв'язала ноги мотузкою авторці цих рядків, аби дати відчуття фізично необхідності дрібних кроків, положення ніг і, відповідно, усього тіла.

Учителі з перших занять окреслюють розмір сцени й турбуються про те, щоб студенти пам'ятали назви частин сценічної конструкції та розуміли логіку напрямків руху на сцені. Власне, й досвід виконання свого номера в масці дозволяє зрозуміти цю логіку із середини, наочно переконатися, що через її щілинки не видно музикантів та хор, не видно актора *вакі*, який сидить, і єдиним орієнтиром стають стовпи по чотирьох боках сцени та знання розташування учасників вистави відповідно до цих вертикальних маркерів.

Після вивчення *камае*, ходи *суріяші*, рухів та поворотів починається поступово, елемент за елементом вивчення танцю. Якщо нові частини проходяться разом з усіма (2–3) учнями, то перевірка пройденого здійснюється з кожним окремо. Учень виконує усе, що встиг вивчити від самого початку, учитель акомпанує йому своїм співом. Після того робляться зауваження по кожному елементу й учень знов виконує всі вивчені частини. Учитель звертає увагу учня на помилки, і далі учень йде відпрацьовувати вказане, а на умовну сцену, окреслену м'якими матами, уже виходить наступний.

За три години занять учителі багато разів оперним голосом проспівують текст, аби зафіксувати в пам'яті учня музику, слова та рухи. Пісенні тексти насичені пейзажними картинами, які виникають в уяві глядачів не тільки через інтонацію співу, а й часто лише через погляд

8. Хісада-сенсей навчалася під керівництвом 16-го голови школи, Окури Генджіро, а також свого батька — Хісади Шунічіро. Такахаші Наоко — учениця Хісади Шунічіро.



Іл. 5–7. Клас но. Процес навчання. Т.Т.Т., 2024. Фото С. Рибалко.



Іл. 8. Клас Кьоген. Т.Т.Т., 2023. Фото надане Kyoto Art Center.



Іл. 9. Клас ніхонбуйо. Т.Т.Т., 2016. Фото надане Kyoto Art Center.

актора. Усе, що відбувається на сцені, — це естетично й змістовно цілісне дійство, тому є критично важливим, щоби рухи актора немов унаочнювали пісенний текст. Відзначимо, що всі студенти одразу отримують роздруківку тексту, у якій зазвичай роблять помітки щодо траєкторій та послідовностей руху.

Крім танцю, для якого хоровий супровід виконують учителі, усі учасники групи *но* вивчають пісню (*утай*), опановуючи особливості вимови старих текстів, написаних переважно мовою часів *Муроматі*, що нині становить певні складнощі для розуміння навіть для японців. Учителі пояснюють значення тих чи інших слів, демонструють інтонацію співу. На фінальному концерті саме під спів учнів сенсей Катаяма виконує танець, що слугує фінальним акордом у концертному виступі групи *но* (іл. 10).

Що суттєво вирізняє навчання за програмою Т.Т.Т. від традиційних занять — це можливість навчатися одразу в трьох вчителів. Зазвичай така ситуація в японському театральному середовищі неможлива: учень вчиться лише в одного майстра. У Т.Т.Т. вчителі також переважно працюють з однією підгрупою (2–3 учні), але періодично міняють одне одного, і студент має можливість наочно побачити, як ті самі канонізовані моделі набувають іншого забарвлення залежно від індивідуальності виконавця. Згідно з опитуванням, такий підхід не лише полегшив вивчення моделей руху (певні моделі краще сприймаються від другого вчителя), а й вплинув на дослідницькі парадигми, унаочнивши, що й в межах канону завжди є місце індивідуальності. Слід зазначити, що стилістика виконання залежить і від типу ролі. Як учасник попередніх програм, автор цих рядків особисто зіштовхнулася з тим, що вивчена широка амплітуда рухів, притаманна ролям воїнів, помітно зменшується в жіночому амплуа.

Схожий принцип і в навчанні у класі Кьоген: після основних базових моделей (іл. 8) починається їх відпрацювання та вивчення нових на матеріалі конкретної п'єси. Протягом тренінгу вони також опановують дві форми: п'єсу та *комай* (маленький танок). Такі саме проблеми (для дослідника можливість їх відчувати та осмислити на власній практиці є надзвичайно важливим, адже унаочнює різницю між видами та жанрами)

спостерігаються й у вивченні *ніхонбуйо*. Тут навіть спосіб сидіти у *сейдза*, узяти та покласти віяло перед собою, вклонитися — принципово інші. *Камае* потребує іншого положення спини та ніг, а старанно опановане в класі «*но-обличчя*» (не виражати жодних емоцій), у *ніхонбуйо* змінюється триманням привітної усмішки; якщо в пластичному тексті *но* погляд актора майже (за рідкісним виключенням) відсутній і це окрема навичка дивитися прямо та в нікуди, то в *ніхонбуйо* рухи очима — це кодифіковані моделі, складові хореографічного тексту, які не можна пропустити чи зімпровізувати (іл. 11–12).

Не менш виразно простежуються відмінності в репрезентації жіночості в *но* та *ніхонбуйо*. Попри те, що в *но* жіноче амплуа вирізняється більш дрібними кроками та стриманою амплітудою рухів, це все одно стилістика зображення жінки у виконанні чоловіка, не говорячи вже про те, що й зображуваний персонаж — не людина, а дух, бог і відтак належить до паралельного світу. *Ніхонбуйо* — свого роду квінтесенція уявлень японців про жіночість, довершеність у «цьому світі», і тут моделюється зовсім інший тип тілесної поведінки та пластики (іл. 9).

