

## МИСТЕЦЬКИЙ ПРОЕКТ: ДИСКУРС ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ ПОЧАТКУ НОВОГО ТИСЯЧОЛІТТЯ (У ТОЧЦІ ПЕРЕТИНУ – CROSSOVER POINT)

**Мета статті** – охарактеризувати феномен проектної діяльності – «crossover point» і його поширення в сучасній мистецькій практиці. Необхідність такого підходу зумовлена тим, що побутування художньої культури у суспільній практиці здійснюється відповідно до законів бізнесу, у якому комерційна складова набуває вирішального значення. **Методологія** дослідження розбудована у річичі міждисциплінарного інтегрування методів сучасного мистецтвознавства і культурології. **Наукова новизна** одержаних результатів визначається тим, що розглянуто явище проектної діяльності – «crossover point» і його актуалізацію в сучасній мистецькій практиці, зумовлену зростанням масового попиту на видовищність та музично-театральний проект як нову форму синтезу кількох видів мистецтв, породжену втіленням нових технологій. **Висновки.** Термін «проект» у контексті мистецької практики розуміється не лише як результат оригінального плану, а як унікальна сукупність скоординованих дій, спрямованих на досягнення конкретної культуротворчої, естетико-художньої мети. Протягом історії відбувається активний пошук нових форм художньої творчості, щоб відобразити і осягнути зміну дійсності. Мистецькі проекти стали логічним виявом розвитку культури. Проектна діяльність у сфері культури на новому рівні «підключила» українське мистецтво до світових художніх тенденцій, кардинально змінила картину буття української художньої культури. Мистецькі проекти становлять нову форму синкретично-синтезованого видовища, феномен, опосередкований особливостями й реаліями світової культури початку XXI століття. У контексті статті «проектну цілісність» розуміємо як перетини проектного конструювання ідей та їх втілень («crossover point»), різновекторних, але спрямованих в актуальне сьогодні-майбутнє, які розкривають потенціал і суспільне значення культурно-креативної практики. Створення синтезованих художніх «crossover-проектів» потребує зусиль групи менеджерів і виконавців з урахуванням запитів ринку художніх потреб, комплексного сприйняття їх широкою аудиторією, нетрадиційними підходами до постановки класичних творів з урахуванням особливостей локації. Показовою з цього погляду є проектна діяльність Т. Філевської – арт-менеджера, куратора багатьох проектів, присвячених українському авангардному мистецтву, засновниці громадської організації «Інститут Малевича». Її творчість вписується в концепцію «crossover-проектів» та відповідає головному принципу – синтезу кількох видів діяльності: мистецько-пошукової, мистецько-просвітницької і художньої із створенням локусу подієвості.

**Ключові слова:** проектна діяльність – «crossover point»; мистецькі проекти; crossover-проекти; синтез мистецтв; проектування у сфері культури.

*Поплавський Михаил Михайлович, доктор педагогических наук, профессор, Киевский национальный университет культуры и искусства*

**Художественный проект: дискурс художественной культуры начала нового тысячелетия (в точке пересечения - crossover point)**

**Цель** статьи - охарактеризовать феномен проектной деятельности - «crossover point» и его распространение в современной художественной практике. Необходимость такого подхода обусловлена тем, что бытования художественной культуры в общественной практике осуществляется в соответствии с законами бизнеса, в котором коммерческая составляющая приобретает решающее значение. **Методология** исследования строится на основе междисциплинарного интегрирования методов современного искусствоведения и культурологии. **Научная новизна** исследования определяется тем, что рассмотрены явление проектной деятельности - «crossover point» и его актуализацию в современной художественной практике, обусловленную ростом массового спроса на зрелищность и музыкально-театральный проект как новая форма синтеза нескольких видов искусств, порожденная воплощением новых технологий. **Выводы.** Термин «проект» в контексте художественной практики понимается не только как результат оригинального плана, а как уникальная совокупность скоординированных действий, направленных на достижение конкретной культуротворческой, эстетико-художественной цели. На протяжении истории происходит активный поиск новых форм художественного творчества, чтобы отразить и понять все изменение действительности. Художественные проекты стали логическим проявлением развития культуры. Проектная деятельность в сфере культуры на новом уровне «подключила» украинское искусство к мировым художественным тенденциям, кардинально изменила картину бытия украинской художественной культуры. Художественные проекты составляют новую форму синкретично-синтезированного зрелища, феномен, опосредованный особенностями и реаліями мировой культуры начала XXI века. В контексте статьи «проектную целостность» понимаем как пересечение проектного конструирования идей и их воплощений («crossover point»), разновекторных, но направленных в актуальное сегодня-будущее, которые раскрывают потенциал и общественное значение культурно-креативной практики. Создание синтезированных художественных «crossover-проектов» требует усилий группы менеджеров и исполнителей с учетом запросов рынка художественных потребностей, комплексного восприятия их широкой аудиторией, нетрадиционными подходами к постановке классических произведений с учетом особенностей локации. Показательной в этом отношении является проектная деятельность Т. Филевской - арт-менеджера, куратора многих проектов, посвященных украинскому авангардному искусству, основательницы общественной организации «Институт Малевича». Ее творчество вписывается в концепцию «crossover-проектов» и соответствует главному принципу - синтез нескольких видов деятельности: художественно-поисковой, художественно-просветительской и художественной с созданием локуса событийности.

