

акторів. Для багатьох людей усвідомлення причетності до мистецтва театру постає в якості цілого ритуалу, невіддільної культурної традиції. Театр майбутнього відвоює свою варіативність: сучасність, бажану для одних, і традиційність — для інших.

Отже, з авторського погляду, майбутнє театру залежить від того, чи зможе він знайти баланс між старим і новим, між класикою та технологіями. Головне, що театр має залишатися місцем переживання потужних емоцій і роздумів щодо відношень з навколишнім світом та свої внутрішнім «Я».

СЕКЦІЯ:
АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА
ТА МЕДІАВИРОБНИЦТВА

Н. Мархайчук

**АУДІОВІЗУАЛЬНІ АРТПРАКТИКИ
В ПРОСТОРІ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА 1960-Х РР.**

N. Markhaichuk

**AUDIOVISUAL ART PRACTICES
IN THE SPACE OF CONTEMPORARY ART OF THE 1960s**

Попри те, що сучасне мистецтвознавство визнає, що те, що ми розуміємо під сучасним мистецтвом з'явилося вже понад 150 років тому (В. Гофман, В. Гомперц), дефініція *сучасне* мистецтво і по сьогодні не має конвенційної визначеності. І якщо, наприклад, в англomовному мистецтвознавстві *сучасне* мистецтво поділяється, як мінімум (!), на *modern* та *contemporary*, поняттєво-термінологічний апарат української гуманітаристики часто слідує традиції, що склалася у ХХ столітті, коли саме *сучасне* мистецтво часто навіть і не могло ставати предметом наукових розвідок. Тому по відношенню до мистецтва категорією «сучасне» ми часто позначаємо як творчі процеси, близькі нам хронологічно (теперішні), так і відповідні маркерам *contemporary art*, згідно з Н. Мархайчук та О. Петровою.

Втім, В. Гофман ще в 1978 р. у передмові до другого видання своєї відомої праці «Основи сучасного мистецтва» (*Grundlagen der modernen Kunst*) зазначає, що в 1970-х «сучасність» у мистецькому процесі стала співвідноситися з поняттям «відступ» (щодо традицій), бо сучасне мистецтво все сміливіше «діялося» у сферах, на які ще кілька десятиліть тому було накладено табу. Відтак, на межі 1960-х — 1970-х рр. *сучасне* мистецтво як дефініція, що означає нові мистецькі процеси, вчергове втрачає свою конвенційність і опиняється в стадії «діалектичного переходу». Не в останню чергу ці зміни пов'язані із виходом *contemporary art* від «статико-дефінованого контуру», позначеного принциповою унікальністю («не-повторністю») традиційного мистецького твору, до принципової мінливості, невизначеності, *позарукотворності* об'єкта творчості, позаяк автор створює не предмет мистецтва (як «рукотворний твір»), а демонструє результат своїх дій чи/та пошуків у вигляді артоб'єкта. У такий спосіб, як слушно зауважує В. Хофман, «виробник стає власне продуктом», а уся дійсність навколо виступає предметом мистецтва. Відтак, з одного боку, «втеча з мистецтва у дійсність пов'язана з відмовою від критичного втручання у саму дійсність», а з іншого, художник перестає «віддзеркалювати» чи «створювати», натомість він починає «придумувати» ідеї / концепції, як це відбувається, наприклад, у мистецтві, похідному від неоконструктивізму (наприклад,

концептуальне мистецтво, попарт, комп'ютерне чи мінімалістичне мистецтво). Часто витвір сучасного мистецтва постає у «ситуації вибору», де ключову роль відіграє навіть не художник, а споживач (вже не пасивний глядач). Його *споживання* витворів (продуктів) сучасного мистецтва є тим задоволенням, яким у минулому було задоволення естетичне. І тут, як підкреслює В. Гофман, постає свого роду ідеал самодостатнього глядача, що готовий до художньої співпраці.

Відтак, відтоді *сучасне* мистецтво стає поняттям, що виникає у діалозі *виробник* (художник, креатор) / *споживач* (глядач, реципієнт), а твори мистецтва постають не як матеріальна даність (тобто «художній предмет»), а як «ситуація на вибір», «зафіксований досвід» чи навіть свого роду «нові соціальні структури».

Однією з важливих новацій *сучасного* мистецтва 60-х — 70-х рр. ХХ ст. (в просторі *contemporary*) став розвиток та інституалізація аудіовізуальних артпрактик, що відбувався в контексті діалогу між мистецтвом і технологіями. Якщо до цього часу мистецтво і технології переважно функціонували як окремі, часто відділені одна від одної спеціалізовані сфери, то відтоді вони почали все частіше і все влучніше перетинатися. Важливу роль у процесі зближення відіграли інженери-технологі, які не лише пропагували нові аудіовізуальні технології, але й прагнули, щоб куратори мистецтва оцінили ці інновації. На той час їх позначали як «комп'ютерне мистецтво» — розмитий термін, який використовувався для опису мистецтва, створеного із залученням комп'ютеру (для виробництва твору чи його демонстрації). Зауважимо, що на той час комп'ютери за розміром могли дорівнювати чималій кімнаті, і митці, які прагнули увійти у сферу «високих технологій», могли лише отримати обмежений доступ до таких інструментів, працюючи в партнерстві зі спеціалістами-техніками. Така співпраця стала можливою лише у 1966 р., коли зусиллями інженерів Б. Клювера і Ф. Вальдхауера була заснована “Experiments in Art and Technology” (Е.А.Т.), яка відкрила істотно нові можливості для таких радикальних художників-візуалістів, як Р. Раушенберг (1925–2008) і Р. Вітмен (1935–2024). Прагнучи «гуманізувати» технології, згідно з Б. Лондоном, Е.А.Т. сприяла «неспеціальним розвідкам», які здійснювали художники та інженери, адаптуючи можливості комп'ютерів для творчості.