Навчання, як і в інших класах, будується на багаторазових повторюваннях за вчителем. Сам танець певною мірою візуалізує пісенний текст, тому його вивчення є також обов'язковою умовою запам'ятовування рисунка танцю, де хореографічні моделі не повторюються, а створюють послідовну оповідь, що розвивається лінійно.

Клас *коцудзумі* — один з традиційних додаткових класів. Не буде перебільшенням стверджувати, що це хоч і окремий фах у театральній практиці, але мати основні навички потрібно кожному акторові. Учасники отримують нотний текст і навчаються читати нотний запис, відпрацьовують звуковибудовування — чотири ноти (іл. 13–14). Саме опрацювання нотних текстів *коцудзумі* поглиблює розуміння логіки будови мелодії, де складовими партитури твору рівною мірою є і ноти, і паузи, і жести, і вигуки.

Найскладнішим для студентів виявляється опанування ритму та відтворення звуків «какегоє» — змінений голос, що надає особливого відчуття містичності того, що відбувається, а з іншого, оскільки вигуки передують конкретним



Іл. 10. Шінго Катаяма, шімай у супроводі співу учнів класу но. Т.Т.Т., 2024.
Фото Такуя Ошіма. Kyoto Art Center.



Іл. 11. «Обличчя но». Т.Т.Т., 2019.
Фото надане Kyoto Art Center.



Іл. 12. «Обличчя ніхонбуйо». Т.Т.Т., 2025.
Фото С. Рибалко.

звукам — спосіб синхронізації для виконавців, які грають без диригента та також мають дивитися лише уперед, зберігаючи нейтральний вираз обличчя. Власне й жест, амплітуда рухів руки при виконанні кожної ноти є засобом контролю сили удару та ритму, додавання пластичного елемента у виконавську техніку.

Не менш важливими в процесі тренінгу є зустрічі з вчителями поза заняттями. «Крім неймовірного досвіду, що я отримав на репетиціях, я зустрічався з викладачами поза межами класу. Саме тоді я мав можливість дізнатися не лише

про багаті театральні традиції Японії, а й про життя всіх тих, з ким я працював», — згадує один із учасників (Rogals, 2012).

Останні заняття за програмою присвячуються підготовці до фінального концерту. Вчителі приносять костюми, відбувається їх примірювання. Враховуються не лише фізичні параметри, а й естетичні, як сполучаються кольори елементів одягу, чи формують вони разом гармонійний образ. У групі *но*, без перебільшення, найсильнішим враженням (згідно з опитуванням) є можливість виконати свій танець у масці свого героя.



Іл. 13. Коцудзумі. Камае.
Фото надане Kyoto Art Center.

Учнівське виконання на звітному концерті не передбачає використання маски, але вчителі дарують учням можливість у межах тренувального класу здобути цей досвід і по-новому відчувати пластику та траєкторії танцю.

Перше знайомство з реальною сценою відбувається в день вистави. Уранці колектив збирається в приміщенні найстарішого в Кіото театру Ое-ногакудо, якому виповнилось понад 120 років. Кожен з учасників має можливість лише однієї репетиції на сцені. Утім, попередня підготовка, що проводилася на чітко окреслених за розміром сцени локаціях, дається взнаки: на сцені залишається лише повторити вивчене під час занять. Саме так зазвичай і відбувається в професійному світі *но*: актори тренуються автономно, у своїх студіях, і лише один раз збираються повним складом для короткої репетиції перед виставою.

Дійство на сцені стає уособленням дзенської концепції («один раз, одна зустріч») — максимальна присутність у моменті, синергія усіх учасників дійства, цінність кожної миті.

Звітний концерт триває близько чотирьох годин, однак для учасників програми день починається із самого ранку: репетиції, зміни костюмів, адже учасники, зазвичай, виходять на сцену у двох-трьох номерах: п'єса (іл. 15), сольний танець (іл. 17–20), груповий спів (іл. 10), гра на *коцудзумі* (іл. 16). У перервах між виходами на сцену учні знайомляться з внутрішньою будовою та життям театру.

Крім студентів, які демонструють набуті вміння, на сцену виходять і викладачі. Якщо у всі



Іл. 14. Клас коцудзумі. Т.Т.Т., 2017.
Фото С. Рибалко.

роки вчителі підтримують концерт власними сольними виступами, то в ювілейний рік було показано складну композицію «шіші ранбу» (ди́ке лев'я́че танцюва́ння), у якій взяли участь викладачі усіх класів з додатково запрошеними музикантами (іл. 21). На сцені водночас лєво́ва тема розігравалася засобами музики, високим стилем танцю *но* та вишуканими елементами *ніхонбуйо*, доповнювалася жартівливою пантомімою *кьоґен*. То була унікальна вистава, розроблена вчителями програми саме для урочистого концерту.

