

6. Захарчук Т. Художній принцип метафоричності в сучасному вокальному виконавстві / Захарчук Т. ; Автореф. канд. дис. – Одеса, 2008. – 16 с.
7. Лосев А. Эстетика Возрождения / Лосев А. – М.: Мысль, 1982. – 623 с.
8. Маркова Е. Неоевропоцентризм и неосимволизм начала XXI века / Маркова Е. // Неоевропоцентризм: музыкальная культура на рубеже столетий. Книга 1. – Одесса: Астропринт, 2006. – С. 76-128.
9. Маркова Е. Эстетический аспект интонационной теории и анализ музыкальных произведений: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Маркова Е.; Киев. гос. конс. им. П.И. Чайковского. – К., 1983. – 21 с.
10. Музыкальная эстетика стран Востока. Ред. В.Шестаков. – М.: Музыка, 1967. – 414 с.
11. "Первый император". Блестящий провал. Опера Тан Дуна [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.svoboda.org / content / article / 370995.html](http://www.svoboda.org/content/article/370995.html).
12. Тань Дун / Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [ru.wikipedia.org / wiki](http://ru.wikipedia.org/wiki).
13. Чехунина А. Бахианство как установка композиторского и исполнительского творчества XIX-XX веков / Чехунина А. ; дисс. канд. исскуств. 17.00.03. – Одесса, 2010. – 178 с.
14. Wagner H. Das große Handbuch der Oper. Fünfte, stark erweiterte, Neuausgabe / Wagner H. – Florian Noetzel GMBH: Verlag der Heirichshoffen-Bücher, 2011. – 1776 с.

References

1. Androsova D. Minimalizm v muzytsi. Navchalnyi posibnyk dlia vuziv Mystetstv / Androsova D. – Odesa: Astroprynt, 2008. – 126 s.
2. Asaf'ev B. Muzykal'naya forma kak protsess / Asaf'ev B. – M.-L.: Muzyka, 1971.
3. Bol'shaya entsiklopediya simbolov i znakov. – M.: Astrel':AST, 2007.
4. Gumilev L. Etnosfera. Istoriya lyudey i istoriya prirody / Gumilev L. – M.: EKOPROS, 1993. – 544 s.
5. Verizm A.A. Kirkhenshteyne // Kratkaya literaturnaya entsiklopediya. Gl.red. A.A. Surkov. T. 1. AARNE – GAVRILOV. – M.: Cov. entsiklopediya, 1962. – S. 926-928.
6. Zakharchuk T. Khudozhnii pryntsyf metaforychnosti v suchasnomu vokalnomu Vykonavstvi /Zakharchuk T.// Avtoref. kand. dys. – Odessa, 2008. – 16 s.
7. Losev A. Estetika Vozrozhdeniya / Losev A. – M.: Mysl', 1982. – 623 s.
8. Markova E. Neoevropotsentriзм i neosimvolizm nachala XXI veka / Markova E. // Neoevropotsentriзм: muzykal'naya kul'tura na rubezhe stoletiy. Kniga 1.- Odesa: Astroprint, 2006. – S. 76-128.
9. Markova E. Esteticheskiy aspekt intonatsionnoy teorii i analiz muzykal'nykh proizvedeniy: Avtoref. diss. ...kand. iskusstvovedeniya: 17.00.03 / Markova E.; Kiev. gos. kons. im. P.I. Chaykovskogo. – K., 1983. – 21 s.
10. Muzykal'naya estetika stran Vostoka. Red. V.Shestakov. – M.: Muzyka, 1967. – 414 s.
11. "Pervyy imperator". Blestyashchiy proval. Opera Tan Duna [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: [www.svoboda.org / content / article / 370995.html](http://www.svoboda.org/content/article/370995.html).
12. Tan' Dun / Vikipediya [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: [ru.wikipedia.org / wiki](http://ru.wikipedia.org/wiki).
13. Chekhunina A. Bakhianstvo kak ustanovka kompozitorskogo i ispolnitel'skogo tvorchestva XIX–XX vekov / Chekhunina A. ; diss. kand. isskust. 17.00.03. – Odessa, 2010. – 178 s.
14. Wagner H. Das große Handbuch der Oper. Fünfte, stark erweiterte, Neuausgabe / Wagner H. – Florian Noetzel GMBH: Verlag der Heirichshoffen-Bücher, 2011. – 1776 s.

