

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА
Кафедра режисури

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

**СУЧАСНІ СВІТОВІ ІННОВАЦІЙНІ ВИДОВИЩНІ ФОРМИ:
ВОГНЯНІ, СВІТЛОВІ ТА ВОДНІ ШОУ**

Виконала:

здобувачка вищої освіти магістратури
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»
Олена ЗОЗУЛЯ

Науковий керівник:

кандидат мистецтвознавства,
старший викладач кафедри
режисури ХДАК
Ольга ЛАЧКО

Наукові рецензенти:

- 1) кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри режисури ХДАК
Світлана ШУМАКОВА;
- 2) кандидат мистецтвознавства,
старший викладач,
в.о. завідувача кафедри театрознавства
ХНУМ імені І. П. Котляревського
Юлія ЩУКІНА

Допущено до захисту

Зав. кафедри _____ / Сергій ГОРДЄЄВ /

20 грудня 2023 року

Харків
2023

Харківська державна академія культури

Факультет сценічного мистецтва
Кафедра режисури
Ступень «Магістр»
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Завідувач кафедри режисури
_____ / Сергій ГОРДЄЄВ /
19 жовтня 2022 року

ЗАВДАННЯ **на виконання кваліфікаційної роботи здобувачки вищої освіти** **Олени ЗОЗУЛІ**

1. Тема: «Сучасні світові інноваційні видовищні форми: вогняні, світлові та водні шоу»

науковий керівник – кандидат мистецтвознавства,
старший викладач кафедри режисури ХДАК

Ольга ЛАЧКО

затверджені рішенням кафедри режисури від 19 жовтня 2022 р.

2. Строк подання роботи – 20 грудня 2023 р.

3. Вихідні дані до роботи – досліджуються сучасні світові інноваційні видовищні форми, зокрема, шоу на воді, світлові та вогняні.

4. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, що потребують розробки):

1. ВСТУП
2. РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ СВІТОВИХ ІННОВАЦІЙНИХ ВИДОВИЩНИХ ФОРМ
3. РОЗДІЛ 2. ІСТОРИЧНИЙ КОНТЕКСТ ЕВОЛЮЦІЙНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ ВИДОВИЩНИХ ФОРМ
4. РОЗДІЛ 3. СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПРОГНОЗ ПОСТУПУ СВІТОВИХ ІННОВАЦІЙНИХ ВИДОВИЩНИХ ФОРМ: ВОГНЯНИХ, СВІТЛОВИХ ТА ВОДНИХ ШОУ

5. ВИСНОВКИ

6. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

7. ДОДАТКИ

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Відомості про консультантів розділів кваліфікаційної роботи	Підпис і дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ	19.10.2022	
Розділ 1	завідувач інформаційно-бібліографічним відділом бібліотеки Оксана ХИЖНА	22.11.2022	
Розділ 2	доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ	24.12.2022	
Розділ 3	доцент, заслужений діяч мистецтв України, декан факультету сценічного мистецтва Ігор БОРИС	28.01.2023	
Висновки	доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ	27.02.2023	
Список використаних джерел	завідувач інформаційно-бібліографічним відділом бібліотеки ХДАК Оксана ХИЖНА	12.03.2023	
Додатки	завідувач інформаційно-бібліографічним відділом бібліотеки ХДАК Оксана ХИЖНА	17.04.2023	

6. Дата видачі завдання – 19 жовтня 2022 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	Вступ	30.11.22	
2.	Розділ 1	25.02.23	
3.	Розділ 2	30.05.23	
4.	Розділ 3	30.08.23	
5.	Висновки	10.09.23	
6.	Список використаних джерел	25.10.23	
7.	Додатки	10.11.23	
8.	Редагування тексту	20.11.23	
9.	Збір рецензій	25.11.23	

Здобувачка вищої освіти

(підпис)

Олена ЗОЗУЛЯ

Науковий керівник
роботи

(підпис)

Ольга ЛАЧКО

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ СВІТОВИХ ІННОВАЦІЙНИХ ВИДОВИЩНИХ ФОРМ	10
1.1. Теоретичні основи дослідження.....	10
1.2. Методи дослідження.....	14
1.3. Аналіз основних понять дослідження: «видовище», «видовищність».....	17
Висновки до розділу 1	20
РОЗДІЛ 2. ІСТОРИЧНИЙ КОНТЕКСТ ЕВОЛЮЦІЙНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ ВИДОВИЩНИХ ФОРМ	21
2.1. Зародження і розвиток видовищної культури в різні часи.	
2.2. Змістовно-сміслова сутність світових інноваційних видовищних форм в культурно-мистецькому просторі сьогодення.....	28
Висновки до розділу 2	35
РОЗДІЛ 3. СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПРОГНОЗ РОЗВИТКУ СВІТОВИХ ІННОВАЦІЙНИХ ВИДОВИЩНИХ ФОРМ: ВОГНЯНИХ, СВІТЛОВИХ ТА ВОДНИХ ШОУ	36
3.1. Поліаспектний аналіз технологій створення аква-шоу. Мультимедійний проєкт IMAGINE, Dubai Fountain.....	36
3.2. Урбаністичний контекст розвитку світлових шоу. Eve of Wonder LED-шоу. Європейські світлові фестивалі.	41
3.3. Специфіка вогняних шоу. Burging Man, Up Helly Aa.....	45
Висновки до розділу 3	51
ВИСНОВКИ	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	56
ДОДАТКИ	63

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Новітні технологічні зміни сучасного інформаційного суспільства впливають на формування сенсів життя, яке все більше втрачає ціннісні змісти і набуває риси видовищності. Невід’ємний в нашому житті Інтернет затверджує домінанту гедоністичної цілеспрямованості культури. Всілякі інноваційні шоу намагаються дивувати глядацьку аудиторію, спираючись на все більш потужний розвиток технологій. Видовищні шоу, зокрема ефектні та улюблені глядачем – водні, вогняні, світлові, пропонують реципієнту «особливий світ», візуально відтворений, існування якого раніше було неможливим. Незважаючи на постійне висвітлення в публіцистичних виданнях технічно-мистецьких «див», наука залишається осторонь теоретичного вивчення видовищних шоу сучасності, що зумовлює наш дослідницький інтерес.

Не тільки тематично-проблемні аспекти, навіть загальні напрямки обраної нами теми не висвітлені у вітчизняній науці, відповідно, дослідження інноваційних світових водних, вогняних та світлових шоу вочевидь є актуальним та затребуваним.

Зв’язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Магістерське дослідження виконано відповідно до плану наукових досліджень кафедри режисури Харківської державної академії культури 2022–2023 рр., затвердженого на засіданні кафедри (протокол № 2 від 20 вересня 2023 р.), та є складової теми «Актуальні науково-дослідні пошуки в контексті сценічного дискурсу».

Об’єкт дослідження – сучасні світові інноваційні видовищні форми.

Предмет дослідження – водні, вогняні, світлові шоу.

Мета і завдання дослідження. *Мета дослідження* – проаналізувати еволюційний розвиток сучасних світових інноваційних видовищних форм в руслі аналізів водних, вогняних і світлових шоу.

Поставлена наукова мета зумовила необхідність вирішення таких завдань:

- систематизувати джерельну базу (науково-теоретичну літературу і публіцистичні матеріали) за обраною темою дослідження;
- виокремити ретроспективу теоретичного осмислення світових інноваційних видовищних форм та надати авторську інтерпретацію основних понять дослідження;
- означити методологічний апарат дослідження;
- висвітлити історичний контекст еволюційних трансформацій видовищних форм, зокрема зародження і розвиток видовищної культури в різні часи у відповідності соціокультурним запитам і трансформаціям;
- означити змістовно-сміслову сутність світових інноваційних видовищних форм в культурно-мистецькому просторі сьогодення;
- оцінити сучасний стан та прогноз розвитку світових інноваційних видовищних форм: вогняних, світлових та водних шоу;
- поліаспектно проаналізувати технології створення аква-шоу (La Perle. Мультимедійний проєкт IMAGINE, Dubai Fountain);
- окреслити урбаністичний контекст розвитку світлових шоу (Eve of Wonder LED-шоу. Європейські світлові фестивалі);
- визначити специфіку вогняних шоу (Burging Man, Up Helly Aa);
- узагальнити креативно-творчий доробок щодо водних, вогняних і світлових шоу крізь призму мистецьких інновацій.

Методи дослідження. Специфіка теми й завдань передбачають міждисциплінарний підхід з метою вивчення еволюційного розвитку сучасних світових інноваційних видовищних форм. Методологія дослідження реалізує теоретичне обґрунтування досліджуваного предмету в єдності фундаментальних загальнонаукових та спеціальних методів, серед яких:

- *культурологічний метод* з метою аналізу історико-генетичних параметрів і культурно-історичного контексту світових інноваційних видовищних форм в генезі розвитку видовищної культури;
- *мистецтвознавчий метод* з метою дослідження художнього змісту розглядуваних творчих проєктів як інноватики водних, вогняних і світлових шоу (в аспектах мистецького втілення);
- *метод термінологічного аналізу* з метою характеристики понять авторського дослідницького відтворення контексту;
- *метод дескриптивного контент-аналізу* з метою порівняльної диференціації особливостей виокремлених автором культурно-мистецьких проєктів як високохудожніх водних, вогняних і світлових шоу;
- *інтерпретативно-узагальнюючий метод* з метою з'ясування взаємовідповідностей і висвітлення механізмів формування мистецького діалогу між створюваною в рамках шоу художньою формою і її глядацькою аудиторією.

Наукова новизна полягає у вперше здійснюваних в рамках вітчизняного наукового дискурсу інтерпретації високотехнологічних шоу-проєктів сьогодення і феномена інноваційності естетики водних, вогняних та світлових шоу.

Удосконалено:

- понятійний апарат дослідження інноваційних видовищних форм;
- розширення деталізації історичних еволюційних змін світових інноваційних видовищних форм в контексті трансформацій культурно-сучасного мистецького простору.

Набуло подальшого розвитку узагальнення фактажу та поглиблення знань щодо еволюційного розвитку і культуротворчої ролі інноваційних видовищних форм.

Практичне значення магістерської роботи полягає в можливості застосування її положень та відтворених авторських позицій у подальших дослідницьких розвідках, щоторкаються проблемного поля сучасної світової видовищної культури.

Результати представленої науково-дослідницької розвідки можуть бути застосованими в дослідженнях і розробках теоретиків і практиків сценічного мистецтва в межах означеної проблематики.

Разом з тим, матеріали магістерського дослідження можуть сприяти:

- осягненню і поглибленню теоретичних знань студентів – майбутніх режисерів та акторів, їх практичній діяльності;
- розробці учбових курсів: «Історія світової художньої культури», «Історія світового театру», «Режисура шоу та арт-проектів», «Інноваційні технічні засоби мистецько-видовищних форм», «Сценографія шоу та арт-проектів», «Дизайн шоу-програм», «Відеомапінг та 3D-відеолізація», «Світлове оформлення шоу та арт-проектів», «Креативне мислення в режисерський арт-практиці», «Основи режисури та майстерності актора», «Івент-індустрія як сучасний вид організації масових заходів»;
- практичним втіленням видовищних проектів.

Апробація результатів дослідження. Основні положення роботи обговорювались на засіданнях кафедри режисури ХДАК. Апробацію дослідницьких результатів здійснено на конференціях:

1. Міжнародна науково-практична конференція «Культура та інформаційне суспільство XXI ст.» (м. Харків, 2023 р.).
2. Міжнародна науково-практична конференція «Новітні дослідження культури і мистецтва: пошуки, проблеми, перспективи» (м. Київ, 2022 р.).

Основні наукові результати і висновки дослідження відбито у публікаціях:

1. Зозуля О. В. До постановки проблеми вивчення нових видовищних форм // Культура та інформаційне суспільство XXI ст.: матеріали Міжнародної науково-теоретичної конференції. Харків, ХДАК. 2023. С. 77-78.

2. Зозуля О. В. Пошуки нових шляхів побудови мистецького діалогу, новітньої художньої мови і технологій в сценічному просторі сьогодення: видовищні шоу // Новітні дослідження культури і мистецтва: пошуки, проблеми, перспективи: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. Київ, НАКККиМ, 2023. С. 201-202.

Структура та обсяг магістерської роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (кількість джерел 61 позицій) та додатків. Загальний обсяг магістерської роботи становить 75 стор.; обсяг основного тексту – 67 стор.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ СВІТОВИХ ІННОВАЦІЙНИХ ВИДОВИЩНИХ ФОРМ

1.1. Аналіз джерельної бази

Вивчення обраної нами теми дослідження вимагає ретельного аналізу вже здійснених наукових розвідок відносно інноваційних світових видовищних форм з метою осмислення повної картини видовищності сучасності. Конструктивним, з нашої точки зору, є, насамперед, звернення до традиційних науково-теоретичних джерел та дослідницьких методологій, що містять дисертації, монографії, автореферати, наукові публікації останніх років. Крім того, в якості обов'язкового вбачаємо залучення до розгляду широкого спектру періодичних публіцистичних видань, матеріалів інтернет-ресурсів тощо, які уможливають реалізацію всебічного розгляду сьогоденної видовищної проблематики.

Думка про те, що видовищність превалує в сучасному полі культури зустрічається в цілому ряді наукових робіт. «Не можливо заперечувати тому, що сучасна культура постає візуально орієнтованою, видовищною, наповненою новітніми видовищно-розважальними формами» «як складовими загальнокультурного процесу, що еволюціонує» [45].