Програма Т.Т.Т. і «Кіотський текст». Слід зазначити, що місто Кіото також відіграє важливу роль у програмі. Як воно просякнуте культурою *но*, так і програма тренінгу просякнута його культурою. У репертуарі п'єс і танців для навчання містяться номери, які мають безпосередній зв'язок із культурою міста. Це персонажі з історії Кіото, міські локації, що збереглися й по сьогодні, мотиви, що продовжують життя в сьогоденні. Наприклад, танець *Кьо-но шікі* є обов'язковим для професійного набору навичок кіотських *майко*. Його танцюють з певними варіаціями представниці усіх провідних шкіл. Власне хореографічний текст і відповідний йому пісенно-музичний текст розповідають про квітіння *сакури* на місцевому гірському масиві *Хіґашіяма*, про прохолоду річки Камо, що протікає через старий центр міста, по обидва береги якої розкинулися квартали *Понтотьо*, *Міяґаватьо*, *Ґіон* тощо. Йдеться в танці й про самих мешканок кварталів, які й нині є одним із символів Кіото — *майко*.



Іл. 15. Кьоген «Шібірі». Ювілейний концерт. Т.Т.Т., 2024. Фото Такуя Ошіма. Kyoto Art Center.



Іл. 16. Клас коцудзумі. Ювілейний концерт. Т.Т.Т., 2024. Фото Такуя Ошіма. Kyoto Art Center.



Іл. 17–18. Шімай. Клас но. Ювілейний концерт. Т.Т.Т., 2024. Фото Такуя Ошіма. Kyoto Art Center.



Іл. 19. Комай. Клас Кьоген. Ювілейний концерт. Т.Т.Т., 2024. Фото Такуя Ошіма. Kyoto Art Center.



Іл. 20. Фінальний концерт. Клас Ніхонбуйо. Т.Т.Т., 2023. Фото надане Kyoto Art Center.



Іл. 21. Танець Лева. Виконавці: но — Хіромічі Тамой, Ое Нобуюкі; ніхонбуйо — Вакаягі Яйой; коцудзумі — Хісада Ясуко, Такахаші Наоко. Т.Т.Т., 2024. Фото Такуя Ошіма. Kyoto Art Center.

Поглиблюють знайомство з театральною спільнотою Кіото організовані екскурсії до сімейної майстерні «Сакакі», де виготовляються костюми для *но*. Майстерня розташована у кварталі *Нішідзін*, який століттями був текстильним центром Кіото, є вагомою складовою культури Кіото — міста найкращих ткачів, художників-текстильників.

Переливчасті шовкові візерунки сценічного вбрання учасники програми мають можливість роздивитись і в експозиції Музею культури Кіото, де щороку проводиться виставка костюмів, віял та масок, що належать родині Катаяма.

Підтримують атмосферу *но* й деякі храми міста. Серед них — сінтоїстський храм *Шін-Ку-мано*, який шанується як місце народження *Нюгаку*. Уважається, що саме тут, у 1374 р. уперше *шюгун* Йошіміцу (третій очільник *шюгунату* Ашікага) вперше побачив виставу *саругаку-но* у виконанні Кан'амі та Дзеамі. Саме відтоді ця акторська родина отримала патронаж *шюгуна*, що справило вплив на подальший розвиток *но*. На згадку про цю подію на території святилища у 2012 р. встановлено два кам'яних рельєфи (іл. 23), у яких відображено цю зустріч (у жовтому одязі Кан'амі, зеленому — Дзеамі та червоному — Йошіміцу). Храм вважається місцем,

де молитви сприяють, з-поміж іншого, й підвищенню виконавської майстерності.

Ще одним знаковим місцем у Кіото в контексті *но*, без сумніву, є комплекс *Дайтокуджі* — інтелектуальний центр середньовічної Японії, де на закритій території суб-храму *Шінджю-ан* знаходяться меморіальні могили Дзеамі та Кан'амі (іл. 22). Під час відвідин храмів Кіото можна побачити сцени для *но* (наприклад, у таких храмових комплексах, як *Фушімі Інарі*, *Хейан*, *Ясака* та ін). Суттєвим доповненням кіотського тексту є Свято Гіон (Гіон-мацурі), яке супроводжує більшу частину програми Т.Т.Т. Це не просто можливість стати свідком того, як вчергове зусиллями багатьох містян поступово зростає і розгортається грандіозне за своєю видовищністю свято, що налічує тисячолітню історію. Це і символ Кіото, і квінтесенція його культури. Крім того, свято має тісні зв'язки з *но*. Музика, що наповнює кожен день і вечір протягом місяця Гіон, виконується на традиційних для *но* інструментах — флейта та барабани. Текстильні вироби, якими здавна прикрашали *хоко* та *ямабоко* (пересувні святині, іл. 24–28), нерідко містять візерунки, типові для *но*.

Під час грандіозного параду, коли везуть гігантські, урочисто оформлені платформи



Іл. 22. Дайтокуджі. Могили Кан'ямі та Дзеамі в Сіндзю-ан. 2024.
Фото С. Рибалко.



Іл. 23. Мемореальні рельєфи в храмі Шін-Кумано, Кіото. 2024. Фото С. Рибалко.



Іл. 24–28. Гіон-мацурі. Хоко та ямабоко. 2024.
Фото С. Рибалко та з відкритих джерел.

по вулицях, на деяких з них можна побачити скульптурні зображення героїв п'єс *но* (наприклад: *Токуса Яма*, *Ашікарі Яма*, *Кікусуі Боко*). Як зазначають фахівці, засновник *но* — Дзеамі відвідував Гіон-мацурі. Більш того, на деяких платформах у давнину під час свята виступали актори *но* і лише пізніше, приблизно у XVII ст., їх замінили різьблені скульптури.