Перша подія Е.А.Т. — “9 Evenings: Theatre & Engineering” — серія авангардних вистав, що відбулися 13–23 жовтня 1966 р. в Нью-Йорку. Кожен вечір підводив творців і глядачів до нового визначення того, чим може бути мистецтво. У рамках процесу Б. Клювер заохочував інженерів-співробітників, які влучно інтегрували технології в мистецькі артпрактики, оголошувати себе художниками.

На цьому заході зусиллями інженерів і художників вдалося вперше вивести на сцену зацикловане «живе» відео та відеопроєкцію. Це сталося в межах проекту Р. Раушенберга “Open Score”, де спеціальні транзисторні мікрофони, вставлені в тенісні ракетки тенісистів (одним з яких був відомий художник Ф. Стелла (1936–2024), спрямовували звуки на величезні динаміки, що оточували простір, і змушували прожектори поступово гаснути. Занурившись у темряву, глядачі раптом побачили примарні живі відеозображення самих себе, спроектовані на великий екран, прикріплений до стелі.

Наступним кроком розвитку аудіовізуальних артпрактик стала виставка “The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age” — одна із перших знакових виставок, що продемонструвала взаємодію між наукою, технологіями та мистецтвом. Вона відбулася в МоМА наприкінці 1968 р. і на ній були представлені роботи Р. Раушенберга

і Нам Джу Пайка (1932–2006). Зокрема, у співпраці з Б. Ключером була створена «комбінована» металева скульптура Р. Раушенберга “Oracle”. Вона включала п’ять скульптурних частин, кожна з яких містила радіоприймачі та динаміки. Глядачі могли взаємодіяти з “Oracle” і змінювати гучність і швидкість сканування на шкалі АМ для кожного з радіоприймачів. Робота Пайка “Lindsay Tape” будувалася на «запозиченому» з телефіру кліпу із прес-конференції тодішнього мера Нью-Йорка Джона Ліндсея. У відео “Lindsay Tape” жести мера постійно повторюються: за рік до цього Пайк виявив, що можна створювати циклічне зображення на екрані кольорового телевізора, поєднуючи три вхідних аудіосигнали. Повторення жестів мера явно мало відсилку до шовкотрафаретних портретів Мерилін Монро Е. Уоргола (1928–1987), що також були «запозичені» (з друкованих ЗМІ).

Цікаво відмітити, що на той час критики і мистецтвознавці не були готові говорити про ці виставки в контексті мистецтва. Зокрема, обмірковуючи виставку МоМА “Machine as Seen at the End of the Mechanical Age”, Б. Лондон був впевнений, що технології, навіть і пов’язані з мистецтвом, лежать поза межами центрального дискурсу про мистецтво.

Чи не вперше визнання аудіовізуальних практик в контексті сучасного мистецтва відбулася на виставці “Cybernetic Serendipity”, що була організована Язією Рейхардт в Лондонському інституті сучасного мистецтва у 1968 р. На ній були представлені машини та скульптури з різними сенсорними та звуковими механізмами. То були радіокеровані роботи Б. Лейсі (1927–2016), «К-456» та “Magnet TV” Н. Дж. Пайка, малярні машини Ж. Тінглі (1925–1991), інтерактивні кібернетичні скульптури з вібруючих стрижнів Вен-Ін Цайя (1928–2013) та представлені одним з батьків комп’ютерної анімації Джоном Вітні (1917–1995) фільми. Саме на цій виставці еклектична презентація продемонструвала безліч напрямків, якими може рухатися мистецтво, і «вулицю з двостороннім рухом», яка може об’єднати художників і науковців.

N. Huseynova

GLOBALIZATION AND CULTURAL IDENTITY IN TELEVISION SERIES: A BALANCE BETWEEN LOCAL AND GLOBAL INFLUENCES

Н. Гусейнова

ГЛОБАЛІЗАЦІЯ ТА КУЛЬТУРНА ІДЕНТИЧНІСТЬ У ТЕЛЕСЕРІАЛАХ: БАЛАНС МІЖ ЛОКАЛЬНИМИ ТА ГЛОБАЛЬНИМИ ВПЛИВАМИ

“The mass media are seen today as playing a key role in enhancing globalization, facilitating cultural exchange and multiple flows of information and image between countries through international news broadcasts, television programming, new technologies, film and music” as said Dr. C. Matos. Television series are an essential part of this process, as they both reflect and influence cultural identities. While TV series often adopt universal narrative structures to enter the global market and to reach global audiences, they also maintain distinct local elements that make them unique. This paper examines how TV series balance global and local influences and explores the impact of these processes on cultural identity.

With the expansion of global streaming platforms such as Netflix, HBO and Disney+, television series are no longer confined to national audiences. These platforms distribute content worldwide, contributing to what some scholars describe as cultural