Крім того, слід привести висловлювання стосовно інноваційних видовищних форм, як ознаки теперішнього часу з метою знайти заміну всьому тому, що «набили оскому» та є «новим почуттям життя», адекватним духу самого часу. «Динамізм інноваційного поступу культурного простору актуалізує «занурення» у digital-сферу, найновітніші технології. Сучасність затверджує зразки винахідливих авторських ноу-хау – мультидисциплінарних нетривіальних видовищних форм, що постають відмовою від звичного сприйняття мистецтва. Пошуки нових мистецьких висловлювань, нових узгодженостей мистецтва з сучасною соціокультурною

дійсністю актуалізує виникнення поняття видовищного проєкту, затребуваного сьогоднішнім соціумом, що диктує нові форми і змісти» [46]

Щодо сучасних пріоритетів глядацької аудиторії, то «перебудова всього життя на початку XXI ст. зачіпає й уподобання сучасного глядача, якого постійно потрібно дивувати все новими й новими враженнями, новим мистецьким мисленням у світлі індустрії розваг» [46].

Запит на видовищні шоу в сучасному неоднозначному сьогоденні і потоці життєвих проблем принципово змінює світ «розширенням меж можливого й зануренням у світ дива», у створюваній «шоу-реальності і реалізації концепт-ідей задля відсторонення від рутини життя, від буденного сірого побутування» [46].

Продовжує викладену думку щодо домінанти нового видовищного мистецтва і наступна позиція: «сучасна соціокультурна ситуація, як соціальні зрушення у суспільстві – багато в чому сприяють появі нових форм соціального та культурного спілкування, а повсюдна урбанізація (у вигляді сплеску повсюдного потужного розвитку міської середина), раціоналізація, стандартизація та інтенсифікація всіх сфер життя призводять до необхідності активного пошуку компенсуючих засобів та способів для заповнення відданих своєму соціальному та особистому життю фізичних, духовних та інтелектуальних сил. У сфері культури, як відомо, найбагатшими компенсаторними властивостями повною мірою володіють різні видовищні форми. Саме тому сучасне суспільство, як ніколи, зацікавлене у розвитку видовищ», що слід всебічно осмислити [11].

Тож очевидним є позиціонування видовищних шоу сучасності як креативно-художнього мейнстріму у вимірах перспектив. «Видовищно-розважальне середовище сьогодення є потужною умовою концентрації людських проявів, що принципово змінюють саму суспільну атмосферу і які певною мірою рухали і продовжують рухати людство вперед, різко

посилюючи ритм оновлень, що є безпосередньо пов'язаним з образами часу й самого оточуючого нас світу» [47].

Деференціація науково-дослідних аспектів проблемного поля досліджуваних інноваційних світових видовищних форм, безсумнівно, в контексті загальносвітової видовищної культури нами вбачається ефективною на основі поглядів науковців царини теорії культури різновекторних спрямувань (Банфі, Бодрійяра, Дебора, Ароніна, Хайдеггера, Гадамера, Зедльмайра та ін.)

Насамперед, виокремлюється концепція видовищного в дослідницьких позиціях А. Банфі «Природа видовища» з визначенням в якості стрижневих: «дієвості», «співпереживання та глядацької співтворчості», «ефект співучасті». Крім того, слід долучити «соціальну заангажованість видовищного», що є сутністю наукових концепції постіндустріального суспільства з визначенням категорії «видовище». Разом з тим, до осмислення сучасної видовищності, як осмисленням своєрідності художніх шукань, слід віднести і концепції, що торкаються проблематики стану культури соціуму крізь призму сплесків науково-технічного прогресу (Хайдеггера, Гадамера).

У Гі Дебора виокремлюється принципово важлива для нашої дослідницької аналітики концепція культури як видовища з теоретичного доробку «Суспільство вистави», в якому концепт «тотальної вистави», що є невід'ємною у сучасному соціумі позиціонується автором в якості «типу реальних суспільних відносин між людьми», де члени суспільства «приречені грати відведені ролі» [11].

Трансформаційні зміни видовищ у сучасному суспільстві споживання трактується поглядами А. Банфі, Ж. Бодрійяр та ін., в опрацюванні яких розгортається проблематика, що інтерпретує культурний потенціал видовищних форм сучасності [11].

Видовищні форми, видовищна проблематика крізь призму сприйняття та впливу, проблеми сприйняття художнього матеріалу – фокус дослідницької уваги однієї з недавніх фундаментальних розробок концепції сучасних видовищних форм К. Станіславської «Мистецько-видовищні форми сучасної культури», де авторкою затверджується, що «саме видовищність, театралізація, дієвість, процесуальність починають диктувати умови існування та функціонування традиційних видів мистецтва, в яких відбувається певна трансформація, переструктуризація, зміщення акцентів, що призводить до первинності видовищних елементів у виразній системі багатьох мистецьких форм» [43, с. 270–271].

За твердженням, К. Станіславської, новітній «багатофункціональний організм видовищних форм», тотально охопивши життя, передрішує, «нові “революційні” можливості для розвитку видовищної культури» [43, с. 32].

Сучасні інтерпретації стосовно поля культури, як дієвого фактора впливу на специфіку розвитку сьогоденного соціокультурного середовища, зокрема його мистецької сфери, в контексті культурологічного дискурсу відбивають авторські концепції таких культурологів-теоретиків, як: В. Шейко [48], К. Кислюк [15], О. Кравченко [17] та ін.

Пошуки нової мистецької «мови» невілюванням сталих принципів і традицій, корінним відновленням «креативно-мистецьких вимірів мислення» в площині аналітики видовищних проєктів епохи постмодернізму, що радикально впливають на динаміку художнього процесу як «ідеологія домінант надзвичайних, адекватних часу, орієнтацій вираження форм і змістів», відбивається в теоретичних розробках С. Шумакової [45-47].

Понятійно-термінологічний апарат даного дослідження ґрунтується на матеріалах енциклопедичних видань: «Постмодернізм. Енциклопедія» (В. Стеценко) [11]; «Словник театру» (П. Паві) [32]; «Театрально-драматичний словник ХХ століття» (А. Баканурський, В. Корнієнко) [2]; «Словник

театрознавчих термінів і понять» (І. Савченко, І. Ліпницька) [41]; «Мистецтво: терміни та поняття» (С. Безклубенко) [3]; Видовище. Термінологія сучасного мистецтва (Г. Вишеславський, О. Сидор-Гібелінда) [5]; Новий тлумачний словник української мови (В. Яременко, О. Сліпушко) [31].

Разом з тим, автором сформоване широке міждисциплінарне коло дослідницьких матеріалів, що складається з численних сучасних відео-, фотоматеріалів, тематично-розгорнутого спектру публіцистичних матеріалів, складається, науково-теоретичних розробок дослідників, що торкалися розгляду суміжних аспектів інноваційного розвитку сучасної культуріндустрії.

Необхідно підкреслити, що проблематика магістерської роботи є доволі малодослідженою. Отже, джерельну базу формують вкрай малочислений вітчизняний доробок науковців, крім того, досить розширено є залученими зарубіжні наукові публікації тематично узгоджених досліджень. Незважаючи на широку панораму опублікованих праць, що тією чи іншою мірою торкаються обраної нами теми, не виявлено автором пропонованої роботи аналогічного магістерській роботі формулювання постановки проблеми.

Отже, на підставі аналізу джерельної бази даного дослідження констатуємо безсумнівну актуальність дослідницької роботи.

1.2. Методи дослідження

Обрана методологія ґрунтується на комплексі підходів та методів, що відповідають визначеній меті, завданням, об'єкту і предмету дослідження.

Звертаємось, насамперед, до розробок: «Наукова творчість у галузі культурології і мистецтвознавства» (В. Шейко, Ю. Богущького,

Н. Кушнарєнко); «Організація та методика науково-дослідницької діяльності» (В. Шейко, Н. Кушнарєнко); «Магістерська робота: методичні рекомендації до підготовки та захисту магістерської роботи для магістрантів галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 026 «Сценічне мистецтво»» (С. Гордєєв, С. Шумакова), які детально висвітлюють процес дослідження, вибір конструктивних підходів та методів дослідження [49;10].

Прийнято виділяти два основні рівні наукового пізнання: емпіричний та теоретичний. Цей поділ пов'язаний з тим, що суб'єкт може отримувати знання досвідченим шляхом (емпіричним) та шляхом складних логічних операцій, тобто теоретично.

На емпіричному рівні об'єкт, що вивчається, відображається переважно з боку зовнішніх зв'язків і проявів. Теоретичний рівень пізнання пов'язаний з переважанням розумової діяльності, з осмисленням емпіричних матеріалів, його переробкою [29].

Для здобуття теоретичних знань використовуються певні підходи та методи. Методи наукового пізнання прийнято поділяти на загальні та спеціальні. Більшість спеціальних наукових проблем і навіть окремі етапи дослідження потребують застосування спеціальних методів розв'язання. Зрозуміло, такі методи мають дуже специфічний характер. Вони ніколи не бувають довільними, тому що визначаються характером об'єкта, що досліджується. Крім спеціальних методів, притаманних певних галузей наукового знання, існують загальні методи наукового пізнання, які на відміну від спеціальних використовуються протягом усього дослідницького процесу й у різних науках [29].

Методи аналізу та синтезу є найбільш задіяними. Аналіз – метод, в основі якого лежить процес розкладання предмета на складові (з'ясовується, з яких частин складається поділений на складові об'єкт, які його властивості та ознаки). Синтез є сполукою отриманих під час аналізу частин у щось ціле.

Внаслідок застосування синтезу відбувається поєднання знань, отриманих в результаті використання аналізу в єдину систему [29; 14].

Методи аналізу та синтезу у науковій творчості органічно пов'язані між собою і можуть набувати різних форм залежно від властивостей досліджуваного об'єкта та мети дослідження. Прямі (емпіричні) аналіз та синтез застосовуються на стадії поверхневого ознайомлення з об'єктом. При цьому здійснюється виділення окремих частин об'єкта, виявлення його властивостей, найпростіші виміри, фіксація безпосередньо даного, що лежить на загальній поверхні [29; 14].

«Загальний напрям дослідницької роботи визначається науковим підходом, який уточнюється й конкретизується за допомогою методів дослідження для вирішення певних пізнавальних завдань. Науковий підхід – це основний смисловий вектор дослідження, сутність дослідницького руху в цілому. Метод дослідження – це спосіб (засіб, інструмент) вивчення конкретних аспектів досліджуваної проблеми, завдяки якому вони поглиблено осмислюються. Саме методи стають основною ланкою дослідження, що вирішує й формує канву дослідницької розвідки й наукового пошуку як таких» [49].

Синтезуючий фокус методології дослідження з метою поглибленого теоретичного обґрунтування розглядуваного предмету зумовлює єдність методів, серед яких:

- *культурологічний метод* з метою аналізу історико-генетичних параметрів і культурно-історичного контексту світових інноваційних видовищних форм в генезі розвитку видовищної культури;
- *мистецтвознавчий метод* з метою дослідження художнього змісту розглядуваних творчих проєктів як інноватики водних, вогняних і світлових шоу (в аспектах мистецького втілення);

- *метод термінологічного аналізу* з метою характеристики понять авторського дослідницького відтворення контексту;
- *метод дескриптивного контент-аналізу* з метою порівняльної диференціації особливостей виокремлених автором культурно-мистецьких проєктів як високохудожніх водних, вогняних і світлових шоу;
- *інтерпретативно-узагальнюючий метод* з метою з'ясування взаємовідповідностей і висвітлення механізмів формування мистецького діалогу між створюваною в рамках шоу художньою формою і її глядацькою аудиторією.

1.2. Аналіз основних понять дослідження: «видовище», «видовищність»

Безумовно, сьогодні з беззаперечною та безпомилковою впевненістю можна стверджувати, що ми живемо в «суспільстві видовищ», де навіть автентичність вимірюється не якістю, а, радше, візуальною привабливістю, новизною, незвичністю, видовищністю як такою [7].

«Поняття «видовищність» звично розглядається через його зв'язок з видовищем, театральністю та візуальною культурою. У сучасну епоху все частіше зустрічаються поняття «видовищність» та «видовище», як характеристики сучасної культури, розважальності сучасного життя в цілому». Відповідно, видовищна культура розглядається, як складова культурного середовища сучасного життя як такого, еквівалентності порівняльних зіставлень життя з театром, з поданням (спектаклем) [43; 7].

Видовище – це те, на чому завжди «зосереджена увага людей», і те, що викликає «активний інтерес». Історія розвитку культури наочно свідчить, що видовище завжди було своєрідним дзеркалом епохи. За створюваними святковими формами можна судити про історичне, політичне та духовне

життя суспільно-економічної формації, визначити ідеї, інтереси та прагнення різних соціальних верств. Спостереження за видовищами дозволяє стверджувати, що переважає на даний момент у культурі: охоронні, консервативні тенденції або прагнення змін; воно дозволяє судити, як ставиться дана соціальна група до своїх традиційних, основних цінностей, які вона вважає фундаментом культури, найважливішими та обов'язковими для життя [7].