Вплив програми. За 40 років реалізації програми в ній взяли участь понад 700 осіб з різних країн Азії, Європи, США, Канади та Великобританії. Щороку приблизно третина учнів — це ті, хто повертається для продовження навчання на іншому рівні або іншому класі. Моніторинг діяльності представників творчих професій — учасників Т.Т.Т. різних років, показує розмаїття варіантів застосування отриманих знань. Чимало студентів та аспірантів використали набутий практичний досвід у своїх наукових і творчих роботах. Серед них — Е. С. Рат (Університет Канзасу), чия праця «Етос акторів *но* та їхнє мистецтво» (Rath, 2004) інспірована навчанням за програмою Т.Т.Т.; автор Р. Джексон (Університет Мічигану), який реалізовує свій досвід як через публікації (Jackson, 2019), так і через діяльність розробленої ним навчальної програми «Майстерня з теорії японського перформансу». Практика в Т.Т.Т. простежується і в компаративістських студіях Б. Селлерс-Янг (Йоркський університет) — однієї з провідних вчених у галузі хореографії (Sellers-Young, 2023). За даними, наведеними Дж. Салз, «дехто з літературознавців “перейшов у табір практики”, адже Т.Т.Т. звернула їхні дослідження до танцю та театру. Серед них: Дж. А. Ієззі (Університет Гаваїв), Д. Л. Оніші (Університет Оклахоми)» (Salz, 2024, p. 30).

Для деяких учнів участь у програмі є поштовхом для подальшого навчання вже на професійному рівні. Серед них — Наоко Такахаші, яка із часом стала професійною виконавицею на *коцудзумі*, а згодом і викладачем Т.Т.Т. (іл. 14). Про вплив програми на подальші заняття практикою *но* згадує й інший учасник програми: «... Відтоді я продовжував брати уроки в *сенсея* Катаями, *сенсея* Тамої, *сенсея* Ое та інших викладачів і бачив їхні виступи. Досвід перегляду вистав *но* також кардинально змінився для мене після початку практики. Через десять років після першого

уроку я відчуваю, що лише починаю розуміти красу й складність *но*, а також мудрість і досвід майстрів, які його виконують» (Salz, 2015, p. 48).

Театральна традиція стала об'єктом не лише дослідження, а й творчої інтерпретації у власній постановці К. Елларса — випускника Коледжу образотворчого мистецтва Бостонського університету в межах його дипломного проекту. Концептуально розроблена та поставлена ним вистава «Там, де річка назавжди розділяє їх» («Here Where the River Forever Divides Them»), являє собою поєднання відомої п'єси з репертуару *но* «Річка Суміда» («Sumida River») та британської камерної опери середини XX ст. «Річка Кьорлью» («Curlew River»). Саме те, що автор лібрето У. Пломер надихався японською п'єсою, підштовхнуло його до вивчення практики *но*, що дозволило внести у виставу відповідні елементи пластичної виразності та стилістики. К. Еларс не тільки підготував акторський склад з числа студентів, а й сам виступив виконавцем головної ролі (іл. 35).

У розмаїтті творчих проєктів випускників програми, інспірованих отриманим досвідом — вистави, перформанси, музично-пластичні твори (іл. 33–34). Д. Стокес, характеризуючи вплив програми на її професійну діяльність, зазначає, що практика в Т.Т.Т. дозволяє їй ефективно використовувати отримані знання у творчій діяльності. Зокрема, це перформанси, де елементи *но* привносять особливу естетику.

Дж. Салз, оглядаючи 40-річний досвід Т.Т.Т., зазначає: «... для виконавців існує безліч способів, якими Т.Т.Т. вплинув на їхню мистецьку кар'єру. Деякі адаптували принципи *но* на своїх заняттях з акторської майстерності; інші використовують маски та техніки оповіді *но*, щоб адаптувати історії зі своєї батьківщини. Ще інші, як-от я (Театральна група *Нохо*), Ден Ферст, Джозеф Хаузел (Танцювальний театр Парнас), Саймон Вудс та Лінн Бредлі (Фізичний театр *дзен-дзен-зо*), використовували традиційні японські форми для інтерпретації грецьких, римських та шекспірівських п'єс і для створення двомовних кьоген. Драматурги бачать, як традиційні японські виконавці привносять фізичну виразність та музичну інтонацію в текст» (Salz, 2024, p. 72–73).



Лл. 29–30. Огляди концерту в газеті «Киото Шінбун». 2016, 2018.



Лл. 31. Передача на одному із центральних каналів ТВ. 2017.
Скриншот.



Лл. 32. Афіша концерту.
Т.Т.Т., 2021.

Учасники різних років високо оцінюють і методи викладання. «Педагогічна практика на курсі містила як схожість, так і розбіжності, що спонукало до роздумів про стосунки між вчителем та учнем, а також вчителем і простором. Природа театральної практики передбачала навчання через копіювання й декламацію — сенсей керував, а ми наслідували. У просторі існували чіткі ролі та ієрархія, але при тому була присутня взаємна повага до процесу навчання та тренування, передачі та отримання знання. Саме такий процес я прагну розвивати у своєму викладанні. Я контролюю простір, але заохочую до взаємодії, в основі якої передача техніки, творчості та практики» (Dredger, 2023).

Матеріали опитувань, інтерв'ю виявляють і розмаїття особистих досвідів учасників програми, відкриття в традиційних театральних практиках елементів психосоматичної саморегуляції. Як учасниця програми 2024 р., авторка цих рядків не може не відмітити, що крім цінних дослідницьких спостережень, практика *но* з її

повільними, але зосередженими рухами, максимальною концентрацією як під час виконання хореографічно-пластичних елементів, так і в паузі, справила ефект психофізичної реабілітації після бомбардувань. Подібні думки висловлює й учасниця програми 2002 р. Ханабуса Макіко: «Я би хотіла використовувати розумову концентрацію, якій я навчилася тут, щоб стояти на сцені, у своїй повсякденній діяльності» (山下里加, 2002).