**Ключевые слова:** проектная деятельность - «crossover point»; художественные проекты; crossover-проекты; синтез искусств; проектирование в сфере культуры.

*Poplavsky Mikhailo, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Kyiv National University of Culture and Arts*

**Art project: the discourse of artistic culture of the beginning of the new millennium (at the intersection - crossover point)**

**The purpose of the article** is to characterize the phenomenon of project activity - the "crossover point" and its distribution in contemporary artistic practice. The need for such an approach is due to the fact that the culture of arts in public practice is carried out in accordance with the laws of business, in which the commercial component becomes decisive. **The methodology** of the research is based on the interdisciplinary integration of methods of contemporary culturology and art criticism. **The scientific novelty** of the re-

search is determined by the fact that the phenomenon of the project activity - the "crossover point" and its actualization in contemporary art practice, due to the growth of mass demand for entertainment and the musical and theatrical project as a new form of synthesis of several types of art, generated by the implementation of new technologies, are considered. **Conclusions.** The term "project" in the context of artistic practice is understood not only as the result of the original plan but as a unique set of coordinated actions aimed at achieving a particular cultural, aesthetic and artistic purpose. Throughout history, an active search for new forms of artistic creation is taking place to reflect and understand all the changes in reality. Artistic projects have become a logical manifestation of the development of culture. The project activity in the field of culture at the new level "connected" Ukrainian art to world art tendencies, fundamentally changed the picture of the life of the Ukrainian artistic culture. Artistic projects constitute a new form of syncretically synthesized spectacle, a phenomenon mediated by the peculiarities and realities of the world culture of the beginning of the 21st century. In the context of the article, "project integrity" is understood as the intersection of project design of ideas and their implementation ("crossover point"), multisectoral, but oriented to the current today, the future, which reveals the potential and social significance of cultural and creative practice. Creation of synthesized art "crossover-projects" requires the efforts of a group of managers and performers, taking into account market demand for artistic needs, a comprehensive perception of their wide audience, non-traditional approaches to the production of classical works, taking into account the specifics of location. Indicative in this respect is the project activity of T. Filevskaya, art director, curator of many projects devoted to Ukrainian avant-garde art, founder of the public organization "Malevich Institute". Her work fits into the concept of "crossover projects", which corresponds to the main principle - the synthesis of several types of activities: artistic, exploratory, artistic and artistic, with the creation of the event of events.

**Key words:** project activity - «crossover point»; art projects; crossover projects; synthesis of arts; design in the sphere of culture.

Актуальність дослідження. Із розвитком медіа і комунікаційних технологій, провідних тенденцій в культурі початку XXI століття, відмінність між елітарним і масовим мистецтвом практично нівелюється. Традиційні форми мистецтва і мистецької практики зазнають впливу масової, популярної культури. Прагнення задовольнити масовий попит на видовищність породжує синтезовані художні «crossover-проекти». У своїх витоках ці явища пов'язані з концепцією «Gesamtkunstwerk» Р. Вагнера – синтетичного мистецтва майбутнього, з ідеєю майбутнього синтезу О. Скрябіна – «слухоглядацької поліфонії» (слухозрительной), із «сеансами» С. Маларме, з мистецтвом «евритмії» Р. Штейнера, композиціями В. Кандинського тощо. На початку XX століття ці ідеї викликали до життя складні за своє структурою видовища, розраховані на комплексне сприйняття досить широкої аудиторії. Такі артефакти створюються зусиллями групи менеджерів і виконавців відповідно до запитів ринку художніх потреб.

Характеризуючи такі мистецькі проекти, варто звернути увагу, по-перше, на те, що вони не мають чіткого жанрового визначення, по-друге, у них застосовуються сучасні технічні виражальні засоби і нетрадиційні підходи до постановки класичних творів з урахуванням особливостей локації, яка унаочнює прийоми вирішення конкретного художнього завдання.

Мета статті – охарактеризувати феномен проектної діяльності – «crossover point» і його поширення в сучасній мистецькій практиці. Необхідність такого підходу зумовлена тим, що побутування художньої культури у суспільній практиці здійснюється відповідно до законів бізнесу, у якому комерційна складова набуває вирішального значення.

Методологія дослідження розбудована у рідчизні міждисциплінарного інтегрування методів сучасного мистецтвознавства і культурології.

Наукова новизна одержаних результатів визначається тим, що розглянуто явище проектної діяльності – «crossover point» і його актуалізацію в сучасній мистецькій практиці, зумовлену зростанням масового попиту на видовищність та музично-театральний проект як нову форму синтезу кількох видів мистецтв, породжену втіленням нових технологій.