Видовище виражає і кризові явища в культурі. В умовах суспільства споживання видовище стає аспектом масової культури з її стереотипами, іміджами, цінностями відпочинку та розваги. На відміну від класичної культури, масова культура має переважно компенсаторно-розважальні функції. Привабливість видовища, його яскравість і барвистість, зовнішня ефективність роблять його дуже важливим знаряддям у боротьбі масове свідомість. За допомогою ефективного видовища можна прищепити стереотипні переконання, сформувати певний тип ментальності. Тому гра може бути, як початком катарсису, і засобом ринкового споживання. Коли в суспільстві переважає прагнення зберегти духовні цінності, сенс гри – не гра, гра здійснюється заради серйозного, маючи символічний зміст. Видовище є культурно-естетичним феноменом найширшого діапазону: спортивні змагання та ігрові програми, обрядові дійства та громадські ритуали, свята та театралізовані вистави – все це видовища. Для кожної з цих форм характерні свої особливості, хоча сутнісна якість залишається одна – ігрове дійство. Невипадково для видовища, як визначальна ознаки береться синтетичність, оскільки у ньому поєднуються всі види мистецтва; потім – дієвість та колективність як суттєві видовищні ознаки та, нарешті, ефект співучасті, співпереживання та співтворчості глядача.

Питання про природу, зміст та значення видовища як особливої форми культури та способу задоволення духовних потреб людей є дуже складною проблемою, складність якої обумовлена широтою самого явища та

різноманіттям його функцій: від соціально-моральної, дидактичної, до гедоністичної, розважальної тощо [5].

У слові «видовище» очевидне коріння, що ріднить його зі старослов'янським «зрить», що означає – дивитися, бачити. У цьому, мабуть, і головне призначення видовища. «Видовище завжди те, на чому зосереджена увага людей, що викликає їх активний інтерес, виражений у стійкому спогляданні того, що відбувається» [43].

Значення видовища, як багатогранного суспільного явища, що відображає життя людини та суспільства, важко переоцінити. Видовища можна назвати цінностями, що сприяють формуванню особистості, духовному розвитку людини та людства. Саме видовище значною мірою синтезує все цінне, що накопичено у світовій культурі. З видовищем, як фазою культурного життя, пов'язані культурні явища, які в принципі не мають місця поза святом. Тут мається на увазі надзвичайно широке коло вчинків, речей, звичаїв, знаків, символів, цілих комплексів, що становлять ритуал чи святкову церемонію [43; 5].

Якщо виходити з того, що всяке видовище є формою емоційно-естетичного, ідейно-емоційного спілкування, то ефект співучасті, співпереживання та співтворчості глядача стають найважливішими характеристиками видовищного мистецтва. Тому при аналізі видовищного мистецтва слід враховувати щонайменше дві обставини: по-перше, очевидну залежність від візуальної здатності глядача; по-друге, чинник публічності, масовість як суттєві ознаки видовища. Кожен компонент видовищної дії звернений до глядача, підпорядкований організації його уваги, його вражень (мова, пластика, речове середовище, різні ефекти тощо) [36].

«Розгорнутість на глядача» дозволяє прояснити поняття «видовище», «видовищність». «Розвиток видовищних форм найширшого плану дає можливість під поняттям «видовищність» мати на увазі систему експресивно-динамічних ефектів і прийомів залучення глядача в дію із заздалегідь розрахованим результатом» [36].

Висновки до розділу 1

1. Аналіз наукової літератури за обраною темою виявляє нестачу узагальнюючих досліджень, які б розкривали мистецтвознавчо-культурологічні виміри предмету нашого дослідження, що зумовлює його актуальність.

2. Специфіка теми й завдань передбачають міждисциплінарний підхід з метою вивчення еволюційного розвитку сучасних світових інноваційних видовищних форм. Методологія дослідження реалізує теоретичне обґрунтування досліджуваного предмету в єдності фундаментальних загальнонаукових та спеціальних методів, серед яких:

- *культурологічний метод* з метою аналізу історико-генетичних параметрів і культурно-історичного контексту світових інноваційних видовищних форм в генезі розвитку видовищної культури;
- *мистецтвознавчий метод* з метою дослідження художнього змісту розглядуваних творчих проєктів як інноватики водних, вогняних і світлових шоу (в аспектах мистецького втілення);
- *метод термінологічного аналізу* з метою характеристики понять авторського дослідницького відтворення контексту;
- *метод описативного контент-аналізу* з метою порівняльної диференціації особливостей виокремлених автором культурномистецьких проєктів як високохудожніх водних, вогняних і світлових шоу;
- *інтерпретативно-узагальнюючий метод* з метою з'ясування взаємовідповідностей і висвітлення механізмів формування мистецького діалогу між створюваною в рамках шоу художньою формою і її глядацькою аудиторією.

3. Видовище – одне із фундаментальних культурологічних понять. Видовище (від давньоруського зїрти, зїрю – бачити, бачу) – ті явища, що сприймаються за допомогою погляду. Від цього коріння походять слова «зїр» і «глядач» – той, хто сприймає видовище

РОЗДІЛ 2

ІСТОРИЧНИЙ КОНТЕКСТ ЕВОЛЮЦІЙНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ ВИДОВИЩНОЇ КУЛЬТУРИ

2.1. Зародження і розвиток видовищної культури в різні часи

Видовища можна розділити на три основні види: природні (захід сонця, водоспад і т.п.), спонтанні (видовище викликається людською діяльністю, наприклад, пожежа), організовані.

У мистецтвознавстві видовищні мистецтва поділяються на такі види: змістовно-психологічний (до цього виду відносять переважно музичний і драматичний театри, кіно, телебачення); розважально-змістовний (естрада, цирк, оперета) відверто розважальний (деякі різновиди естрадних дійств – мюзик-хол, балет на льоду) комунікаційний (масові дійства).

Демонстраційні видовища (наприклад, уявлення) є формою передачі інформації глядачеві завдяки зображенню реально існуючих у світі явищ чи предметів. Якщо зникає межа між видовищем та глядачем, і всі відносини перетворюються на єдину ігрову форму – це видовище, основою якого є змагання [10].

Кожне видовище – це форма емоційно-естетичного, ідейно-емоційного спілкування, що обумовлює взаємозв'язок глядача та видовища з ефектом співучасті, колективної творчості, що й стає важливою характеристикою видовищного мистецтва. Видовищність постає прийомами залучення глядача у дійство із заздалегідь розрахованим результатом. Видовища розвивались разом з людством [10].

Зазираючи в історію наших прадідів, можливо помітити, що вони сприймали зміну пір року, холоди, якісь смертельні хвороби, як щось

незвичне та нестандартне, приписуючи усе це до вищих сил та до магії. Вони вірили, що таке звернення допоможе змінити їх скрутні становища, у які вони потрапляли. Від цього і пішли перші видовища, а саме ритуальні дії та мінімальна театралізація. Якщо це порівнювати з сучасними заходами, то буде відчуватися велика різниця, але саме це і є історією видовищ [10].

Повертаючись до історичного місця проведення видовищ, слід згадати острів Крит, який відзначався високою культурою. Перші археологічні пам'ятки великих видовищних споруд, були відкриті саме там. На видовищних майданчиках створювалися перші ритуальні процесії, які супроводжувалися музично-шумовим фоном та хореографією.

Значення видовища в суспільстві неможливо переоцінити, це розуміли задовго до нашого літочислення. У Стародавній Греції ще в V в. до н.е. Геродот, якого ми називаємо батьком історії, вважав спільні свята третім елементом, поряд з расою і мовою, що зумовлює почуття єдності всіх греків.

У Стародавній Греції, насамперед, це – свята, присвячені богу виноробства Діонісу, та всілякі змагання. Ми можемо зараз це назвати «спортивним театром», який сьогодні нам відомий під назвою Олімпійські ігри. За сучасними даними відомо, що Олімпійські ігри існували з 776 року, але вони то втрачали свою актуальність, то набирали. Але серйозно про них почали говорити наприкінці XIX століття (завдяки видатній людині – П'єру де Кубертену), свою актуальність вони не втрачають і досі. Якщо порівняти сучасні Олімпійські ігри, то ми можемо помітити, що видовищна процесія, яка є початком та інколи кінцем ігор, існує й тепер. З кожним роком організатори намагаються здивувати людей все більше і більше. Але головною їх думкою, все одно залишається мир та дружба серед спортсменів, бо це і є трактування п'яти переплетених кілець емблеми ігор.

Олімпійські ігри дуже міцно посіли у історії й досі є одним з перших зразків масових видовищ. Вони якомога краще проєктують такі риси, як:

масовість, характер ігрового змагання, при цьому маючи агресивність у сценічному розумінні.

Видовища Стародавньої Греції «були однією з самостійних, розвинених і надзвичайно популярних форм дозвілля, яке представлялося їм більш діяльним та активним станом, ніж праця» [10].

Зовсім іншими виглядають свята Стародавнього Риму, хоча своїм корінням вони йдуть у грецькі, оскільки елліни були найближчими сусідами стародавніх римлян. Однак, незважаючи на вплив еллінської культури в Стародавньому Римі помітно змінюються зміст та форма видовищ. На наш погляд, найбільш істотною відмінністю була якісна зміна їх сутності. Якщо головною дійовою особою масових видовищ Стародавньої Еллади був народ, то Римі в масових видовищах просто неба народу відводилася більш пасивна роль. Тут не загальне масове дійство, у якому активно проявляли себе всі афінські громадяни, а найчастіше видовище, у якому було чітке поділ учасників і глядачів. Саме з того часу входить у святковий побут поняття «видовище» як синонім поняття «свято».

Метаморфози, що сталися з давньоримськими видовищами, не випадкові. Вочевидь, вони пов'язані з політичною обстановкою в Римській імперії, обстановкою жорстокої класової боротьби між бюрократичною верхівкою і люмпен-пролетаріями. Імперія трималася на силі, і в цих умовах потрібно було будь-як відволікти народ від політики. Саме на такий ефект була розрахована політика римських імператорів. Іншими словами, видовища Стародавнього Риму, мали за мету цілком заповнювати вільний час простого люду і відволікати його від втручання в політичні події, удержання від бунтівних настроїв, що проявляються найбільшою мірою, коли людям нема чим себе зайняти. Видовищна культура Стародавнього Риму була дуже розвиненою і різномірною. Широкої популярності досягло гасло: «Хліба та видовищ». Імператори завойовували подяку підданих та місце в історії,

запроваджуючи видовища або збагачуючи оформлення та утримання забав та ігрищ.

Римські видовища являли собою тріумфальні ходи імператорів, гладіаторські бої, навмахії (битви на воді), циркові змагання. Слід зазначити, що у видовищах Стародавнього Риму великої досконалості досягла сценічна техніка, неймовірно розширилися виразні засоби. Вершиною видовищних споруд був Колізей.

Слід зазначити, що римські видовища поєднували у собі феєрію та натуралізм. Відомо, що Цицерон і Сенека обурювалися надмірним натуралізмом кривавих видовищ, однак сходилися на тому, що вони необхідні для гармонійного виховання воїна. Серед масових видовищ Стародавнього Риму слід відзначити «столітні урочистості», які справлялися кожні сто років, луперкалії – святкування на честь фавна, «свято роздоріжжя» та «малі тріумфи» – овації, під час яких тріумфатор входив до міста пішки, а не в'їжджав на колісниці, як у великому тріумфі».

Видовища в європейській міській культурі розвивали подвійні сили. З одного боку, офіційне видовище, розвитку якого (ще за доби Середньовіччя) сприяло духовенство (літургійна драма, містерії, мораліте), з другого, – бродячі артисти, які збирали велику аудиторію і мали щодо неї великий вплив.

На тлі, як стверджується у дослідженні С.Шумакової, «вельми поширеного феномену скоморошних балясів», відбувався історичний рух улюбленого міського видовища «як відбиття формування «технічно-художньої тканини» блазнівського трюкацтва. Ряження, гра, фіглярство в широкому спектрі проявів народно-майданної культури – джерела балаганних майданно-ярмаркових видовищних форм» [19]. Мистецтво гістрійонів, яких називали блазнями-забавниками, було поширеним по всіх

європейських країнах, і їх називали по-різному: менестрелями, шпильманами, жонглерами, скоморохам.

Значною складовою розвитку культурного простору можна вважати масштабні міські містерії, що супроводжувалися масштабними маскарадними процесіями та «театралізованими ходами» як показом «накопичених містом багатств, маніфестацією, що проходила містом, на якій купців-підприємці виставляли свої товари». Такі ходи через все місто направлялись на головну міську площу, де всі й приймали участь у містерії. [10].

У міській культурі з'явився особливий вид міського видовищного мистецтва – карнавал, що дуже суттєво впливав на зміни міської культури, надаючи народу можливість виплескувати своє ставлення до соціальної дійсності.

«Карнавальна хода включала процесії, ігри, акробатичні номери... Карнавали супроводжували виступи блазнів-буффонів, жонглерів, мімів, виступи яких являли собою справжній феєрверк найнеймовірніших, забавних, бешкетних проказ і вигадок. Жінки перевдягалися чоловіками, чоловіки виряджались в жіночу сукню. Допускалися вільності та осміяння всього священного, блюзнірське ставлення до всіх ієрархічних установ» [10].

Міцною рушійною силою еволюційного розвитку видовищної культури постали, у свою чергу, видовищні розваги аристократів і королівських дворів. Королівські видовища різних часів за наявності масштабних фінансових вливань певною мірою визначали вектори розвитку видовищної культури та технічного її оснащення, що зосереджено було на максимальному ефекті здивування і захоплення.