Слід зазначити, що й сама модель програми Т.Т.Т. справила вплив на появу та розвиток короткострокових воркшопів, які будуються за моделлю, розробленою в Т.Т.Т.: орієнтація — тренінг — концерт. Серед них відзначимо програму Міжнародного Інституту *но* (Киото), розроблену ще Удака Мічішіге і яку нині ведуть його нащадки та учні. Програма сконцентрована виключно на практиці *но*: спів та танець, майстер-класи з костюму *но* й вирізування масок (The International Noh Institute). Подібні за структурою та змістом Програми з тренінгу *но*,



Іл. 33. Учасниця Т.Т.Т. Дебора Стокес у перформансі на о. Ібіца.
Фото надане Д. Стокес.



Іл. 34. Учасниця Т.Т.Т., 2017 Г. Бел у виставі Томої Адачі "Noh-tations 1&2". 2023.
Фото Р. Терміна (<https://www.facebook.com/profile.php?id=831748>).



Іл. 35. Дипломний проєкт К. Елларса (учасник Т.Т.Т., 2024) «Тут, де ріка назавжди розділяє їх».
Бостон, 2025. Фото Е. Кіф / Gentle Grace Photography (Bouranova, 2025).

що проводяться в США, Токіо, Великій Британії (Noh Training Project) та низка інших виїзних тренінгів за межами Японії. Відмітимо, що такий формат суттєво обмежений відсутністю культурного контексту, який лише частково компенсується переглядами відео та коментарями. Вочевидь, відпрацьована в Т.Т.Т. модель культурного обміну могла би використовуватися й в Україні як для ознайомлення з *но*, так і для розробки національних програм міжнародного обміну в галузі традиційних музичних та хореографічних практик.

Висновки. Отже, програма Т.Т.Т. варіювалася протягом десятиріч, але її структура (орієнтація — практика — концерт) залишалася незмінною. На першому етапі програма мала різні конфігурації та остаточно сформувалася як багат шаровий міжнародний проєкт на початку 1990-х. Програма орієнтована на традиції *но-кьоґен* та *ніхонбуїо*, *коцудзумі*, але не обмежується ними, пропонуючи періодично *ракуґо* або інші види мистецтва в якості додаткового класу. Концептуальна широта програми, можливість навчатися в кількох учителів не тільки полегшують опанування акторською майстерністю та формують загальну картину розмаїтих театральних практик, унаочнюють їх спорідненість та відмінності, а й впливають на дослідницьку оптику. Реалізація програми розкриває такі аспекти традиційних виконавських практик, як значення простору в схемі рухів та повага до нього, специфіка базової позиції (*камае*) у різних преформативних практиках; ката як спосіб передачі певних змістів; роль паузи, концентрації; засоби синхронізації дій всіх виконавців, роль вчителя як носія знання.

За збереження традиції майстер-центрованого навчання, у процесі реалізації програми викладачами напрацьовані методики викладання, які поєднують традиційний спосіб безпосередньої передачі знання від вчителя до учня з новими підходами та враховують розмаїття культурних, акторських, тілесних досвідів учасників програми, дозволяють у короткий термін досягти видимих результатів. Крім традиційного методу *шінішін деншьо* (передача серцем й тілом),

вчителі Т.Т.Т. активно використовують словесні пояснення та самостійно розроблені вправи. Програма вирізняється цілісністю і знайомить з усіма аспектами життя театральної спільноти — від способів навчання, виконавської майстерності до процесу підготовки вистави і самої вистави.

Від проєкту, орієнтованого на учасників із країн заходу, програма еволюціонувала до інтернаціональності, що посилює міжкультурний обмін. Результатом цього обміну слід визнати поширення знань про японські театральні практики на заході, збагачення теоретичних досліджень практичним досвідом, упровадження випускниками програми елементів театральних практик у свою творчу діяльність. Значення програми не вичерпується просуванням японських традицій у світі та сприянням різноманітним науково-творчим колабораціям. Багаторічна діяльність програми вплинула на появу низки театральних інтенсивів, які тією чи іншою мірою використовують досвід Т.Т.Т. Реалізація програми сприяє і популяризації *но* в середині Японії, підтримує спільноту *но-кьоґен* у Кіото, долучається до підтримки традиційних перформативних практик, зокрема в культурному тексті Кіото як міста.

Перспективи подальших досліджень полягають у вивченні міжнародного досвіду імплементації елементів *но* в західні перформативні практики, порівняльному аналізі творчо-педагогічного досвіду подібних інтенсивів за кордоном. Безпосередня участь у навчанні за Програмою Т.Т.Т. відкриває широкі можливості для більш глибокого вивчення окремих театральних практик, осмислення гендерної та тілесної репрезентації в японських перформативних мистецтвах.