УДК 130.2 + 78.01 (477)

Скорик Адріана Ярославівна
кандидат мистецтвознавства,
докторант Національної музичної
академії України ім. П. І. Чайковського
e-mail: bo.zvarych@gmail.com

СМИСЛОВІ СВИТИ ЕКРАННОЇ КУЛЬТУРИ

Знак як сприйняття образу і горизонт його функціонування – це просторовість зі способом певної організації елементів. Співмірність зображуваного й зображуючого відчувається як реальність пережитого. Відчуття і рефлексії дозволяють виокремити "переживання у відображенні". Елементи бачення втрачають фрагментарність заради бачення рельєфів горизонтального цілого. Інтуїція схоплює сутність у достовірності факту присутності. Кожен код містить розшифрувальні знаки. Їх можна оцінити розглядом, зовнішнім аналізом, редукуючи для понятійності змістовності. Така феноменальність разом із зображенням і відображенням несе подвійне навантаження коду: зрозуміле логічності і не доступне чуттєвості. Отож, пошук сприйняття досягається завдяки певній закономірності речей і обставин речей.

Ключові слова: код, знак, рефлексія, мас-медіа, образ, функціонування, зображення, реальність.

Скорик Адріана Ярославівна, кандидат искусствоведения докторант Киевской национальной музыкальной академии им. П. И. Чайковского

Смысловые миры экранной культуры

Знак как восприятие образа и горизонт его функционирования – это пространственность с определенной организацией элементов. Соразмерность изображаемого и изображающего ощущается как реальность пережитого. Ощущение и рефлексии позволяют выделить "переживания в отражении". Элементы виденья теряют фрагментарность ради виденья рельефов горизонтального целого. Интуиция схватывает сущность в достоверности

факта присутствия. Каждый код содержит расшифровывающие знаки. Их можно оценить рассмотрением, внешним анализом, редуцируя для понятности содержательности. Такая феноменальность вместе с изображением и отображением несет двойную нагрузку кода: понятное логичностью и недоступное чувственностью. Так, поиск восприятия достигается благодаря определенной закономерности вещей и обстоятельств вещей.

Ключевые слова: код, знак, рефлексия, масс-медиа, образ, функционирования, изображение, реальность.

Skoryk Adriana, Ph.D. (Art History) Doctoral Student, P.I. Tchaikovsky Kiev National Music Academy

Semantic worlds of screen culture

Sign as the perception of the image and the horizon of its operation – spatiality with the way some of the elements. Proportionality portrayed and perceived as depicting the reality experienced. Sensation and reflection allow highlighted "experience in the reflection." The elements of fragmentary lose vision for the vision of a horizontal reliefs. Intuition captures the essence of the veracity of the fact of presence. Each code contains meaningful signs. They can assess the examination, an external analysis for reducing meaningfulness. This phenomenon with images and displaying bear a double burden of code: granted logic and sensibility is not available. Therefore, search perception is achieved through specific patterns of things and circumstances of things.

Lokalization and contemporary cultural globalization make space for thinking, perception. This tool is an example of intercultural communication phenomenon of international information space. The value system has become part of the information fields. This particular form of knowledge about the world updated categories of thinking of human consciousness. This contributes to the definition of individual identity, promising future.

Market logic requires activity and appreciation, evaluation of screen product. In this case continued debate about the primary and secondary evaluation of some of the facts: art appreciation analysis yields economic expertise rating calculations. Social types of consumers are also heterogeneous: for example, housewives or amateur detective.