Отже, слід наголосити, що на кожному історичному етапі культури видовищні форми організують власний простір зі своєю структурою та динамікою розвитку.

Видовищна культура розвивалась в усі часі з різними домінантами. Єдиним залишається розуміння видовищної розваги: вона має бути насправді видовищною, захоплювати увагу, вражати, надавати потужні емоції. Це притаманне і Великим Діонісіям Стародавньої Еллади, і середньовічним карнавалам, і містеріальним площадним видовищам, і видовищам теперішнього часу.

Представлений аналіз історичного контексту еволюційних трансформацій видовищної культури, надає змогу сформулювати нижчезазначені авторські позиції.

1. Сягаючи своїм корінням у давнину, видовищна культура еволюціонувала разом із поступом самого соціуму, безумовно, потужно сприяючи трансформаціям його культурного простору. З метою залучення глядацької аудиторії з найдавніших часів виявлялися намагання ввести у видовищне дійство всілякі інноваційні зміни.

2. Змінювався і продовжує змінюватися протягом століть соціальний устрій суспільств, але потреба в видовищах і розвагах залишається завжди стійкою. Сильні світу цього, як і раніше, бачать наймогутнішу силу впливу на уми, долі та душі за допомогою масових видовищ, використовуючи при цьому всі новітні досягнення науково-технічного прогресу, вкладаючи та отримуючи гігантські гроші, створюючи потужну індустрію видовищних розваг (зіштовхуючи на цьому гігантському психологічно-емоційному полігоні інтереси політики і бізнесу, цінності моралі та етики і т.п.).

3. Відтак видовищна культура в усі часи активізує та інтенсифікує культурне життя суспільства. Видовищна дія актуалізує й затверджує цінності, що наділяють сенсом людське життя і є характерними для культури

певного етапу її історичного розвитку. Видовищна культура поступово змінюється, модернізується і переосмислюється, і іноді докорінно. Різноманітні та різноспрямовані потоки смакових волевиявлень у соціумі створюють у духовному житті просування, як особливості розвитку культури та її зворотного впливу на суспільне життя.

4. Бурхливі соціокультурні процеси сучасності викликали обставини нашої дійсності, які, своєю чергою, визначили значну питому вагу видовищ в наш час. У два останні століття в культурі з'явилася потужна тенденція, пов'язана з розширенням світу видовищ, чому посприяли технічні винаходи.

5. Вочевидь, сучасна культура наповнена видовищами та ще більшою мірою зображеннями. Поняття сучасної видовищності, безперечно, означає сукупність властивостей яскравого, вражаючого, що викликає потужний емоційний фон. Сучасника необхідно дивувати, приголомшувати, пропонуючи щось небачене. Тож з впевненістю можна сказати, що будуть з'являтися найінноваційніші шоу.

Тим більше, що характерним джерелом поповнення аудиторії є не театральна публіка, а досить значний соціальний прошарок людей, доки не прилучений або слабко долучений до мистецтва. Але в тому-то й полягає соціальна роль популярних видовищ: надання людям, часто далеким від мистецтва, не тільки розваги з видовищними емоціями як різновиду легкого та бажаного дозвілля, а й розуміння мистецького.

6. Сьогодні культурна активність людини у сфері видовищної культури не обмежується відвідинами виставок, різноманітних мистецьких експозицій, вистав, кіно, концертів, шоу, тобто «живими» контактами людини з мистецтвом. Поряд з ефектами розширення доступності та масовізації мистецтва, є заміщення на споживання цифрових віртуальних образів, які нині тотально тиражуються Інтернетом та ЗМІ. З одного боку, проявляється відчутне зниження інтересу до серйозного мистецтва, з іншого, – принципове

зростання інтересу до занурення у спокуси індустрії розваг і видовищної культури.

Таким чином, сягаючи своїм корінням у давнину, видовищна культура еволюціонувала разом із поступом самого соціуму, безумовно, потужно сприяючи трансформаціям його культурного простору. З метою залучення глядацької аудиторії з найдавніших часів виявлялися намагання ввести у видовищне дійство всілякі інноваційні зміни. З самих часів ще древньогрецького сценічного приладдя (як, наприклад, «Бог з машини»), цілий ряд видовищно-інноваційних перетворень, насамперед, для найбільшого враження публіки впевнено «відвойовували» передові позиції культурного простору, особливо у світлі неймовірно вигадливих палацових видовищних розваг різних епох, з яких потім нововведення входили в суспільну сферу життя.

Щодо сучасності, то мультимедійні технології, високотехнологічне обладнання та найсучасніші системи – все це разом докорінно змінює та сутнісно інтенсифікує еволюційне просування та перспективи майбутнього потужного розвитку видовищних шоу.

2.2. Змістовно-сміслова сутність інноваційних видовищних форм в культурно-мистецькому просторі сьогодення

Проблематика інноваційних видовищних форм, з нашої точки зору, вбачає просування від цілісного науково-теоретичного осмислення до різноспрямованого вивчення. Видовище складає синтез мистецтв та позамистецькі, техніко-технологічні компоненти, що в симбіозі постають в новій якості.

Перш з все, проаналізуємо видовищність у змістовно-смісловому фокусі. З дослідної позиції О. Моля, завершене визначення видовищного вочевидь науково не інтерпретовано, бо «тут закінчується народний театр,

тут починається спортивний парад чи мюзик-хол. Було б передчасно та небезпечно встановлювати тут кордони. Масове видовище синтезує різні художні аспекти».

Дослідна позиція А. Банфі сконцентрована на «символі дієвості», як ключовій ознаці видовищного, разом з тим, виокремлюється «колективність», що разом типізується таким чином:

- видовищна соціальність як єдність дії і сприйняття життя поза відокремленням глядача від виконавця (карнавал, ярмарок, свято та ін.);
- видовищна виокремленість представницького елемента від колективного з чітким розподілом на глядачів і виконавців у самостійній художній формі, у найширшому розумінні – театр життя.

Видовищність належить реаліям життя, як і життя є видовищною подієвістю, соціум на всіх рівнях (державному, суспільному, приватному) існує у видовищних проявах, по суті, прояви соціуму (згідно концепції Г. Дебора) постають певними нескінченним видовищем (найвиразніший наприклад – політика). «Культурна ситуація вимагає нового видовища, яке має просуватися у своєму розвитку до набуття духовного катарсису особистості та суспільства» [43].

Отже, можна визначити, що видовищне, з одного боку, об'єднує маси людей на підґрунті культурних традицій, з другого, – не просто організовує соціальний досвід, а акумулює колективну енергію, що породжує творчі сили.

Видовищне як таке – компонент видовищної сфери, що лежить на межі мистецького з позамистецьким. «Мабуть, як складно провести кордон між театральним та нетеатральним, так складно її провести між видовищним та невидовищним» [43].

Видовищність перетворює реальне життя у відповідність метаморфозі бажаного його сприйняття з позиції емоційного відчуття – відбувається перетворення самого зовнішнього життя. Дієве поле видовищності є складною екстатичною єдністю, що виявляє цілісність різних рівнів [36].

Спираючись на концепції зарубіжних дослідників [59;61] аналітика дієвого поля видовищності, з авторської точки зору, можна диференціювати в структуротворних елементах видовищного як такого:

- *подієвість поза звичною повсякденністю, що здатна захоплювати;*
- *атмосферність «всесвіту дива»;*
- *значеннєвість сукупності елементів;*
- *стратегія розвитку очікуваного та раптового як складна всеохопність подій;*
- *хронотопний комплекс як особливість часо-простору;*

Дана елементна єдність може вважатися видовищним началом, що виявляє закономірності взаємодії;

- *структуротворними факторами постають взаємопов'язані значеннєві елементи, що єднаються в просторово-пластичну систему видовищного;*
- *виявляє художньо-філософські сенси в площині яких герой-квестор, здійснюючи свою місію, проходить через катарсис.*

Тож, з авторської точки зору, видовищне є специфічною формою дозвілля розважально-самодостатнього характеру, що набуває власного значення, яке варіюється від обставин:

- *видовищне є певною формою художньо організованого змісту зі специфічними властивостями;*

- з власного життєвого простору реципієнт відводить видовищному змінювану частку певного дозвільного обсягу часу і простору як обов'язкової умови своїх вільних дій;
- природа видовищного є соціальною за своєю суттю.

Видовищні форми відбивають культурний контекст часу, тож перманентно трансформуються в руслі модернізації самого життя. Потужні соціально-історичні зрушення в усі часи сприяють поширенню різноманітних видовищних форм, які відіграють роль певних орієнтації і «спрямованості».

Загальним у суті інноваційних видовищних форм, що є важливим, є розуміння в якості невід'ємної складової свого глядача, згідно «формулі» єдності реалій життя з художнім, як буденно-рутинного зі створенно-образним.

Інноваційні видовищні форми активізують й інтенсифікують процеси соціокультурного простору як відбиття певних етапів історичного розвитку соціуму у відповідності суспільним запитам. Відчутна соціальна заангажованість видовищних форм, що відбивають різні уподобання різних соціальних груп.

Вочевидь, попри історичні зміни соціального устрою протягом століть, життєва потреба у видовищних розвагах є перманентно сталою. Спираючись на досягнення науково-технічного прогресу, сильні світу цього, вбачать у видовищному потужність впливових сил на уми. Завдяки гігантським фінансовим вкладенням в інноваційні видовищні форми створюється потужна індустрія видовищних розваг, як психологічно-емоційний полігон стику інтересів (де поєднані естетика, етика, мораль, бізнес, політика тощо). Видовищні форми еволюціонують з величезним розмахом і результатом по законах концентрації капіталу, вільно конкуруючи практично зі всіма галузями і розкриваючи потенційно безмежні можливості впливу на маси [36].

Підкреслимо, що на основі проведеної аналітики, з авторської точки зору, можна констатувати: дефіцит розваг порубіжжя XX і XXI ст. вочевидь набуває вельми агресивного характеру проявів. Значна питома вага видовищних форм відповідає обставинам дійсності у бурхливих соціокультурних процесах сучасності. Видовищна розважальність уводить від проблем буття, тож у сприянні хвиль технічних винаходів «з'являються потужні тенденції розширення світу видовищ з вибухом візуальності» [43].

Щодо певних прогнозів, то, відштовхуючись від сучасного стану очевидної наповненості культури видовищними формами і зображеннями, можна сміливо стверджувати лише зріст еволюційного розвитку видовищ.

Сукупність властивостей вражаюче яскравого з емоційно потужним фоном складає розуміння сучасної видовищності як такої. Видовищна культура є націленою на те, щоб приголомшувати, дивувати небаченим. Відповідно, впевнено формулюється прогноз щодо найближчої появи найінноваційніших видовищних форм.

Цифрові віртуальні образи, тотально тиражовані сьогоднішніми ЗМІ та Інтернетом, певною мірою передрішують зниження інтересу до мистецької сфери в канонічному її розумінні. Крім того, очевидно відчутним є принципова зацікавленість спокусою для сучасника бути враженим й емоційним збудженням від занурення в особливий всесвіт видовищних розваг.

Відтак зачіпає уподобання сучасного глядача перебудова самого життя в новому тисячолітті, якому притаманна перманентна потреба сучасника бути здивованим новими враженнями, по-новому вражаючим мистецьким мисленням.

Вочевидь, в контексті «актуальних видовищних здивувань», що нині якнайповніше відповідають соціокультурним запитам й викликам часу, виокремлюються наймасштабніші шоу-проекти світового рівня. Масштабні

шоу постають у руслі тенденцій сучасної видовищної культури новою гілкою видовищності сучасності. Вона реалізує синтез мистецтв, усіх можливих художніх та позахудожніх виразних прийомів з метою втілення неймовірних арт-проектів, звернених відразу до усіх почуттів глядача.

Шоу, як інноваційні видовищні форми, бентежать, дивують, приголомшують глядача, постаючи «медіацією» і «перформативним» людської комунікації, її виходом на нові рівні.

Безумовно, не просто певне поступове, а тотально нарощуване залучення інноваційними видовищними формами до власного мистецького інструментарію медіатехнологій і медіазасобів, технозображень і техноуяви та ін. відбаває історико-культурну реальність існування сучасного соціуму в умовах медійності, яке в процесі освоєння світу спирається на все більш розвинені технології і новітні культурні коди.

Нині медіафілософія констатує всезагальний перехід, інакше кажучи, перманентно стале «занурення» до світу технозображень. За М. Маклюеном та В. Флюсером, знаними медіафілософами, наголошується на тому, що через технозображення в наш час «повертається» міфологічна уява, актуалізується міфотворення. Важко не погодитися з наявною їх думкою щодо того, що сьогоденне отримання знання та новітній спосіб мислення може визначатися як техноуява, що відчайдушно посунула зі своїх історично відвойованих позицій свідомість (концептуалізацію). Не визиває сумніву, що для сучасника відверто бажанішими для сприйняття є технообрази, ніж інформація, що є побудованою на звичному алфавітному коді — зміна коду і способу освоєння світу передрішує «перформативність», сенсо-змістове перетворення усіх сфер людського життя — від публічного простору до мистецтва [11].

Інноваційні видовищні форми відчутно тяжіють до суттєвих змін як результату занурення в простір техноуяви і тотальної інтеграції технологій,

спецефеків і візуалізації, принципово розширюючи власні межі реальності. Новітні технології мають можливість змінювати сприйняття простору й часу, сприйняття самої реальності у сьогодні пануючих шоу.