Список посилань

- Bouranova, A. (2025, February 18). *CFA senior's thesis blends traditional Japanese Noh theater with Western opera: Chris Ellars' Here Where the River Forever Divides Them is a hybrid of the Noh play Sumida River and the XX century British opera Curlew River*. By Today. <https://surl.lu/euwejk>
- Dredger, L. (2023). *LUTSF*. <https://lutsf.org.uk/laura-dredger/>
- Jackson, R. (2019). Frayed fabrications: Feminine mobility, surrogate bodies, and robe usage in Noh drama. *Theatre Survey*, 60(3), 355–384. <https://doi.org/10.1017/S0040557419000255>
- Theatre Nohgaku. (n.d.-a). *Noh training project*. <https://www.theatrenohgaku.org/noh-training-japan>
- Noh Training Project UK. (n.d.-b). *Noh training project UK*. <https://nohtrainingprojectuk.org/>
- Theatre Nohgaku. (n.d.-c). *Noh training project US: Theatre Nohgaku at Hampden-Sydney College*. <https://surl.li/jfygnu>
- Rath, E. (2004). *The ethos of Noh actors and their art*. Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1tfjcbd>
- Raz, J. (1983). *Audience and actors: A study of their interaction in the Japanese traditional theatre*. E. J. Brill. <https://brill.com/display/title/2884>
- Rogals, A. (2012, June 2). The Kyoto TTT program. *Hyogo Times*. <https://www.hyogoajet.net/hyogotimes/2012/06/the-kyoto-ttt-program/>
- Salz, J. (2011). Tech-noh-logies: Historic and contemporary perspectives on Japanese classical masked dance-theatre expressions. *Asian Performing Arts Forum*. <https://surl.lu/vmqxjj>
- Salz, J. (Ed.). (2016). *A history of Japanese theatre*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139525336>
- Salz, J. (2015). *Traditional theater training 30th anniversary booklet, 1984–2014*. Kyoto Art Center.
- Salz, J. (2024). 40 years of traditional theater training in Kyoto. *Kyoto Journal*, 108, 68–78.
- Sellers-Young, B. (2023). Autoethnography and somatic modes of attention. *Public*, 34(67), 125–135. https://doi.org/10.1386/public_00149_1
- The International Noh Institute. (n.d.). *The International Noh Institute*. <https://surl.li/zhckiv>
- Traynor, J. K. (2017). *Treading in the formaldehyde of tradition: Kata as somatic text in the Japanese Nō and Kyōgen theatres* [Master's thesis, University of Alberta]. University of Alberta Education & Research Archive. <https://surl.li/odsuvb>
- 山下里加 (2002). 京都市 「京都芸術センター伝統芸術創造プログラム 『トラディショナル・シアター・トレーニング』」 (Ямашита Ріка. Місто Кіото «Програма традиційних мистецтв Кіотоського арт-центру «Традиційне театральне навчання 2002»). *Japan Foundation for Regional Art-Activities*, 89.

References

- Bouranova, A. (2025, February 18). *CFA senior's thesis blends traditional Japanese Noh theater with Western opera: Chris Ellars' Here Where the River Forever Divides Them is a hybrid of the Noh play Sumida River and the XX century British opera Curlew River*. By Today. <https://surl.lu/euwejk>. [In English].
- Dredger, L. (2023). *LUTSF*. <https://lutsf.org.uk/laura-dredger/>. [In English].
- Jackson, R. (2019). Frayed fabrications: Feminine mobility, surrogate bodies, and robe usage in Noh drama. *Theatre Survey*, 60(3), 355–384. <https://doi.org/10.1017/S0040557419000255>. [In English].
- Theatre Nohgaku. (n.d.-a). *Noh training project*. <https://www.theatrenohgaku.org/noh-training-japan>. [In English].
- Noh Training Project UK. (n.d.-b). *Noh training project UK*. <https://nohtrainingprojectuk.org/>. [In English].
- Theatre Nohgaku. (n.d.-c). *Noh training project US: Theatre Nohgaku at Hampden-Sydney College*. <https://surl.li/jfygnu>. [In English].
- Rath, E. (2004). *The ethos of Noh actors and their art*. Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1tfjcbd>. [In English].
- Raz, J. (1983). *Audience and actors: A study of their interaction in the Japanese traditional theatre*. E. J. Brill. <https://brill.com/display/title/2884>. [In English].
- Rogals, A. (2012, June 2). The Kyoto TTT program. *Hyogo Times*. <https://www.hyogoajet.net/hyogotimes/2012/06/the-kyoto-ttt-program/>. [In English].
- Salz, J. (2011). Tech-noh-logies: Historic and contemporary perspectives on Japanese classical masked dance-theatre expressions. *Asian Performing Arts Forum*. <https://surl.lu/vmqxjj>. [In English].

- Salz, J. (Ed.). (2016). *A history of Japanese theatre*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139525336>. [In English].
- Salz, J. (2015). *Traditional theater training 30th anniversary booklet, 1984–2014*. Kyoto Art Center. [In English].
- Salz, J. (2024). 40 years of traditional theater training in Kyoto. *Kyoto Journal*, 108, 68–78. [In English].
- Sellers-Young, B. (2023). Autoethnography and somatic modes of attention. *Public*, 34(67), 125–135. https://doi.org/10.1386/public_00149_1. [In English].
- The International Noh Institute. (n.d.). *The International Noh Institute*. <https://surl.li/zhckiv>. [In English].
- Traynor, J. K. (2017). *Treading in the formaldehyde of tradition: Kata as somatic text in the Japanese Nō and Kyōgen theatres* [Master's thesis, University of Alberta]. University of Alberta Education & Research Archive. <https://surl.li/odsuvb>. [In English].
- Yamashita, R. (2002). Kyoto City: Kyoto Art Center Traditional Arts Creation Program “Traditional Theatre Training”. *Japan Foundation for Regional Art-Activities*, 89. [In Japanese].