Стан наукової розробки проблеми. Соціальне та соціокультурне проектування як галузь науки і практики почало формуватися лише в XX столітті. На перших етапах свого становлення воно було похідним від наукового і технічного проектування, що виникло і набуло поширення в XIX столітті, а вихідні принципи розроблялися Я.Дітріхом, Т.Тіорі, Д.Фраєм, П.Хіллош, Ф.Ханик та іншими дослідниками. Надалі проблемне поле соціокультурного проектування та моделювання, в тому числі у галузі мистецтва, досліджувалося Б.Біллітером, О.Генісаретським, С.Зуєвим, Н.Івановською, А.Кравченко, О. Яковлевим та іншими закордонними і вітчизняними вченими.

Виклад основного матеріалу. «Crossover point» у перекладі з англійської означає точку перетину, перехрестя, перехресне поєднання. У статті це поняття застосовуємо як методологічний принцип дослідження синтетичної природи мистецьких проектів, поширених в сучасній культурно-креативній діяльності.

Такий підхід надасть змогу розглядати різновекторні й різногалузеві види діяльності в їх синтезі, завдяки якому і створюється модель («ідеальний тип») сучасного мистецького проекту. Логіка теорії «crossover point» спонукає «вписувати» проекту діяльність в «тіло» культури, виявляти такі концептуальні моменти, як «культуротворчий потенціал», «соціокультурний запит», «естетико-художня й етико-виховна спрямованість», «комерційна складова», «рекреаційно-розважальна складова» тощо. У контексті художньої культури термін «проект» розуміємо не як певний оригінальний план, а як унікальну сукупність скоординованих експериментальних дій майстрів художньої культури, поєднаних на певний час у межах певної культурної локації для вирішення мистецьких завдань.

В сучасних умовах побутування художньої культури, зокрема й класичної, здійснюється у суспільній практиці відповідно до законів бізнесу, у якому комерційна складова, як і роль продюсера, набувають вирішального значення. Робота продюсера у проекті поєднує комерційну й естетико-художню складові: визначає завдання і функції виражальних засобів, роль умов, у яких буде

здійснюватись певна мистецька акція, аудиторію глядачів, тривалість «життєвого» циклу проекту, залучаючи для цього найсучасніші технології.

Як відомо, певна кількість глядачів звертаються до класичного мистецтва з пізнавальною метою – заради важливої інформації і набуття нового чуттєвого досвіду. Для них це можливість пізнати високу культуру. Водночас, створення проектних видовищ за зразками світової класики становить перспективний шлях для формування світового мистецького «crossover»-простору – власне, простору духовності.

Класичне мистецтво, зокрема й музичне, досить органічно увійшло в сучасний медіа-комунікативний простір, у якому поширена як музика «третього про шарку» (за словами музикознавця В. Конен) – ідеться про джаз-рок-поп музику, так і класична, наявна тут у вигляді транскрипції, парафрази, обробки або вільного прочитання, переінтонування тощо.

Завдяки цьому сучасний музично-театральний проект, який містить класичний репертуар, зокрема й оперний, набуває нових ознак, ознак видовища «crossover»-характеру, сучасної масової культури, адресованої якнайширшому колу глядачів. Серед них лише незначна кількість знавців і прихильників високого мистецтва.

Музично-театральний проект – це нова форма синтезу кількох видів мистецтв, вона породжена широким упровадженням нових технологій. Для його втілення потрібні не лише продюсери, постановники, виконавці, а й відповідна аудиторія, а також мобільний, обмежений у певному часопросторі склад реалізаторів-виконавців-сприймачів, зведені у певну спеціально обрану локацію, придатну саме для цієї акції. Крім того, зазнають змін усталені, стаціонарні форми буттєвості певного виду мистецтва. Просторовість проекту є його константною ознакою, яка передбачає упорядкування всіх інших складових. Застосовувані сьогодні принципи організації мистецького простору становлять, за словами голландських філософів Тімотеуса Вермюлена і Робіна ван ден Аккера, визначальні ознаки метамодернізму: «Якщо модернізм висловлює себе за допомогою утопічного синтаксису, то постмодерн завдяки безвихідному паратаксису, метамодернізму, вочевидь, виражає себе як а-топічний метатаксис. Грецько-англійський лексикон перекладає атопос (ατοπος) як дивний, екстраординарний, парадоксальний. Однак більшість теоретиків і критиків наполягають на дотриманні його буквального значення: місце (топос) для якого немає місця. Можна, таким чином, сказати, що атопос – це водночас і місце, і не-місце, територія без кордонів, позиція без меж. Ми вже описували метатаксис як перебування одночасно тут, там і ніде. До того ж, таксис (τάξις) означає впорядкування. Отже, якщо модернізм передбачає тимчасове упорядкування, а постмодерн – просторовий безлад, то метамодерн слід розуміти як простір-час, який одночасно перебуває ані в порядку, ані в безладді. Метамодернізм замінює кордони справжнього на межі безмежного майбутнього; замінює межі знайомих місць на дескрипцію безмежного. Насправді, це і є «доля» людини метамодерну: переслідувати обрії, які безкінечно відступають» [9].