Сучасні видовищні проєкти ((масштабні шоу (мультимедійні, лазерні, піротехнічно-вогняні, світлотехнічно-звукові); видовищні імерсійні шоу-подорожі; театри віртуальної і доповненої реальності; квести-шоу; аква-шоу тощо) формо-змістово створюються на основі «найсучасніших досягнень програмування і робототехніки, технологій 3D візуалізації і проєкції». Візуально-аудіально приголомшуючи глядацьку аудиторію, видовищні шоу сьогодні отримують надстрімкий темп розвитку [43; 45; 46].

Глядацька аудиторія постає залученою до мистецького діалогу з відчутною зовнішньою атрактивністю (привабливістю видовищного). У свою чергу, породжений відеомеппінгом широкий спектр масштабних культурно-мистецьких візуальних проєктів, видовищних шоу, різного рівня фестивалів і форумів, є сутнісно орієнтованими на життєствердні позиції.

Тож на тлі проникнення візуального мистецтва і технологій, як невід'ємних складових сучасної видовищної культури, створюються новітні неймовірні форми. Прикладом можуть слугувати видовищні шоу світового рівня, які вражають глядацьку аудиторію і визивають потрясіння. Це – The Last Fish від Östgötateatern «з майже пороговим підвищенням розрахункових можливостей комп'ютерної техніки і механіки», Шоу Alter Ego Unreal Engen 5 (світлової технології) і численні світові новітні технологічні шоу, що з'явилися в останні роки (на детальному розгляді яких зупинимось в наступному розділі).

Підсумовуючи, слід підкреслити, що видовищна культура постає специфічною формою культурно-мистецького виробництва, сприяючи інноваційному розвитку самого соціуму.

Висновки до розділу 2

1. Сформульовано, що здавна видовищна культура зазнає еволюційних трансформацій разом з розвитком соціуму, перетворюючи простір культури. З найдавніших часів переслідується відчутна мета залучення глядацької аудиторії, і для цього в усі часи інтенсифікується введення у видовищне дійство новацій. Ціла низка інноваційних перетворень сприяла якнайбільшому враженню публіки, цілеспрямовано «відвойовуючи» її зацікавленість.

2. Визначено, що видовищна культура постає специфічною формою культурно-мистецького виробництва, сприяючи інноваційному розвитку самого соціуму.

3. Аргументовано, що інноваційні видовищні форми відчутно тяжіють до суттєвих змін як результату занурення в простір техноуяви і тотальної інтеграції технологій, спецефектів і візуалізації, принципово розширюючи власні межі реальності. Новітні технології мають можливість змінювати сприйняття простору й часу, сприйняття самої реальності у сьогодні пануючих шоу.

Сучасні видовищні проекти (масштабні шоу (мультимедійні, лазерні, піротехнічно-вогняні, світлотехнічно-звукові)) формо-змістово створюються на основі «найсучасніших досягнень програмування і робототехніки, технологій 3D візуалізації і проєкції». Візуально-аудіально приголомшуючи глядацьку аудиторію, видовищні шоу сьогодні отримують надстрімкий темп розвитку.

РОЗДІЛ 3

СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПРОГНОЗ ПОСТУПУ СВІТОВИХ ІННОВАЦІЙНИХ ВИДОВИЩНИХ ФОРМ: ВОГНЯНИХ, СВІТЛОВИХ ТА ВОДНИХ ШОУ

3.1. Поліаспектний аналіз технологій створення аква-шоу.

Мультимедійний проєкт IMAGINE, Dubai Fountain

Ключовим у дослідженні обраної нами теми постає поняття «шоу», яке на сьогодні є чи не одним із найбільше залученим в мистецтвознавчо-культурологічний дискурс. «Концентруючи модерні художньо-естетичні цінності, численні різновиди сучасного шоу спроможні оперативно реагувати на динамічні соціокультурні процеси сьогодення, а також запити найвибагливішої аудиторії зі специфічними особливостями в різних країнах світу» [51]

«Дубай – чарівне місце на Землі, де казка набуває реальних обрисів з дивами, що відбуваються в ній, і які складно уявити навіть у мальовничій уяві. У цьому місті органічно поєднуються передові технології й інноваційні здобутки світу з неймовірними можливостями для розваг, які уводять у горизонти фантазій», за такого роду численними емоційними текстами туристичної орієнтації, репрезентовано неймовірні дубайські видовищні проєкти, феномен яких слід докладно розглянути.

Інноваційним вибухом у культурно-мистецькому житті в усьому світі стало одне з найбільших технологічних див сучасності – Мультимедійний проєкт IMAGINE – рекордсмен книги Гіннеса.

У 2016 р. в Дубаї з'являється «видовищне диво», яке перевершує розкіш і розмах, властиві цьому мегаполісу. Щодня з настанням темного часу доби біля підніжжя торгово-розважального центру Dubai Festival City Mall у бухті Festival Bay будь-хто можна споглядати серією сеансів унікальних

вистав, в яких дивовижним чином переплетені лазерні, світлові, звукові та водні ефекти. Широкий огляд дозволяє одночасно дивитися супершоу близько 18 тис. людей.

На сьогоднішній день безпрецедентний атракціон IMAGINE став двічі відзначеним у книзі рекордів Гіннеса:

- як найбільш масштабне лазерне уявлення;
- як найбільший проєкційний водний екран.

Лазерний атракціон з'явився на світ у рамках масштабної реконструкції мультикомплексу Dubai Festival City, який належить міжнародному холдингу Al-Futtaim Group Real Estate, що входить у топ підприємств, які найбільш динамічно розвиваються (головний офіс у Дубаї). Втілила в життя сміливу задумку про світове грандіозне водно-світлове шоу компанія Laservision Mega Media, яка зосередила свої зусилля на креативном перевершенні наявних авторських мультимедійних проєктів, що вже заслужили світове визнання («Симфонія світла» (Гонконгу), «Справжнє диво» (затока Marina Bay у Сінгапурі)). Розробка і втілення в життя безпрецедентного видовищного проєкту Об'єднаних Арабських Еміратів зайняла майже три роки.

Керівництво комплексу не випадково обрало в якості назви шоу слово «IMAGINE», вклавши в нього ідею відображення нескінченних можливостей і перспектив, віри в світле інноваційне майбутнє людства.

Imagine Dubai Festival City – магія води, вогню, світла та музики.

IMAGINE – не просто випадковий набір приголомшливих водно-вогненно-світлових ефектів. Це логічне оповідання фантастичної історії, намальованої різнокольоровими лазерними променями на величезному водному полотні, яке приковує увагу, дивує й захоплює. Для створення грандіозного проєкту були задіяними:

- 30 фонтанів, незліченні струмені яких здатні формувати химерні скульптурні композиції;
- 25 динаміків, що відтворюють звукові спецефекти та музичний супровід шоу;
- найпотужніші лазерні установки, які створюють дивовижну красу проєкції; гігантські водні екрани зі світлодіодним освітленням;
- відеоінсталяції на архітектуру;
- хореографічні постановки артистів балету.

Найкращий огляд мультимедійного шоу зосереджено у торговому центрі Dubai Festival City Mall. Гуляючи мальовничою затокою Дубая – «Романтичною бухтою», – або з вікон більш ніж полусотні ресторанів і кафе можна спостерігати лазерну виставу світового масштабу, по закінченні якої Festival City Mall пропонує безліч інших розваг, в тому числі кінотеатри 4D IMAX.

Крім IMAGINE, слід виокремити відомий Dubai Fountain – найвищий в світі «фонтан, що співає» – світло-музичне шоу, якому, за твердженням фахівців з технологій, майже «немає рівних». Фонтан розташовано посеред штучного озера Burj Lake, площею 120 000 м², поряд із знаменитим торговим центром The Dubai Mall. Dubai Fountain щомиті викидає на висоту 140 м понад 830 000 л води, а його струмені покривають територію, рівну за розміром двом футбольним полям. Підсвічені «полум'ями» різнокольорових вогнів струмені «живої води» танцюють в такт музиці визнаних світових хитів.

Завдяки недавньому нововведенню – плавучій платформі Dubai Fountain Boardwalk – з'явилася унікальна можливість якнайближче розглянути фонтан, розташований біля підніжжя Burj Khalifa. Платформа

довжиною 272 м дозволяє спостерігати за виставою, перебуваючи на відстані дев'яти метрів (!).

Першою найграндіознішою світовою постійною аква-виставою є Дубай La Perle, яка вражає глядача технологічним дивом мистецької гібридизації величезних проєкцій, лазерів, водопадів, мусонів опадів, потужного звуку, екрану високої чіткості неймовірної висоти в єднанні з шокуючою акробатикою. Головна таємниця шоу – інженерія й технології створення платформи розгортання історії шоу. Шоу є дивовижною цілісністю таланту і трюкової майстерності з технологіями, проте справжня магія криється в стратегіях творця Ф. Драгоне щодо дизайн-проєкту спеціально побудованого аква-театру [12; 56].

Досліджуваний водний театр Jean Rabasse (на 1300 місць) є спроектованим Khatib & Alami так, щоб дозволити присутнім пережити все дійство в повній мірі. Глядацький зал складається лише з 14ти рядів, кут огляду кожного місця яких сягає 270 градусів, що надає змоги бачити в повному обсязі усю велич вистави. І під різним кутом глядач має змогу побачити зовсім різні кути вистави. Унікальною є інтерактивна сцена, в центрі якої захований гігантський 12ти метровий круговий басейн місткістю 2,7 мільйонів літрів води, яка подається не тільки зі стін, а й зі стелі театру, імітуючи навіть водоспади і грози. Головним є те, що «сцена постійно знаходиться в дії; вона, як окрема жива персоналія вистави», що грає свою роль і виявляє свої почуття [12; 56].

Інноваційна аква-сцена, що є обладнаною гідравлічними ліфтами, різноманітними фонтанами, серією підводних тунелів та системою трубопроводів каскадних водоспадів, трансформуються у водяну площадку із сухої платформи. Інноваційність центрального басейну, крім «водних див», є симбіозом ефектів, дощу, сухого льоду й освітлення, як «розумної комбінації», галактики, що обертається [12; 56].

«Медійна» сценографія з інноваційністю як технологічних рішень, так і візуально-аудіальної складової (неймовірні світло і звук, декорації і костюми), забезпечує особливу видовищність образів у створюваному емоційному середовищі аква-вистави.

Емоційний фон посилюється і тим, що на 25-метровому куполі театру, кожна панель якого відрізняє індивідуальна форма, не припиняються приголомшливі акробатичні дії, що відбуваються паралельно основній сцені.

Численні проєкційні екрани відтворюють постановочний процес найдинамічної картинки з тривимірними просторами, інтер'єрами і пейзажами, що з величезною довірою сприймаються глядацькою аудиторією. Превалюючим засобом художньої виразності постає складно структурований синтез відеопроєкцій та спецефектів, кіно та різноманіття екранів і світлового оформлення.

Канонічна система «актор–роль–глядач» потерпає руйнувань і трансформацій самого принципу побудови зв'язків, що поетику аква-вистави принципово формує в постмодерністській естетиці, маркуючи злиття мов виразності різних мистецтв і позбавляючись від стилістичної чистоти. Формально-змістова структура аква-вистави в дусі епохи постмодернізму є жанро-гібридою як хаотична й іронічна дифузія [56].

Не поступається візуальному і звукове вирішення, як виразна мова спілкування героя з глядацькою аудиторією (3D проєкція взаємодіє з 360-градусною звуковою системою (на проєкційному екрані відбувається подвоєння). Звук реально занурює в емоційний процес, перетинаючись з пластикою артистів. «Це – це і театр, і разом із Al Habtoor Group кінофестиваль-шоу», за твердженням Ф. Драгоне [57].

Концепцією шоу з посиленням сенсаційним аспектом, і практично звільненого від технологічних обмежень, є повне занурення приголомшеного

глядача, темою – технології, і в цьому вся сутність Дубаю, який позиціонує себе на весь світ в якості визнаного презентатора технологічного мейнстріму.

Шоу Ф. Драгоне La Perle, яке з іншого боку, на технічно-трюковий, ексцентрично-ігровий та інтелектуально-провокативний аспект виконавської майстерності циркових майстрів .

У фокусі пластичних концепцій складна художня фактура аква-вистави постає злиттям трюків з органікою притаманних емоційності і психологізму. Спираючись, з одного боку, на ресурс технологій виразна мова шоу, з іншого, акцентує власну віртуозну технічно-трюкову сутність як інтелектуально-провокативну й ексцентрично-ігрову цілісність «художніх роздумів про життя».

Загострена художньо-технологічна переконливість шоу зумовлює його неординарний виразний потенціал, як креативну образотворчість та акцентування зображально-емоційної мови, що прагне навести на думки.

Отже, аквашоу моделює енергетично-художню концепцію, що постає сходинками видовищного мистецтва на новий естетико-філософський рівень.

3.2. Урбаністичний контекст розвитку світлових шоу.

Eve of Wonder LED-шоу. Європейські світлові фестивалі

Феєричні світові шоу, найпопулярніші у великих містах Європи і світу, доводячи у неймовірному наративі розгорнутої на очах глядачів історії власну унікальність і неповторність міського середовища, завдячують своєю появою відеомепінгу (інсталяції). Відеомепінг (англ. video – відео, mapping – відображення, проектування) – це «напрямок в аудіовізуальному мистецтві,

яке є 3D-проекцією на фізичний об'єкт довкілля з урахуванням його геометрії та розташування в просторі» [1].