Надійшла до редколегії 07.05.2025

С. Б. Рибалко

доктор мистецтвознавства, професор, кафедра мистецтвознавства, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна

S. Rybalko

Doctor of Art Criticism, Professor, Department of Art History, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

РЕЦЕНЗІЇ

https://doi.org/10.31516/2410-5325.090.18*

УДК 791.32.072.2(477)Шимон:[378.6:008](477.54-25)ХДАК(049.32)

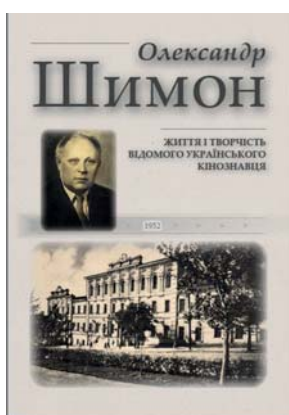
«ОЛЕКСАНДР ШИМОН — ЖИТТЯ І ТВОРЧІСТЬ ВІДОМОГО УКРАЇНСЬКОГО КІНОЗНАВЦЯ (1920–1993)»

В. М. Шейко

Національна академія мистецтв України, Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
sekretar@xdak.ukr.education

V. Sheiko

National Academy of Arts of Ukraine, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-3532-7439>



«Олександр Шимон — життя і творчість відомого українського кінознавця (1920–1993)»

Шейко В. М. Олександр Шимон: життя і творчість відомого українського кінознавця (1920–1993) // Культура України : зб. наук. пр. / М-во культури та стратег. комунікацій України, Харків. держ. акад. культури ; [голов. ред. В. М. Шейко ; за заг. ред. В. Шейка]. — Харків : ХДАК, 2025. — Вип. 90. — С. 180. Рец. на кн.: Олександр Шимон: життя і творчість відомого українського кінознавця (1920–1993) / автор-упоряд. В. Н. Миславський. — Харків : «ТОВ «Друкарня Мадрид», 2025. — 316 с.

Oleksandr Shymon: life and work of a famous Ukrainian film critic (1920–1993)

Sheiko V. M. Oleksandr Shymon: life and work of a famous Ukrainian film critic (1920–1993) // Culture of Ukraine: collection of scientific papers / Ministry of Culture and Strategic Communications of Ukraine, Kharkiv State Academy of Culture ; [editor-in-chief V. M. Sheiko ; under the general editorship of V. Sheiko]. — Kharkiv : KSAC, 2025. — Issue 90. — P. 180. Review of the book: Oleksandr Shymon: life and work of a famous Ukrainian film critic (1920–1993) / author-compiler V. N. Myslavskiy. — Kharkiv: "TOV «Drukarnia Madryd», 2025. — 316 p.

В. Н. Миславський — відомий в Україні та за її межами дослідник історії українського кіномистецтва. Цього разу він присвятив свій проєкт пам'яті відомого українського кінознавця Олександра Олексійовича Шимона, який залишив після себе численні наукові роботи з історії українського кіномистецтва та виховав, як талановитий педагог, плеяду учнів, які зробили свій внесок у духовну скарбницю України.

Життя людини швидкоплинне... Але, як правило, коли людини не стає, вона залишає після себе слід — чи то в пам'яті близьких і рідних, знайомих, однодумців, учнів, або колег, або залишає нащадкам своє творче надбання тощо. У будь-якому випадку, за невеликим виключенням, залишається поза увагою цілісне уявлення щодо особистості, її повсякденного життя, її життєвого шляху, її внеску в соціальну чи духовну скарбницю. Саме тому так важливе, коли людина йде у засвіти, туди, звідки не повертаються земні мандрівники, всестороннє висвітлення її життєдіяльності, особливо якщо це стосується відомих діячів науки, техніки, культури, мистецтва та всіх галузей суспільно-політичної, економічної та духовної діяльності.

Ось чому слід привітати це видання, у якому так вдало і повно висвітлюється життя й творчість відомого українського кінознавця, талановитого педагога, митця і чудової людини — Олександра Олексійовича Шимона (1920–1993). Його монографії, статті, підручники і численні публікації з проблем історії українського кіно, технічних засобів кіномистецтва та культурно-просвітницької роботи увійшли до золотого фонду української культури, українського кіномистецтва. «Парадоксально, — пише упорядник видання, відомий кінознавець, учений і педагог, доктор мистецтвознавства,

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

професор Харківської державної академії культури (ХДАК), член-кореспондент Національної академії мистецтв України Володимир Наумович Миславський, — водночас є те, що роботи О. Шимона добре відомі, а особистість дослідника залишається ніби в тіні — у публічному дискурсі немає навіть його фотографій». До речі, в стінах ХДАК О. Шимон пропрацював більше 35 років, тобто — основну частину свого творчого життя. За цей час він підготував і видав численну кількість монографій, статей, підручників, текстів лекцій з проблем і історії українського кіно та технічних засобів кіномистецтва й культурно-просвітницької роботи. За вказаний творчий період відомий кінознавець і науковець, талановитий педагог Олександр Олексійович Шимон виховав плеяду своїх учнів, які зробили свій внесок у духовну скарбницю України.