Відтак, найсуттєвішою в річищі цих роздумів, пов'язаних зі створенням мистецьких проектів, є тенденція до пошуку й використання експериментальних просторів-хабів, зокрема сучасного виставкового центру, музейного майданчика, середмістя – від античних руїн до спеціально збудованих літніх театрів, скверів тощо як точок перетину різних культурних локусів (мистецьких, громадських, ієротопічних тощо). Тобто йдеться про «*атопос*», який утворюється для досягнення конкретної мети і для вирішення конкретних завдань оригінального художнього проекту.

Це фіксує ситуацію, в якій набуває вияву новий виток, стрибок у розвитку ключових ідей у культурі, подібних до поширених наприкінці минулого століття. Згідно з латинським прислів'ям («після – означає внаслідок»), можна стверджувати, що після і завдяки постмодернізму в культурі ХХІ століття зростає позиція ігрового, але не азартного, а спокійного, без пафосу, перебирання культурних варіантів попередніх епох, коли однозначний вибір не тільки не має сенсу – він не можливий. Це ідеологія, яка «виправдовує» нове розмивання «репресивних» меж, кордонів між видами, родами, жанрами, а головне – між формами культурної діяльності. Новий стан у культурі, коли еклектично поєднуються не лише лірика, епос і драма, не лише поезія, живопис, театр та інші види мистецтва, а й творчість і бізнес, виконавці і найсучасніші новітні технології.

Незважаючи на «молодість» різних виявів проектної діяльності в мистецтві, саме ці явища формують сьогодні «тонатмосферу» культурного життя соціуму. Без цих, часом несподіваних, разових культурно-мистецьких акцій неможливо уявити світовідчужання, умонастрій, самопочуття «авангардистського про шарку» інтелектуальної еліти, творчих особистостей, які відбивають певні ознаки масової свідомості у пост(пост-)індустріальному суспільстві.

Тобто ми вступаємо в (над-, пост-)інформаційне суспільство і подібні феномени відображають його, можливо, першу (ще незрілу) фазу, коли відпрацьовуються адекватні способи «приборкання» свавілля, користюлюбства й захланності власників засобів масової інформації, безпринципності критиків і журналістів, коли налагоджується зворотній зв'язок між споживачами інформації та її виробниками, коли інтелектуальний і моральний рівень споживачів ще не забезпечує їх впливу на ці процеси.

Такі зміни в культурі відбуваються дуже повільно. Починаючи з кінця ХХ століття, з початком інформаційної доби і перетворень у сфері культури, зумовлених сучасними інформаційними технологіями, безпрецедентно зросла кількість діячів на ниві масової комунікації й «актуальної» культури.

Наразі розгорнулася унікальна за своїми масштабом й глибиною деформація культуротворчої діяльності. З одного боку, вона нагадує «фельетонну добу», описану Германом Гессе в його «Грі в бісер»: «...саме тоді серед інтелектуалів почала поширюватись жахаюча невпевненість і апатія, стрімко впади до вельми скромного рівня духовні потреби й досягнення» [2, с. 46]. І далі: «Шлях до суспільного визнання, вшанування, слави й комфорту веде тепер не крізь аудиторії, семінари і докторські дисертації: вкрай занепалі інтелектуальні професії збанкрутували тоді в очах усього світу... Тим талантам, які прагнули блиску й поклоніння, судилося відвернутися від набридлої і невдячної духовності і присвятити себе іншим видам діяльності, у яких їх долею стало добування грошей і благополуччя» [2, 56].

З іншого боку, світовідчуження й мислення людини на початку нового тисячоліття безперечно є більш багатозначним. Це спонукає до аналітики гри як культуротворчого феномена, розпочатої ще Гейзінгою і активно продовжуваної зарубіжними і вітчизняними дослідниками в сучасному культурологічному дискурсі.

«Гейміфікація» («ігрофікація») просякає й трансформує сучасний культурний простір, спонукаючи до інтерактивності всіх учасників процесу культуротворення. Принагідно зазначимо, що у Скандинавії ігрові форми в шкільній та університетській формах навчання давно вже визнані на законодавчому рівні. Ці питання постають щоразу, коли замислюєшся над докорінними змінами в культурі, свідками яких ми є, і які апелюють до давньої дискусії щодо ролі гри в культурі. Одні фахівці вважають гру культуротворчим елементом, інші переконані, що гра знецінює серйозне в культурі й мистецтві.