Screen Art has the ability to perceive reality in terms of space time, date, prospects, etc. This point is the basis of certain knowledge, its real factuality.

Screen culture parallel to the development of computer technology, it is synthesizing the core philosophical and psychological techniques in the process. Addiction to virtual means not only the ability to move, and its ability to define independence. This workspace will be located in the commemorative resources. Virtuality of aliveness of the screen production process raises the tone of our understanding of the product. Philosophical thought favors in this regard through expressive means. Challenges and prospects make screen art relevant, surrounded by inquiring turnover. This feeds the moment of "screen reflections" that offer opportunities for virtual communication and simulation. The value of the products associated with moments of actualization of the virtual. Objectivity of "screen text" simulated reflection of real life in it, so come up real directions in art. Activity screen product mediocrity characters and symbols is its virtual reality. Form-screen product actually affects the nature of signs and symbols that are involved in the creative process. "Missing" screen that does not light, is able to negate the image simultaneously losing field iconic forms.

The advent of the television signal is "technical" symbolic united modern. New technologies, new film, new photography, and hence the new value.

Information technology, putting people to a new level with no spatial boundaries, is integrating national information space in a single stream. These realities have taught viewers to model images by electronic means. Simulacrum is a copy of reality that never existed (according to J. Bordiyyarom). Simulacrum does not simulate postmodern trends in culture, the lack of reality precludes comparable acts. Item of televirtuality in the TV shows takes primary role as a substitute for the missing event-reality, that is a simulacrum. This raises the problem of identity.

Screen Arts dictates life forms. "Pictures" with bright colors and "mosaic" of presentation sometimes become predominant convincing along with the realities of life. It shows televirtuality selfishness. Paul Vyrylo emphasized that the age threshold will be two realities: the actual and the virtual. Today, new technologies aimed at creating a more compelling than actual reality. Current state of the media is injected into a virtual person mode: impact on society has been restructuring methods and forms of influence on society. Create a character-forming simulacra models, which person and society would be filled with symbolic and symbolic reality. Living surrounded by symbols and signs creates a virtual essentially human.

Keywords: code, sign, reflection, media, image, performance, image, reality.

Соціальність людського буття – це світ самовираження людини, що тлумачить світ своїми рефлексіями. Філософська сутність присутності світу завдяки мистецькому феномену моделює способи його сприйняття. Наука, як дослідник життєвого досвіду, що підкреслює світ Особи в ньому з прагненням пізнання реальностей, стає органічною необхідністю. Єдність комунікації здатна утворювати той світ, що означений мистецькими вартостями, які здатні співпереживати зі світом.

Механізми співпереживання, включаючи емпатію (співпереживання) і симпатію, є властивостями самого життя. Ці ж механізми володіють людиною при перегляді екранного матеріалу, що є одним з найважливіших соціальних наслідків.

Філософія Макса Шелера з'ясовує природу симпатії як важливу і присутню форму людського спілкування [15, 187]. Від найнижчого наслідування до космічного переживання – цілісність своїх відчуттів „емоційна збереженість” іншого перекладена на високий стан людських реалізацій з точки зору моральних засад. Екранне дійство задне вести за діями і співпереживаннями героя. Кіноестетичне захоплення, охоплене мімікою жестів, стереотипністю поведінки створює ефектне дійство.

Здатність чути і вчуватись, а заодно принесена ними естетична насолода, доповнена власним досвідом і присутністю переживання у дійстві. Реакція передбачуваності посередністю ототожнення і співчуття: "Явища культури взаємопов'язані і впорядковані аж до процесу пізнання, не у свідомості суб'єкта пізнання, а в живому осмисленні й тлумаченні соціально-культурної реальності тими людьми, які діють і живуть у ній" [6, 222].