Вказані факти з творчої скарбниці О. Шимона я з упевненістю засвідчую, адже мені поталанило декілька років поспіль слухати його блискучі лекції, брати участь у творчих семінарах під його орудою, вивчати його наукові і науково-методичні видання, багато років спілкуватися з ним як студент з талановитим викладачем, а потім і співпрацювати з Олександром Олексійовичем у ролі спочатку лаборанта в його творчій лабораторії, а потім — викладача і доцента ХДАК. І сьогодні з повагою і вдячністю згадую початок своєї творчої роботи в Академії культури (тоді Інститут культури), коли Олександр Олексійович вчив мене азам педагогічної і наукової майстерності.

Хотілося б ще додати, що спілкування, співпраця з такою талановитою людиною збагачувала тих, хто мав таку змогу. Пам'ять зберегла картинку його лекцій, які викликали колосальний інтерес не лише у студентів нашого вищого навчального закладу, а й у студентів інших ЗВО. Аудиторії на його заняттях були переповнені. Це були лекції відомого кінознавця, талановитого не тільки лектора, а й актора, який блискуче читав матеріал і володів настроєм в аудиторії. Я й зараз, згадуючи лекції О. Шимона, чую його приємний зичний голос, бачу його міміку, коли він, обґрунтовуючи ту чи іншу проблему, театральньо підіймає окуляри на лоба і, стоячи за трибуною, по-акторськи, кліпаючи мудрими

очима, насолоджується зачарованою його лекцією аудиторією...

Але повертаємося до нашого унікального видання. «Ця книга, — як пише В. Н. Миславський, — данина пам'яті Олександра Олексійовича Шимона, видатного історика українського кіно, талановитого педагога, який виховав кілька поколінь молодих працівників вітчизняної культури...»

Слід зауважити, що упорядник включив у це виняткове видання і спогади учнів, колег та рідних і близьких О. Шимона, маловідомі матеріали про його наукову, педагогічну, творчу та громадську діяльність. У видання ввійшли і роботи О. Шимона, які зовсім не були відомі до цього видання.

У виданні, до речі, не забуті й відомості про участь О. Шимона у Другій світовій війні. Адже він з перших днів фашистської навали на СРСР пішов добровольцем воювати за тодішню Батьківщину. Він пройшов у бойових лавах усю Європу то з кінокамерою, то з гвинтівкою, був декілька разів поранений та контужений.

Загалом упоряднику рецензованого видання В. Н. Миславському вдалося підготувати унікальний матеріал, у якому цікаво, глибинно і жваво розповідається про життя і творчість видатної особистості, як уже вказувалося, — відомого українського кінознавця, митця, педагога і науковця — кандидата мистецтвознавства, професора Харківської академії культури — Олександра Олексійовича Шимона. Упорядник, у результаті копіткої і багатоаспектної дослідницької роботи, відтворив багатогранний творчий і життєвий шлях О. Шимона як особистості, яка зробила значний внесок у духовну скарбницю України, зокрема — в історію і теорію українського кіномистецтва.

Видання, безумовно, має й окремі недоліки, як, наприклад, внесення у текст не завжди відповідного за темою матеріалу, редакційно-граматичні огріхи тощо. Однак подібні дрібниці аж ніяк не впливають на загальну високу оцінку цього видання.

Книга, за моїм глибоким переконанням, буде корисною і цікавою для усіх, хто цікавиться історією і теорією української культури та українського кіно.

Надійшла до редколегії 12.05.2025

В. М. Шейко

доктор історичних наук, професор, заслужений діяч мистецтв України, дійсний член (академік) Національної академії мистецтв України, радник ректора, почесний ректор Харківської державної академії культури, м. Харків, Україна

V. Sheiko

Doctor of Historical Sciences, Professor, Honored Artist of Ukraine, Full Member (Academician) of the National Academy of Arts of Ukraine, Advisor to the Rector, Honorary Rector of Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine

Наукове видання

Культура
України

Збірник наукових праць

Випуск 90

Scientific edition

Culture
of Ukraine

Collection of Scientific Papers

Issue 90

На обкладинці: фрагмент роботи автора Нікіти Тітова «Новий ранок».

Джерело: https://scontent.fdnk4-1.fna.fbcdn.net/v/t39.30808-6/520692852_24095941530046341_1819808926534683161_n.jpg?_nc_cat=110&ccb=1-7&_nc_sid=833d8c&_nc_ohc=kd6UATlaG9YQ7kNvwEAbxBG&_nc_oc=AdmuVoUufhDaIbPQja5LKSExdEOwAAkZEn5fCjNpqiCfZ62SsEnAJvCGW2aTOuVR8&_nc_zt=23&_nc_ht=scontent.fdnk4-1.fna&_nc_gid=wlqqocGyizzOlVAsmFIT_w&oh=00_AfYPrefKuVoSkAsH14ofkCTfBqvhjIQJyD0MGuROUEo69A&oe=68D0EDD8

Редактори:

А. А. Троян

Г. С. Положий

Редактор англomовних текстів:

В. О. Афанасьєв

Комп'ютерна верстка:

І. Г. Колесник

Підписано до друку 26.09.2025 р. Формат 60х84/8.

Гарнітура «*Minion Pro*». Папір для мн. ап.

Ум. друк. арк. 18,6. Обл.-вид. арк. 17,2.

Адреса редакції і видавця:

ХДАК, Україна, 61057, м. Харків, Бурсацький узвіз, 4

тел. (057) 731-27-83. e-mail: rvv2000k@ukr.net.

Свідоцтво про держреєстрацію ДК №3274 від 04.09.2008 р.

Віддруковано в ПП Озеров Г. В.

м. Харків, вул. Університетська, 3, кв. 9.

Свідоцтво про реєстрацію: № 818604 від 02.03.2000.