У зв'язку з цим не може не привернути уваги думка відомого вченого про діяльність сучасних музейних установ як складових соціокультурної сфери. Її правомірно можна поширити і на заклади культури й мистецтв. Томислав Шола у своїй праці «Вічність тут більше не живе. Тлумачний словник музейних гріхів» [6] наголошує на тому, що сучасний глядач, слухач, відвідувач музею, концертного залу, виставки, прагне відчувати себе учасником діалогу, комунікації, під час яких застосовуються елементи освіти і розваги, емоційного піднесення й насиченої інформативності, зрештою, – мистецтва і реального життя. Ідеться, по суті, про гейміфікацію (ігрофікацію) культурної діяльності, про введення гри в неігровий контекст. Цей досвід увійшов у сучасний художній дискурс і докорінно змінює принципи нинішньої культурно-мистецької практики.

Стан і потреби художньої культури, науково-технічна революція, розпочата у другій половині ХХ століття, зазнали інформаційної, а згодом електронної трансформації, сьогодні вони перебувають у фазі «нанореволюції», створюючи принципово нові умови не лише для видозміни жанрів художньої культури, а їх втілення. Нові технології сприяли уніфікації, а згодом і глобалізації процесів художньої творчості. У наш час можна говорити про нові формати «споживання» художньої продукції, безпосередньо зумовлені новітніми технологіями, про їх вихід на культурно-художній ринок.

Для створення такої художньої продукції, крім авторів і виконавців, потрібне (і відповідно вже утворене) нове співтовариство спеціалістів міждисциплінарного профілю. З'ясувалося, що прибутковість від реалізації створеного художнього продукту істотно зростає, якщо випускати його в різних «упаковках», тобто в різних форматах споживання. Тому навколо творчої групи у складі авторів і виконавців почала формуватись команда менеджерів під керівництвом продюсера як головної особи, яка бере на себе всі ризики, можливі протягом життєвого циклу творчого задуму. Постає продюсера починає відігравати роль регулятора економічних відносин. Процес планування, створення й реалізації сукупності синтезованої культурно-художньої продукції, об'єднаної спільною концепцією, стали називати проектом.

Термін «проект» (projectus – з лат., буквально, кинутий вперед) – це план, задум, розробка та ін. [7, 274]. Запозичений із технічних дисциплін, у практиці художнього ринку він набув нового сенсу: це не лише план, а й задум, підготовка і втілення в різних форматах «споживання» художнього твору. Так етимологія слова часом всебічно відтворює основні змісти буття ...

А. Маслоу, відомий дослідник питань «самоактуалізації» особистості, зазначив зокрема: «Ми маємо зрозуміти, що майбутнє – це єдине, що в принципі є невідомим й непізнаваним, а це означає, що всі звички, всі механізми захисту й нападу – сумнівні і мають подвійний смисл, оскільки вони базуються на минулих відчуттях. Тільки гнучка творча особистість може по-справжньому керувати майбутнім, тільки така особистість може впевнено й безстрашно поглянути в обличчя новизні» [4, 6]. Ці слова переконують, як серйозно в сучасній теорії культури в умовах кінця «деспотизму» будь-якої форми, передусім у мистецтві, осмислюються такі явища.

У наш час втрачає свою незаперечність усталена традиція позбавляти об'єкт контексту, у якому він сприймається, «виривати» його із середовища, відсікати природні зв'язки з часопростором, в якому відбуваються певні дії, акція, подія культурно-мистецького значення. Адже, як пише Т. Шола «Без «бульйону» з міфів, вірувань, амбіцій, устремлень, побуту, історичних подій і доль, в які зазвичай занурені об'єкти (чи то художні акції, події... – додамо ми), вони мало що значать» [6, 37].

Поняття контексту стало ключовим у розумінні буттєвості мистецтва в ситуації «початку століття». Тепер можна стверджувати (за Нельсоном Гудменом, ідеї якого становлять основу для подальшого філософського моделювання світу), що знання про «множинність світів, їх залежність від символічних систем, які ми конструємо, багатоманітність стандартів правильності, яким підкоряються наші конструкції», впливають і на розуміння новітньої «мови мистецтва» [1]. Н. Гудмен у Перед-

мові до «Способів побудови світу» підкреслює: «... ця книга належить до панівної тенденції сучасної філософії, яка розпочалась, коли Кант замінив структуру світу на структуру свідомості, продовжилась, коли К. І. Льюїс замінив структуру свідомості на структуру понять, і коли тепер розпочато заміну структури понять на структуру кількох символічних систем наук, філософії, мистецтв, сприйняття й повсякденного дискурсу. Цей рух спрямовано від однієї єдиної істини й одного від початку даного світу до процесу породження багатоманітності правильних і при тому конфліктуючих варіантів або світів» [1, 5].