Лазерні проєктори створюють зображення, що поєднують інноваційні технології і людську фантазію, як відеоінсталяції на фасадах будівель і фізичних об'єктах. Проекція не може бути відображеною на хмарах чи небі, вимагаючи перебування глядацької аудиторії в певній точці простору, і у цьому випадку проєкція буде сприйматись об'ємною.

Грандіозне, в повному розумінні слова, новорічне LED-шоу вітчизняна компанія Magic Innovations створила для найвищої у світі будівлі «Бурдж Халіфа» в Дубаї, ОАЕ. Шоу під назвою Eve of Wonder подивилися мільйони людей. «Бурдж Халіфа» – це найвищий хмарочос і найдорожчий рекламний носій у світі. Для 828-метрового фасаду будівлі, який є велетенським LED-екраном, було створено світлове шоу. Починаючи роботу з інсталяцію для «Бурдж Халіфа», Magic Innovations вже показала себе в якості переможця Фестивалю світла в Берліні, де створена ними інсталяція була трансльованою на Берлінську телевежу – найвищу споруду в Німеччині. Оцінивши 3D-проекцію Magic Innovations, представники «Бурдж Халіфа» заказали відео для Нового року, яке було своєчасно феєрично відтвореним.

Magic Innovations створювала LED-шоу, за яким Дубай зустрічав Новий 2022 рік. Концепт-дизайнери надали життя більше 200-м унікальним сценкам. Можна було побачити відео завдовжки 1 кілометр на 828-метровому медіафасаді будівлі набережної (8-хвилинне шоу, 200 сцен).

Інший цікавий проєкт компанії – 25-хвилинне проєкційне шоу 360 «Лапландія», в якому поєднані голографічні проєкції, звукові та світлові спецефекти, анімація та сучасні ігрові інтерактиви. Цього року шоу можна було побачити одразу в двох країнах: в ОАЕ (Theatre of Digital Art в Дубаї) та в Україні (мистецький простір Artarea).

У Лас-Вегасі 2023 р. відбулася активація «Сфери» – масивного LED дисплея, що включає 1,2 млн. світлодіодних точок. Exosphere – найбільша й найдивовижніша в світі світлова арт-конструкція, яка має висоту 366 футів (близько 112 метрів) та площу 580 тис. квадратних футів (близько 53,9 тис. м²). Для створення величезного сферичного дисплея використали круглі світлодіодні панелі, які розташовані на відстані 8 дюймів (близько 20 см) один від одного і включають по 48 окремих світлодіодів, кожен з яких здатний відображати 256 млн. відтінків кольорів. Окрім ефектів природних сцен, світлодіодних феєрверків та ін., мабуть, найприголомшливішим використанням найбільшої у світі сфери було проектування небесних тіл Сонячної системи – Землі, Місяця, Марса.

Exosphere – це більше, ніж вражаючий величезний дисплей на кулі – це цілий сферичний театр, де проходять світового рівня шоу-програми, і який містить 18 тис. місць для глядачів, а також круговий світлодіодний екран 16К. Вся ця конструкція коштувала компанії Sphere Entertainment понад \$2 млрд.

Разом з тим, слід назвати й європейські фестивалі світла, в рамках вечірніх шоу яких світлодизайнери та професіонали в галузі 2D- та 3D-графіки презентують в яскравих фарбах архітектурні простори – об'єкти для мультимедійних та світлових інсталяцій. Festival of Lights (Берлін), Lumiere London та Winter Lights (Лондон), LLUM BCN Festival (Барселона), Marr Bucharrest (Бухарест), швейцарські фестивалі (Ілюмінаріум у Цюріху, Цаубервальд («Зачарований ліс») у Ленцерхайді, Лілу у Люцерні та ін.) зазвичай є складними музично-світловими виставами. Мільярди різнокольорових ламп на фасадах історичних будівель та пам'ятників, вогні феєрверків та сотні прожекторів спалахують увечері, пропонуючи туристам та мешканцям міста не лише світлові інсталяції, а креативні форуми, де є музична програма.

Доволі часто світлові фестивалі є поєднаними з концертами світових зірок, в програму можуть входити й інші події, об'єднані спільною темою – світло, відео, музика та свіжі ідеї.

Отже, комп'ютерні технології уможливили створення новітніх видовищних дійств, зробивши їх надзвичайно виразними і яскравими. «Статика наповнюється об'ємом, рух – новою образністю, що вражає і привертає увагу величезної кількості людей. Ефектний вигляд «картинки» постає торжеством технологій: ілюзорний дощ для танцівників; будинки, що ніби розсипаються і наповнюються «живими картинками» під променями проєкторів; нові моделі машин, які змінюються на очах завдяки цифровим проєкціям», – все це шоу, що створює міське арт-середовище, де народжений на очах глядацької аудиторії цифровий твір розгортає простір мистецтва, яке надихає [Порожній].

Підкреслимо, що в сьогоденному міському просторі тема феномена театральності і видовищності актуалізується в якості пошуку комунікативних вимірів діалогу мистецтва з навколишнім середовищем. Спрямованість на задоволення потреб в емоційних переживаннях реципієнта (що реалізують, наприклад, фестивалі світла з «розмальовками» міст дивовижними світловими інсталяціями) узгоджується із залученою до фокусу нашої дослідницької уваги позицією урбаніста К. Боайє відносно панування «почуття театральності» в сучасних просторах міст.

Підкреслимо, що в сьогоденному міському просторі тема феномена театральності і видовищності актуалізується в тенденціях, притаманних часу, відносно пошуків комунікативних вимірів діалогу мистецтва з навколишнім середовищем. Спрямованість на задоволення потреб в емоційних переживаннях реципієнта, що реалізують, наприклад, фестивалі світла з «розмальовками» міст дивовижними світловими інсталяціями, узгоджується із залученою до фокусу нашої дослідницької уваги позицією урбаніста К.

Боайє стосовно панування «почуття театральності» в сучасних просторах міст.

Ідея урбаніста щодо моделі міста-видовища ні в якій мірі нами не заперечується, навпаки, в її контекстуальність релевантно вписується обґрунтування «амбіцій мегаполісів» відносно власних світових шоу та потреби в майже «театральному декорі» міських проєктів.

3.3. Специфіка вогняних шоу. *Burging Man, Up Helly Aa*

Вогняна видовищність має давні традиції, коріння її глибокі, що проявляється в прагненні до емоційного впливу через свою надмірність та складність. Видовищна тотальність устремління до візуальних задоволень яскраво проявляється в усі часи [7].

Вогняно-світові ефекти з часів глибокої давнини, супроводжуючи людське життя, посідають в ньому особливе місце. У давнину розпалювалась для прикраси безліч величезних багать, в наші дні – в містах сяють безмежні потоки маленьких вогників – ілюмінацій.

Століттями формувалась єдина система вогняних видовищ, як окрема розважальна самодостатня форма. Сутнісним змістом вогняних шоу постає особлива робота фахівця «вогняної справи» з певним професійним інструментарієм – набором предметів, які обертаються в просторі. У сучасному світі існує безліч вогняних шоу, серед яких можна виокремити нижче означені.

Фестиваль «Burning Man» (укр. «Горяча людина») – щорічний захід, що проходить у пустелі Блек-Рок у Неваді. Подія розпочинається в останній понеділок серпня о 00:00 та триває вісім днів. Останній день припадає на День Праці, офіційне свято, яке відзначається у США першого понеділка вересня, вихідний день для більшості організацій. Кульмінація відбувається у

суботу після заходу сонця, коли спалюють величезну дерев'яну статую людини.

Самі організатори визначають подію як експеримент (не фестиваль) зі створення спільноти радикального самовираження, що може повністю покладатися лише на себе (англ. radical self-expression, and radical self-reliance). На тиждень у пустелі встановлюються твори сучасного мистецтва, часто фантастичних форм. Деякі з них спалюються творцями до закінчення Burning Man. Пересуваються пустелею сотні «мутованих» машин (англ. mutant vehicles) найнеймовірнішого вигляду, багато учасників ходять у костюмах персонажів культурно-мистецьких творів, предметів тощо. Приїжджають артисти, нерідко видовищними масштабними шоу-програмами. На кількох майданчиках цілодобово є заповненими танцполи. Кожен з учасників є відповідальним за всі боки власного життєзабезпечення та очищення пустелі від будь-яких слідів свого перебування.

Фестиваль «Гаряча людина», народився завдяки поїздкам у пустелю «Зонального суспільства» 1986, що з'явився завдяки фільму Андрія Тарковського «Сталкер» 1979. Згодом коло учасників фестивалю розширилося і перемістилося до пустелі у штаті Невада.

Подія Burning Man не має однієї виділеної мети свого проведення. Більшою мірою подія створюється самими бернерами (англ. burners) — рядовими учасниками, які закликаються до вираження співтовариства, мистецьких проявів (у вигляді всіляких інсталяцій), абсурдності, декомодитизації (англ. decommo-ditisation, коммодіті – це безликий товар) і спільних веселощів. Організатори закликають до активної участі у події; відвідування події в якості спостерігача не схвалюється.

Фестиваль Up Helly Aa «Відправлення до Вальхалли» (Up Helly Aa) – найбільший в Європі фестиваль вогню. Це щорічне свято, яке проводиться на Шетландських островах і є присвяченим багатій і яскравій спадщині вікінгів

цього регіону. Протягом останніх 150 років фестиваль став невід'ємною частиною культурного ландшафту Шетландських островів, як вельми відомий своїми жвавими та захоплюючими історичними процесіями, що відроджують гордий дух місцевих традицій.

Згідно з дослідженнями істориків, витоки свята простежуються до часів Наполеонівських воєн, коли чоловіче населення островів повернулося додому після багатьох років участі у військових подіях. Після перемоги над Наполеоном на численних святах солдати стали свідками європейських традицій. Повернувшись на рідні острови, вони вирішили не припиняти свято, щорічно підпалюючи та катаючи містом бочки з дьогтем. Зважаючи на ризикованість такого роду занять на тлі пияцтва і бешкетів, влада заборонила підпал бочок з дьогтем, але вирішила запропонувати безпечніші факельні ходи. З цього моменту (близько 1880 року) свято стали пов'язувати з традиціями вікінгів, що колись бороли води Північного моря.

Кульмінацією фестивалю є багатотисячний парад вдягнених у традиційні вбрання вікінгів, які несуть вулицями палаючі смолоскипи. Попереду великий загін вікінгів, відомий як загін ярлу, очолюваний ярл Гізером (або головний Гізером, що обирається комітетом фестивалю щороку).

Хо́да прямує до моря, де учасники кидають палаючі смолоскипи в спеціально побудовану для цієї мети туру вікінгів, яка іноді називається галерою. Свято – це свідчення минулого Шетландських островів, в якому значну роль відіграли вікінги і яке вже давно стало предметом гордості місцевої громади.

Підкреслимо, що сучасне вогняно-піротехнічне мистецтво зі своїми флагманами – фестивалями вогню, – пройшовши довгий шлях еволюції, породило численні вогняні та піротехнічні шоу, які тяжіють до мистецького синтезу і найновітніших технологій. Специфіка файер шоу полягає в тому,

що це практично виключно є вуличною виставою із трюками з вогнем і піротехнікою. В якості основної ознаки розглядуваних нами фестивалів слід виокремити саме їхню надзвичайну масштабність, навіть грандіозність роботи з вогнем, яка складається з цілої низки вогняних трюків і великих атракціонів.

Виокремлені автором два найбільші в Європі фестивалі вогню можна інтерпретувати як «велика вогняна форма», навіть «складно-велика вогняна форма».

Тож можна сформулювати, що стійко нарощувана «емоційна млявість» сучасної людини викликає потребу перетворювати традиційне розуміння «життєвого простору» з минулого способу в абсолютно новий – переважно розважально-видовищний, що емоційно-чуттєво наповнює й збуджує уяву. Відповідно, формується театралізований світ, насичений переживаннями. Виникає нове прагнення до емоційної насиченості самого культурного буття. Хоча, з іншого боку, це прагнення все ж існує в усі часи, але сьогодення формує абсолютне превалювання **видовищного** [10].

Підводячи підсумки дослідження, можна зазначити наступне.

Аналіз сутнісного вираження видовищного дає можливість простежити те, що природа видовищності як така криється в пріоритеті принципу викликати емоції та відбивати соціокультурні реалії на тлі посиленої виразності. Нині проблематика соціуму певним чином перетворюється в неоднозначну естетичну систему, що вписує принципи розвитку нових видовищних форм, які до виразності пред'являють власні вимоги, як «візуально цінне», що зачіпає емоції [36, с. 358].

Отже, з мистецтвознавчого кута зору, зокрема зі здійснених аналізів щодо визначення характеристик видовищного, найсуттєвішим для даного дослідження є його визначення в якості художнього явища та специфічної форми емоційного спілкування (феномена особливої специфічної

виразності). Видовищність є пов'язаною як із сучасними вимогами емоційної насиченості, комунікативності в мистецтві, так і життєвості та ігрового потенціалу в соціокультурному середовищі [7].

Слід зазначити, що нові технології надають глибокий революціонізуючий вплив на функціонування видовищної культури. Вочевидь, що перебудова всього життя в XXI ст. зачіпає й уподобання сучасного глядача, якого постійно потрібно дивувати не тільки все новими й новими враженнями, а й новим мистецьким мисленням [7].