Ще на межі XIX і XX століть американський соціолог Т. Веблен увів у науковий обіг поняття демонстративного споживання. Цим він означив прагнення людини отримувати все за найвищою ціною і завдяки такому типу споживання долучатись до елітних зразків художньої продукції, які вважають «фільтрами для просювання еліти». Відвідування престижних мистецьких заходів підтверджує думку про уповільнений, але невпинний процес популяризації елітарного смаку. Це призводить до поступового змішування й переплетіння тих соціальних інститутів і форм, які раніше вважались взаємовиключними. На цей тип споживання переорієнтовується і культурна індустрія. Отже, якісний художній проект може суттєво вплинути на суспільне життя своїм поліспрямованим, синтезованим, синкретичним, масштабним характером, надовго залишитись у пам'яті тієї цільової групи, на яку був розрахований. Відтак, художній проект можна вважати відносно відокремленим, цілісним видом діяльності. Його основу становить новітній художній задум, і, водночас, – певна інноваційно-технологічна ідея, чіткий розрахунок показників ефективності у безпосередньому зв'язку з алгоритмом досягнення мети за допомогою відповідних ресурсів і виконавців, чинників матеріального й нематеріального характеру.

Художні проекти мають високу «собівартість», бо їх втілення потребує залучення різних сфер суспільства, підтримки й участі творчих особистостей і колективів. Звідси й призначення таких художніх проектів – створювати естетико-художній і морально-виховний комунікаційний простір, виховувати людей «культурними». Автори цих проектів відходять від будь-яких чітких жанрових, стильових критеріїв і вдаються щоразу до індивідуальних вирішень відповідно до визначеної мети, добираючи для цього й відповідні виражальні засоби. Інша справа, що історико-культурні аспекти кожного проекту актуалізують інші види художньої діяльності людини: від античних видовищ – театру, музичного, навіть «агонів», до середньовічних літургій, містерій і карнавалів, до класичного мистецтва і видовищ Нового часу, зрештою, до модерних і постмодерних виявів художньої культури.

Сучасний художній проект, який передбачає, крім усього іншого, впровадження новітніх аудіовізуальних технологій, сприяє поширенню нових, глобальних мистецьких жанрів, або метажанрів (гала-концерти, світло-звуко-вистави, електронні феєрії, сінемасимфонії та інші синтезовано-синкретичні видовища), які не надаються для традиційної класифікації. Такі художні проекти виконують естетичну і етично-виховну, рекреаційну і просвітницьку функції.

Поліфункціональність, культуротворчий характер цих мистецьких проектів, їх «технологічність» і спрямованість на масовість, спонукають вдаватись до креативних прийомів, не обтяжених досвідом минулого. Такі настанови і принципи повною мірою втілює у своїй проектній діяльності Тетяна Філевська – арт-менеджер, куратор багатьох проектів, присвячених українському авангардному мистецтву, засновниця Громадської організації «*Інститут Малевича*». Її творчість безпосередньо вписується в концепцію «crossover-проектів», адже вона відповідає головному принципу – синтезу кількох видів діяльності: мистецько-пошукової, мистецько-просвітницької і художньої із створенням локусу подієвості. Її різнопланові проекти об'єднують як професійну експертну спільноту, так і широкий загал.

Проектна діяльність Т. Філевської розпочиналась відкриттям «українського Малевича»: реконструкцією біографії митця часів викладання в Київській художній академії з подальшим зануренням в «життєпис» митця, сповнений українських реалій. Постає запитання: чому зацікавлення творчою біографією великого художника спонукало її до проектної діяльності? Власне, у цьому полягає відмінність Т. Філевської як дослідниці від інших біографів художника. Відповідь тут очевидна – вона створює навколо науково-пошукового прецеденту (а це пошук і аналіз нових архівних матеріалів, культурних зв'язків і контекстів) розгалужену мережу проектів – акцій, творчих конкурсів, видавничої діяльності, виставок, лекцій, семінарів разом з їх інформаційною підтримкою та налагодженням належного механізму взаємодії, PR (у межах як вітчизняних інституцій, так і зарубіжних) [8]. Така кроссоверна парадигма проектів дає плідні результати і викликає відповідне зацікавлення: будь-яка культурна подія перетворюється на «модний» престижний контент, запускаючи в одній локації синтетичний машиніум з ідей, особистостей, подій, мистецтв. Так, наприклад, була організована і проведена міжнародна конференція 2016 року «Казимир Малевич: київський аспект», яка не «вписувалась» у звичну модель подібних заходів. Навпаки, «Інституту Малевича» вдалось належно організувати і провести кілька денних свято-дійств (у різних культурних локаціях Києва). Організатори запитали для участі представників і діячів різних культурно-мистецьких сфер, створили синтетичне дійство на основі різних видів і жанрів мистецтва: живопис, музика, кіно, новітні медіа, дизайнерські інсталяції. Завдяки цьому було сформовано тло для інтелектуального контенту і спілкування. Нетрадиційним видається й інформаційне висвітлення проекту завдяки належній дискурсивній платформі, яка сприяла перетворенню інтелектуальної події на унікальну культурно-мистецьку акцію, що зацікавила і захопила публіку.

Діяльність «Інституту Малевича» дає можливість не лише виявити і зрозуміти сутність різноманітних культурно-мистецьких проєктів, вона спонукає до нових проєктних ідей, до визначення перспективи культури творення.

Зростаючий попит на сучасні культурно-мистецькі проєкти, які містять творчо-пошукову, новітню креативну складову, зумовила необхідність увести в навчальний план КНУКіМ для випускників магістратури з творчих спеціальностей відповідні дисципліни (аудіовізуальне мистецтво і виробництво, театральне мистецтво, музичне мистецтво, хореографічне мистецтво), а також дизайн–захист кваліфікаційної роботи у формі магістерського творчого проєкту.

Створення творчого проєкту в межах магістерської програми – це важлива форма набуття компетентностей теоретика і практика художньої культури в їх гармонійному поєднанні. Часто найбільш слабкою ланкою у такому проєктуванні є донесення головного задуму до «замовника», його актуалізація та конкретизація ресурсів і засобів втілення. Головна увага на цьому етапі надається визначенню такої його складової, як «концепція-реалізація». Ця лінія ускладнюється залученням синтезованих елементів у виробництво проєкту. Тобто студенти мають продемонструвати володіння сучасними мистецькими практиками, а також технологіями створення так званого *концептуального пакету*, який передбачає наявність наукових публікацій в українських і зарубіжних профільних наукових виданнях, тез доповідей на міжнародних і всеукраїнських конференціях, симпозіумах і круглих столах. Ці матеріали мають містити теоретичне обґрунтування головної ідеї проєкту, розуміння аксіологічного значення в моделі певної культурної ситуації, а також розкрити історію виникнення і розвитку концепції та можливі варіанти її сучасного і майбутнього розвитку. Така концептуальна підготовка зумовлена тим, що сучасний проєкт передбачає перетин (crossovers) різних підходів, принципів, синтез яких забезпечує створення нового художнього продукту.

Магістри мають виявити здатність до самостійного креативного застосування набутих знань під час вирішення конкретних художніх, наукових, організаційних та інших завдань. Необхідно визнати діалектичну взаємодію цих напрямів роботи, яка, як стверджують викладачі-керівники проєктною діяльністю студентів КНУКіМ, неможлива в межах такої послідовності. В окремих випадках процесуальність повного творчого циклу зумовлена тим, що студенти відштовхуються від бачення й розуміння сутності кінцевого продукту, а потім відшуковують «зворотній» шлях – до його концептуального ядра. В інших варіантах, навпаки, теоретична, концептуальна компетентність підштовхує до створення оригінальних проєктних творів. У кожному випадку, важливий шлях (звідси й метод) самостійного виконання (тобто практичної реалізації) свого задуму, оригінальність і доцільність творчого рішення. Та головне, проєкт має переконувати, що він не тільки має значення для творців-виконавців, для кафедри, факультету, а й відповідає сучасним культуротворчим запитам і соціокультурним очікуванням. Власне, в цьому й полягає так звана *соціокультурна цінність проєкту*.

Здійснення художнього проєктування в межах університетської освіти надає змогу необхідній лінії перетинів (знов-таки, суспільний crossovers) різних мистецьких галузей, спеціальностей і спеціалізацій, дотриматись необхідної умови сучасної мистецької кар'єри – підготувати й заохотити студентів до створення синтетичного (тому актуального) мистецького продукту на перетині різних видів мистецтв та естетико-художніх традицій («чистота» мистецтва не є сучасним критерієм креативності і професійної успішності). Тому магістерський проєкт – це прекрасна можливість для здійснення такого професійного синтезу-перехрестя.

Варто наголосити, що проєктний підхід до підготовки магістерських робіт принципово відрізняється від традиційних відкритістю щодо подальшої творчо-професійної реалізації у креативних індустріях сьогодення. Він конструюється як матриця-принцип, застосування якого має універсальний характер. Крім того, нові принципи підготовки творчого проєкту на чолі з теоретиками і практиками формують ідеальну модель поєднання науково-дослідної (аналітичної й теоретико-методологічної) й експериментальної (практичної) роботи. Кожен магістерський проєкт демонструється публічно, супроводжується пояснювальною запискою і повним концептуальним пакетом, має показник ефективності як *здійсненого*, а не традиційного «мертвонародженого» *належного*. Мистецький професіоналізм випускників, якого прагне досягти університет як кінцевої мети навчального процесу, виявляється в тому, що вони не уникають природності життєвих перепитів, незапрограмованості творчого і креативного. Зорієнтованість на проєктність – це і є живе поєднання ідей, намірів, майстерності, переконань, професіоналізму «університетського корпоративного розуму».

Висновки. Отже, термін «проєкт» у контексті мистецької практики розуміється не лише як результат оригінального плану, а як унікальна сукупність скоординованих дій, спрямованих на досягнення конкретної культуротворчої, естетико-художньої мети. Протягом історії відбувається активний пошук нових форм художньої творчості, щоб відобразити і досягнути зміну дійсності. Мистецькі проєкти стали логічним виявом розвитку культури. Проєктна діяльність у сфері культури на новому рівні «підключила» українське мистецтво до світових художніх тенденцій, кардинально змінила картину буття української художньої культури. Мистецькі проєкти становлять нову форму синкретично-синтезованого видовища, феномен, опосередкований особливостями й реаліями світової культури початку XXI століття.