Шоу, як інноваційні видовищні форми, бентежать, дивують, приголомшують глядача, постаючи «медіацією» і «перформатуванням» людської комунікації, її виходом на нові рівні.

Слід наголосити наступне положення. Вторгнення технічного прогресу у сферу творчості з насиченням її мультимедійними технологіями, найновітнішим високотехнологічним інженерним обладнанням та найсучаснішими системами разом з насущною загальносвітовою проблемою організації навколишнього середовища, з нашої точки зору, є підвалинами інтенсифікованого еволюційного просування та перспектив майбутнього потужного розвитку видовищних шоу. Слід підкреслити, що характер змін в соціумі та цифровому медіа-середовищі зумовлює те, що нові (цифрові) медіа створюють нову якість у взаємодії з аудиторією, тож очікуваним є посилення впливу видовищно-розважального сектору на трансформаційні зміни загальносвітового культурного простору.

Отже, в контексті «актуальних видовищних здивувань», що нині якнайповніше відповідають соціокультурним запитам й викликам часу, слід згадати наймасштабніші шоу-проекти світового рівня. Масштабні шоу постають у руслі тенденцій сучасної видовищної культури новою гілкою видовищності сучасності. Вона реалізує синтез мистецтв, усіх можливих

художніх та позахудожніх виразних прийомів з метою втілення неймовірних проєктів, звернених відразу до усіх почуттів глядача [12].

Безумовно, не просто певне поступове, а тотально нарощуване залучення інноваційними видовищними формами до власного мистецького інструментарію медіатехнологій і медіазасобів, технозображень і техноуяви та ін. відбиває історико-культурну реальність існування сучасного соціуму в умовах медійності, яке в процесі освоєння світу спирається на все більш розвинені технології і новітні культурні коди.

Висновки до розділу 3

1. Предметну область представленого дослідження, з нашої точки зору, можна вважати певною єдністю – водні, світлові та вогняні шоу (кожне в своїй площині) сприяють формуванню унікального сучасного міського середовища. Єдність образного поля водних, світлових та вогняних шоу вбачається висхідною до ключової характеристики – «миттєвості» образного в створюваному «місті-видовищі». Крім того, і водні, і світлові, і вогняні шоу в сутності еволюційного розвитку принципово зумовлені новітніми інформаційно-комунікативними технологіями.

2. Здійснені в роботі аналізи дають підстави для ствердження, що, з нашої точки зору, в утилітарній меті – заінтригувати глядача – водні, світлові та вогняні шоу виявляють потужний потенціал мистецьких втілень в урбаністичному середовищі, що має велику візуальну різноманітність.

3. Підкреслено, що в сьогоdnішньому міському культурному просторі актуалізується феномен видовищності в пошуках комунікативних вимірів діалогу мистецтва з навколишнім середовищем. Спрямованість на задоволення потреб в емоційних переживаннях реципієнта реалізується затвердженням «почуття театральності» (термін урбаніста К. Боайє), яке спричиняється високотехнологічними шоу і вписується в обґрунтування «амбіцій мегаполісів» відносно власних грандіозних мультимедійних шоу проєктів.

ВИСНОВКИ

1. Систематизовано джерельну базу (науково-теоретичну літературу і публіцистичні матеріали) за обраною темою дослідження, при цьому визначено, що дана тема є дійсно малодослідженою.

2. Виокремлено ретроспективу теоретичного осмислення світових інноваційних видовищних форм та надано авторську інтерпретацію основних понять дослідження.

3. Означено методологічний апарат дослідження, який є синтетичною системою взаємопов'язаних підходів та методів, превалюючим з яких є міждисциплінарний.

4. Висвітлено історичний контекст еволюційних трансформацій видовищних форм, зокрема зародження і розвиток видовищної культури в різні часи у відповідності соціокультурним запитам і трансформаціям.

Сформульовано, що здавна видовищна культура зазнає еволюційних трансформацій разом з розвитком соціуму, перетворюючи простір культури. З найдавніших часів переслідується відчутна мета залучення глядацької аудиторії, і для цього в усі часи інтенсифікується введення у видовищне дійство новацій. Ціла низка інноваційних перетворень сприяла якнайбільшому враженню публіки, цілеспрямовано «відвойовуючи» її зацікавленість.

5. Означено змістовно-сміслову сутність світових інноваційних видовищних форм в культурно-мистецькому просторі сьогодення.

Попри історичні зміни соціального устрою протягом століть, життєва потреба у видовищних розвагах є перманентно сталою. Спираючись на досягнення науково-технічного прогресу, сильні світу цього, вбачать у видовищному потужність впливових сил на уми. Завдяки гігантським фінансовим вкладенням в інноваційні видовищні форми створюється потужна індустрія видовищних розваг, як психологічно-емоційний полігон стику інтересів (де поєднані естетика, етика, мораль, бізнес, політика тощо).

Видовищні форми еволюціонують з величезним розмахом і результатом по законах концентрації капіталу, вільно конкуруючи практично зі всіма галузями і розкриваючи потенційно безмежні можливості впливу на маси.

6. Оцінено сучасний стан та прогноз розвитку світових інноваційних видовищних форм: вогняних, світлових та водних шоу. Інноваційність видовищних форм – водних, світових та вогняних шоу є опосередкованою симбіозом нових технологій, художнім діалогом мистецтв, візуальною ефектністю та складністю, сценографічними трансформаціями часо-простору, з метою потужного емоційного впливу на глядацьку аудиторію, який має всі підстави бути з часом все більш і більш нарощуваним.

Доведено, що розумінням природи видовищного шоу є сам видовищний акт у власній внутрішній організації, що передбачає процес, який перетворює наявну реальність, наповнюючи її новим змістом (у сенсі видовищного перетворення).

7. Поліаспектно проаналізовано технології створення аква-шоу (La Perle. Мультимедійний проєкт IMAGINE, Dubai Fountain). Визначено, що Мультимедійний проєкт IMAGINE Dubai Festival City – рекордсмен книги Гіннеса є інноваційним вибухом у культурно-мистецькому житті в усьому світі як одне з найбільших технологічних див сучасності – магії води, вогню, світла і музики. IMAGINE є не просто випадковим набором приголомшливих водно-вогненно-світлових ефектів, а є логічною розповіддю фантастичної історії, намальованої різнокольоровими лазерними променями на величезному водному полотні, що дивує й захоплює, приковує увагу кожним своїм елементом. Грандіозність проєкту ґрунтується на залученні:

- 30 фонтанів, незліченний потік струменів яких здатний формувати найхімерніші просторові композиції;
- найпотужніших лазерних установках, що створюють дивовижної краси проєкції, та гігантських водних екранах зі світлодіодним освітленням;

- 25 динаміках, що відтворюють неймовірні звукові спецефекти та музичний супровід шоу;
- архітектурні відеоінсталяції як наратив;
- хореографічні постановки артистів балету.

Виокремлено першою найграндіознішою світовою постійною аква-виставою Дубай La Perle, яка вражає глядача технологічним дивом мистецькою гібридизацією величезних проєкцій, лазерів, водопадів, мусонів опадів, потужного звуку, екрану високої чіткості неймовірної висоти в єднанні з шокуючою акробатикою. Головна таємниця шоу – інженерія і технології створення платформи для розгортання історії шоу. Шоу є дивовижною цілісністю таланту і трюкової майстерності з технологіями, проте справжня магія криється в стратегіях дизайн-проєкту спеціально побудованого для шоу аква-театру.

Досліджуваний водний театр Jean Rabasse (на 1300 місць) є спроектованим Khatib & Alami так, щоб дозволити присутнім пережити все дійство в повній мірі. Глядацький зал складається лише з 14ти рядів, кут огляду кожного місця яких сягає 270 градусів, що надає змоги бачити в повному обсязі усю велич вистави. І під різним кутом глядач має змогу побачити зовсім різні кути вистави. Унікальною є інтерактивна сцена, в центрі якої захований гігантський 12ти метровий круговий басейн місткістю 2,7 мільйонів літрів води, яка подається не тільки зі стін, а й зі стелі театру. Головним є те, що сцена постійно знаходиться в дії; вона, як окрема жива персоналія вистави, що грає свою роль і виявляє свої почуття.

Тож аквашоу відбиває концептуально побудований естетичний всесвіт, повністю залучаючи до нього свого глядача, «вмикаючи» всі його почуття й проводуючи глибокі переживання і роздуми.

8. Окреслено урбаністичний контекст розвитку світлових шоу (Eve of Wonder LED-шоу. Європейські світлові фестивалі). З'ясовано, що фестивалі світла, феєричні світові шоу, вкрай популярні у великих містах Європи і світу доводять на тлі неймовірного наративу розгорнутої на очах глядачів

історії унікальність і неповторність кожного міського середовища, спираючись на інструментарій відеомепінгу.

9. Визначено специфіку вогняних шоу (Burging Man, Up Helly Aa). Сучасне вогняно-піротехнічне мистецтво зі своїми флагманами – фестивалями вогню, – пройшовши довгий шлях еволюції, породило численні вогняні та піротехнічні шоу, які тяжіють до мистецького синтезу і найновітніших технологій. Специфіка файер шоу полягає в тому, що це практично виключно є вуличною виставою із трюками з вогнем і піротехнікою. В якості основної ознаки розглядуваних нами фестів слід виокремити саме їхню надзвичайну масштабність, навіть грандіозність роботи з вогнем, яка складається з цілої низки вогняних трюків і великих атракціонів.

Виокремлені автором два найбільші в Європі фестивалі вогню можна інтерпретувати як «велика вогняна форма», навіть «складно-велика вогняна форма».

10. Узагальнено креативно-творчий доробок щодо водних, вогняних і світлових шоу крізь призму мистецьких інновацій. Тож інноваційність видовищних форм – водних, світових та вогняних шоу є опосередкованою симбіозом нових технологій, художнім діалогом мистецтв, візуальною ефектністю та складністю, сценографічними трансформаціями часо-простору, з метою потужного емоційного впливу на глядацьку аудиторію. В утилітарній меті – заінтригувати глядача – водні, світлові та вогняні шоу виявляють потужний потенціал в руслі розвитку унікального урбаністичного середовища. Аргументовано, що ключовим чинником становлення культури сучасності стає візуальне начало, яке нині дедалі більше захоплює художньо-комунікативний простір у нескінченному потоці всіляких шоу, формуючи культурну ідентичність та сучасний світогляд.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алфьоров А. М., Алфьорова З. І. Аудіовізуальна сфера та креативні індустрії: морфологічні трансформації в першій чверті ХХІ ст. *Культура України*. 2022. Вип. 77. С. 7–18.
2. Баканурський А. Г., Корнієнко В. В. Театрально-драматичний словник ХХ століття. Київ : Знання України, 2009. 319 с.
3. Безклубенко С. Мистецтво: терміни та поняття. У 2 т. Т. 2. М–Я : енциклопедія. Київ : Ін-т культурології НАМ України, 2010. 256 с. : іл.
4. Видовище // Сучасний тлумачний словник української мови : 65 000 слів / за заг. ред. д-ра філол. наук, проф. В. В. Дубчинського. Харків : ВД "ШКОЛА", 2006. С. 112.
5. Вишеславський Г. А., Сидор-Гібелінда О. В. Термінологія сучасного мистецтва. Означення, неологізми, жаргонізми сучасного візуального мистецтва України. Париж; Київ: Terra incognita, 2010. 416 с.
6. Дубчак Л. М. Художність театральних форм: естетико-мистецтвознавчий аспект : автореф. дис. ... канд. філос. наук : спец. 09.00.08 «Естетика». Київ, 2001. 16 с.
7. Желєзняк С. В. Трансформації сучасної аудіовізуальної культури в контексті наукових гуманітарних концепцій. *Питання культурології*. 2021. Вип. 38. Р. 76–84.
8. Єріна А.М. *Методологія наукових досліджень : навчальний посібник*. Київ : Центр навчальної літератури, 2000. 260 с.
9. Ільницька О.А., Ільницький В.А. Дигітальні технології сучасного сценічного мистецтва: семіотика освітлення // *Мистецтвознавчі записки : [зб. наук. пр.] / М-во культури та інформ. політики України, Нац. акад. кер. кадрів культури і мистецтв ; [редкол.: Афоніна О.С. та ін.]*. Київ, 2020. Вип. 38. С. 196-200.
10. Кваліфікаційна робота : методичні вказівки до оформлення й захисту, галузь знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальність 026 «Сценічне

- мистецтво» / М-во культури та інформ. політики України, Харків. держ. акад. культури, Каф. режисури ; [розроб. Сергій Гордєєв, Світлана Шумакова]. Харків : ХДАК, 2022. 84 с.
- 11.Кислюк К. В. Культурологічний метод: теорія і практика // Культура народів Причорномор'я. 2011. № 202. С. 134–137
 - 12.Ковальчук В. В. Основи наукових досліджень : навч. посіб. Київ Слово. 2011. 370 с.
 - 13.Кравченко О. В. Методологічна редукція сучасної культурології // Вісн. Харк. нац. ун-ту ім. В. Н. Каразіна. Сер. Теорія культури і філософія науки : зб. наук. пр. Харків, 2010. № 888, вип. 37. С. 121–128.
 - 14.Краус Н. М. Методологія та організація наукових досліджень: навч.-метод. посіб. Полтава: Оріяна, 2012. 183 с.
 - 15.Красносельська К. М. Творчий потенціал медіамистецтва та його використання в сучасній художній практиці. Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка. 2020. № 2 (333). Ч. 1. С. 122–127.
 - 16.Крипчук М.В. Тональний образ масового театралізованого видовища в контексті створення загально сценічного художнього образу // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. Київ : Міленіум, 2018. № 1. С. 187–191.
 - 17.Ландяк О. М. Методологічний інструментарій медіалогії в сучасних культурних дискурсах. Культура України. 2014. Вип. 44. С. 128–136.
 - 18.Ландяк О. «Аудіовізуальне мистецтво» як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі. Наук. зап. Тернопіль. нац. пед. ун-ту ім. В. Гнатюка. Серія : Мистецтвознавство. 2017. № 1. С. 213–223.
 - 19.Левченко О. Зміна парадигми аудіовізуальних мистецтв у ситуації експансії цифрових технологій. Вісник Київ. нац. ун-ту культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво. 2018. Вип. 2. С. 42–52.
 - 20.Логвінова О. О. Концепція театралізації як прояв видовищної культури // Культура і сучасність. 2014. № 2. С. 49–53.

21. Логвінова О.О. Тенденції трансформації театралізованих жанрів та форм сучасної видовищної культури. URL:
<http://www.visnik.org/pdf/v2014-07-17-logvinova.pdf>.
22. Магістерська робота : метод. реком. до підготовки та захисту магістерської роботи для магістрантів, галузь знань 02 «Культура і мистецтво», спец. 026 «Сценічне мистецтво» / М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Ф-т театр. мистецтва, Каф. режисури / розроб. : С. І. Гордєєв, С. М. Шумакова. Харків, 2018. 46 с.
23. Морфологія культури : тезаурус / за ред. В. О. Лозового. Харків : Право, 2007. 384 с.
24. Наукова проблема та обґрунтування теми дослідження. Гіпотези у наукових дослідженнях. URL: <http://www.info-library.com.ua/books-text-8409.html>.
25. Найдьонов О. Суперечливість впливу Інтернет-технологій на процеси культуротворення. Вісник Львів. ун-ту. Серія філософсько-політологічні студії. 2017. Вип. 12. С. 95–103.
26. Новий тлумачний словник української мови. У 4 т. Т. 4. (РОБ – Я) / уклад.: В. Яременко, О. Сліпущко. Київ : АКОНІТ, 2000. С. 170–171.
27. Паві П. Словник театру. Львів : ЛНУ ім. І. Франка, 2006. 640 с.
28. Панченко В. І. Становлення культурологічного напрямку у дослідженні мистецтва // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури : зб. наук. пр. / Держ. акад. кер. кадрів культури і мистецтв. Київ, 1999. Вип. 3, ч. 1. С. 5–21.
29. Петрова І.В. Дозвілля у теоретичних рефлексіях : монографія. Київ : НАКККиМ, 2012. – 296 с.
30. Почепцов Г. Поп-культура: пошук базових параметрів URL:
<http://osvita.mediasapiens.ua/material/5573>
31. Романович Василь Видовище як складова сучасної культури: до постановки проблеми // Вісник Національної академії керівних кадрів

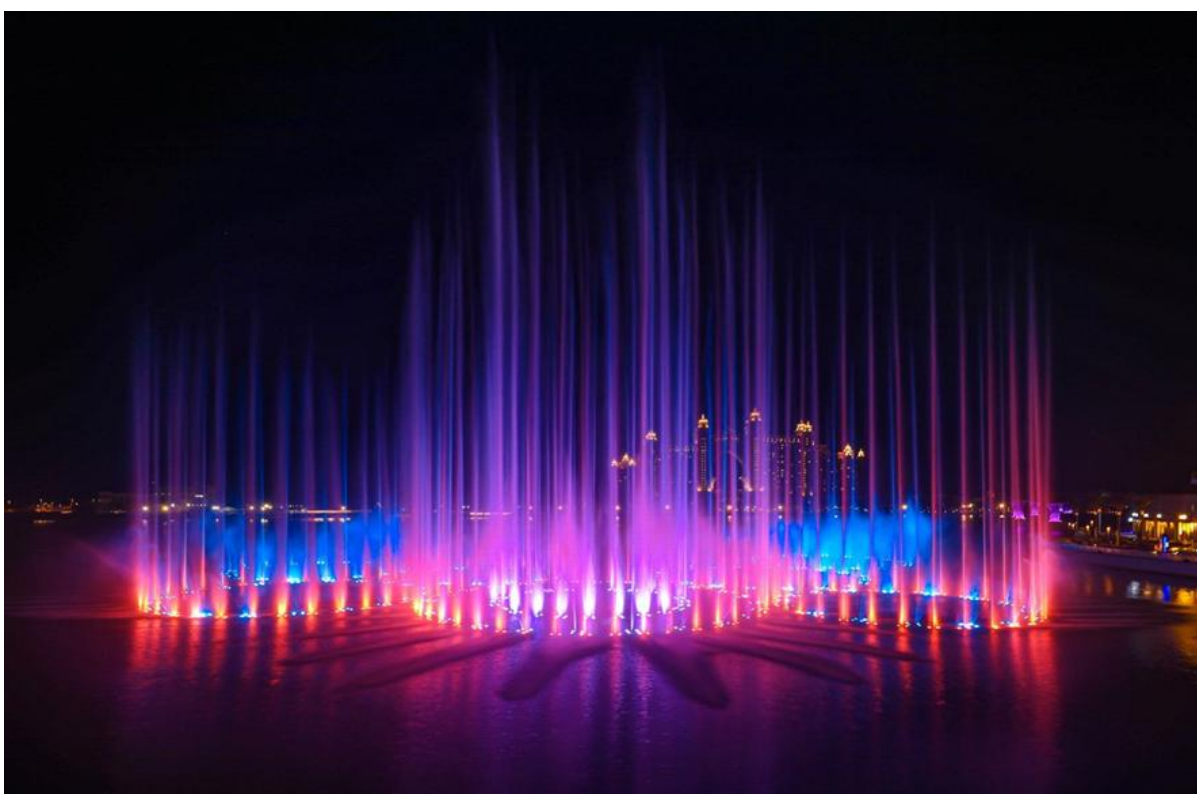
- культури і мистецтв. Серія Мистецтвознавство. Київ, НАККиМ, 2018. № 1. С. 213–216.
32. Сидоренко В. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: Розвиток візуального мистецтва України ХХ–ХХІ століть / ППСМ АМУ. К.: ВХ[студіо], 2008. 188 с.: іл..
33. Сімончук О. Як сучасні технології змінюють мистецтво // Your Art. URL: <https://supportyourart.com/stories/art-technology>
34. Скринник-Миська Д. М. «Сучасне мистецтво», «сучасний художник»: трансформація понять. Вісник Закарпатського художнього інституту. 2014. № 5. С. 55–59.
35. Словник театрознавчих термінів і понять / укладачі: Савченко І., Ліпницька І. Київ, 2021. 144 с.
36. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: типологія та специфіка функціонування: дис. ... д-ра мистецтвознавства: 26.00.01. Київ, 2012. – 421 с.
37. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія. Київ : НАККиМ, 2012. 320 с. : іл.
38. Станіславська К. І. Театралізація цирку та циркізація театру як феномен сучасної культури // Мистецтвознавчі записки : зб. наук. пр./ М-во культури і туризму України, Нац. акад. кер. кадрів культури і мистецтв / редкол.: Шульгіна В. Д. та ін.. К., 2011. Вип. 20. С. 153-159.
39. Стеценко В. Постмодернізм // Культурологія : Енциклопед. слов. Львів, 2013. С. 331-332.
40. Федорович І. Мистецтво нових медіа.
URL: <https://helsinki.org.ua/wp-content/uploads/2018/03/003.pdf>
41. Чміль Г.П., Корабльова Н.К. Візуалізація реального в сучасному культурному просторі : монографія : Ін-т культурології НАМУ, 2013. 256 с.

- 42.Шейко В. М., Богущкий Ю. П. Формування основ культурології в добу цивілізаційної глобалізації (друга половина ХІХ — початок ХХІ ст.) : монографія. Київ : Генеза, 2005. 592 с.
- 43.Шейко В. М., Богущкий Ю. П., Кушнарєнко Н. М. Наукова творчість у галузі культурології і мистецтвознавства : навч. посіб. Харків : ХДАК, 2016. 329 с.
- 44.Шоу «Арт-студії Rizoma» Анатолія Залєвського «Еквілібріум»
URL: <https://www.gorod.dp.ua/afisha/event/42037>
<https://ua.korrespondent.net/journal/1582075-korrespondent-u-rivnovazi-iz-soboyu-...>
- 45.URL: DOI 10.36074/logos-05.02.2021.v6.45
- 46.URL: <http://195.20.96.242:5028/khkdk-xmlui/handle/123456789/1084>. 2.
- 47.URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-357-6-15>
- 48.Юдова-Романова К. В. Образно-технологічні засоби презентації сценічних мистецтв: сторінки історії : монографія / Катєрина Юдова-Романова ; М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Ліра-К, 2020. 359 с. Бібліогр.: с. 335-355.
- 49.A man jumping on moving wheels suspended by Air @ LaPerle Dubai // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=9iQmQLVRzUE>
- 50.Backstage Tour At LA PERLE By Dragone! // YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=N76PtMT_VNo
- 51.Artut S. Futurism Art and its Significance to Computational Generative Art. 2018. Access:
URL:https://www.researchgate.net/publication/329863922_Futurism_Art_and_its_Significance_to_Computational_Generative_Art/.
- 52.Banham R. “New Brutalism” // The Architectural Review 118, December 1955. p. 354–361.
- 53.Boyer C. The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments / MIT Press, 1996. 560 p.

54. Gloman C., Napoli R. *Scenic Design and Lighting Techniques : A Basic Guide for Theatre*. London : Taylor & Francis, 2007. 416 p.
55. Groys B. *Art Judgement Show*. Film- und Videoinstallation. 2002.
56. First look: Dubai's La Perle performers take to the stage : It's the world's first glimpse at the La Perle show in action, as performers give us a sneak peek of the show // Arts&Culture. URL: <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/on-stage/first-look-dubai-s-la-perle-performers-take-to-the-stage-1.620416>
57. Hermine Freed "Where do we come from? Where are we? Where are we going?". In: Ira Schneider & Beryl Korot, ed. (May 1976). *Video Art: An Anthology* (1st ed.). New York: Harcourt Brace Jovanovich
URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Portapak>
58. Howard P. «What is Scenography?» / 2nd ed. London ; New York : Routledge UK / USA, 2009. 235 p.
59. Nam June Paik Studios. URL: <https://web.archive.org/web/20060203045622/http://www.paikstudios.com/>
60. Paringatai K. *Poia mai taku poi: Unearthing the knowledge of the past / A thesis submitted for the degree of Master of Arts*. Dunedin: University of Otago, 2004. p. 1-39., c.1-2]
61. Radical Software. URL: <http://www.radicalsoftware.org/e/index.html>
62. Ryan Paul *Genealogy of Video*. In: *Leonardo*, Vol. 21, No. 1 (1988), pp. 39–44. URL: http://www.beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/ryan-genealogy_of_video.pdf
63. Rush M. *New Media in Art*. London : Thames&Hudson, 2005. 250 p.
64. Shumakova S. *The theater of modernity: the fusions between art and life, experiments on form and content // Debats scientifiques et orientations prospectives du developpement scientifique*. Paris, 2021. Vol. 6. C. 139-140. DOI: 10.36074/logos-05.02.2021.v6.45.

65. Shumakova S. N. Directing shows and art projects: innovative strategy for the training of specialists branches of performing arts // Problems of formation of a professional: theoretical analysis principles and practical solutions: materials of the X international scientific conference on September 25–26, 2022. Prague : Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ», 2022. P. 13–14.
66. Terra Incognita. International magazine for contemporary art. 1994–2000. № 1–9.
67. The Orbital. Research. Project goals and applications
URL: www.theorbital.com/research.html

ДОДАТКИ

Додаток А
Dubai Fountain

Додаток Б
IMAGINE



Додаток В
La Perle



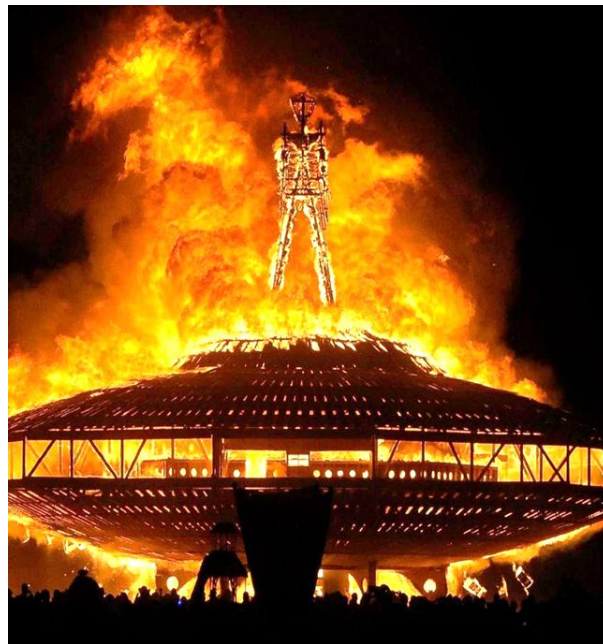
Додаток Г
Eve of Wonder



Додаток Д
Exosphere



Додаток Ж
Burning Man



Додаток I
Up Helly Aa