За словами видатного філософа Х. Ортегі-і-Гасета: «Факультет культури виробляє певний тип наукової вдачі, який раніше розвивався випадково – інтегративний талант» [5, 59]. Цей талант, як пояснює іспанський мислитель, полягає у вмінні конструювати цілісність. У контексті статті «проектну цілісність» розуміємо як перетини проектного конструювання ідей та їх втілень («crossover point»), різновекторних, але спрямованих в актуальне сьогодні-майбутнє, які розкривають потенціал і суспільне значення культурно-креативної практики. Створення синтезованих художніх «crossover-проектів» потребує зусиль групи менеджерів і виконавців з урахуванням запитів ринку художніх потреб, комплексного сприйняття їх широкою аудиторією, нетрадиційними підходами до постановки класичних творів з урахуванням особливостей локації. Показовою з цього погляду є проектна діяльність Т. Філевської – арт-менеджера, куратора багатьох проектів, присвячених українському авангардному мистецтву, засновниці громадської організації «Інститут Малевича». Її творчість вписується в концепцію «crossover-проектів», відповідає головному принципу – синтезу кількох видів діяльності: мистецько-пошукової, мистецько-просвітницької і художньої із створенням локусу подієвості.

#### Примітки

<sup>1</sup> Пояснення сучасних культурно-мистецьких процесів неминує веде до спроб принагідно вписати їх у теоретичні конструкції, якими гуманітарії визначають певний парадигмальний зсув у культурі. Тому набули поширення варіанти назв із префіксами «пост», «пост-пост». Відповідно й термін «метамодернізм» спрацьовує в методологічному процесі моделювання культурної ситуації «після» - пост-модерн, пост-пост-модерн тощо. Зокрема, Т. Гуменюк визначає цей принцип як «commencement du siècle» – «початок століття». Усі ці спроби свідчать про необхідність віднайти належні методологічні засади для оцінювання глобальних світоглядних зрушень (однак, це тема окремої розмови).

#### Література

1. Goodman N. Languages of art. An approach to a theory of symbols. New York : The Bobbs-Merrill Company, 1968. 277 p.
2. Гессе Г. Игра в бисер / пер. с нем. Д. Каравкиной и Вс. Розанова ; ред., комент. и пер. стихов С. Аверинцева. Москва : Худож. лит., 1969. 277 с.
3. Хейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 544 с.
4. Маслоу А. Х. Мотивация и личность. 3е изд. / пер. Т. Гутман, Н. Мухина. Санкт-Петербург : Питер, 2016. 352 с.
5. Ортега-и-Гассет Х. Миссия университета / пер. с исп. М. Н. Голубевой ; ред. перевода А. М. Корбут ; под общ. ред. М. А. Гусаковского. Минск : БГУ, 2005. 104 с.
6. Шола Т. Вечность здесь больше не живёт: толковый словарь музейных грехов / Музей-усадьба Л. Н. Толстого «Ясная Поляна». Тула, 2013. 356 р.
7. Словарь иностранных слов. Москва, 2008. 324 с.
8. Статут громадської організації «Культурна асамблея» (нова редакція). Київ, 2016. 32 с.
9. Вермюлен В., ван ден Аккер Р. Заметки о метамодернизме / пер. с англ. А. Есипенко // Metamoden. Журнал о метамодернизме. 2015. 2 декабря. URL: <http://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism> (дата зверення: грудень 2017).

#### References

1. Goodman N. (1968). Languages of art. An approach to a theory of symbols. New York: The Bobbs-Merrill Company [in English].
2. Gesse G. (1969). Ygra v byser. Moskva : Xudozh. lyt. [in Russian].
3. Hejzynga J. (1994). Homo Ludens. Dosvid vyznachennya igrovogo elementa kultury / per. z angl. O. Mokrovolskogo. Kyiv : Osnovy [in Ukrainian].
4. Maslow A. X. (2016). Motyvacyya y lychnost. Sankt-Peterburg: Pyter [in Russian].
5. Ortega-y-Gasset X. (2005). Myssyya unyversyteta. Mynsk : BGU [in Russian].
6. Shola T. (2013). Vechnost zdes bolshe ne zhyvët: tolkovij slovar muzejnix grexov. Tula [in Russian].
7. Slovar ynostrannix slov (2008). Moskva [in Russian].
8. Statut gromadskoyi organizaciyi «Kulturna asambleya» (nova redakciya) (2016). Kyiv [in Ukrainian].
9. Vermuylen V., van den Akker R. Zаметky o metamodernyzme. Metamoden. Zhurnal o metamodernyzme. 2015. 2 dekabrja. URL: <http://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism> [in Russian].

Стаття надійшла до редакції 15.12.2018 р.