Екранна комунікація і екранний продукт, розуміння його дійства є цілісним усвідомленням духовного стану, його кореляцією на основі душевних станів, зокрема співпереживання. Відмінність цінностей і установок, логіка дії персонажу, світові образи – все це екранне мистецтво витлумачує посередністю життєвого досвіду, ціннісних установок. Розрізнення за жанрами, режисурою і операторським втіленням викликають розрізненість не лише за світосприйняттям, а й за відмінностями пізнання соціального і культурного досвіду.

Різноманіття культур, що породжене різноманітними епохами, творить різні смислові світи. Наприклад, анімація і дитяче кіно відповідають певним уявленням і створили понятійність дитячого мистецтва. Гендерні переваження соціуму розрізнили тематику дискурсів в цю тему. Екранне мистецтво водночас сформувало норму поведінки гендерних стосунків. Універсальність змістового поля виокремила розуміння принципів світового буття (за М. М. Бахтіним) [1, 205], що влітається в міжособистісні стосунки соціуму, конструюють життєвий світ людей. Цілісність емоцій, симпатичних за своєю суттю, належить ще архаїчним спільнотам, які вміли співчутливо співпереживати, далі глибини народного духу у фольклорі. Залишилася вона і в емоційних переживаннях сучасної людини, що свідчить про першопочатковість її природи, що перебуває в неконструктивних стосунках з раціональністю. Міжособове спілкування є передумовою безособового, що передбачає розвиток самосвідомості. Співпереживання при відкриває завісу внутрішнього світу героя екранного дійства, яке спостерігає глядач. "Кожне особисте існування тримається на таємниці, і, може бути, почасти, тому культурна людина так нервоно турбується про те, щоби поважалась особиста таємниця" [14, 146].

Знак як сприйняття образу і горизонт його функціонування – просторовість зі способом певної організації елементів. Співмірність зображуваного й зображуючого відчувається як реальність пережитого. Відчуття і рефлексії дозволяють виокремили "переживання у відображенні" [7, 174].

Нові відчуття захоплюються новим інтервалом буття. Осмислена просторова свідомість сприймається як простів всередині себе. Перегляд телепрограми завжди життєвий досвід людини поділяє на „до” і „після” перегляду. Самоідентифікація особистості співпереживає мистецьким втіленням: співпереживання героя, мистецький фактаж перебуває у контексті „бачення”, виділяючи специфіку площин.

Елементи бачення втрачають фрагментарність заради бачення рельєфів горизонтального цілого. Інтуїція схоплює сутність у достовірності факту присутності.

Сприйняття сучасного екранного продукту – це і явища подія культури, і зосередженість всередині самого явища. Людина наче розташовується у ньому. Площу буття у ньому М. Хайдеггер виводить поняттями віддаленості, місцевості, орієнтації [13, 84]. Суверенна сутність зберігається особою і в дистанційованні, а простір і особа – в процесах взаємотяжіння. Така зацікавленість визначається зацікавленням культурологічними фактами, які можуть стати духовними збагаченнями для людини. Тільки здатність до чуттєвості допомагає талановито відчувати мистецтво, оберігати поле духовного, якщо цей фактаж справді особистісно важливий.

Такі просторові трансформації ґрунтуються окресленістю місця події, туди ж спрямований погляд, і там же координується дійство. „Homo sapiens” – „людина, яка сприймає” – це особа у просторовості, а визначення положення (місця) особи заохочене координатами. Просторові структури пропонують категорії цих співвідношень. У цих істинах міститься онтологічний зміст просторовості. Ця сукупність координат може визначатися інтер'єрними умовностями, порядком речей, настроєністю і координатами до повернення у вихідне місце сприйняття. Отже, відсилання до місцезнаходження суб'єкта зацікавлює у зверненні до внутрішнього простору враження від суб'єкта. Іноді "можна сказати, що місце суб'єкта скрізь і ніде одночасно, оскільки кожен крок і погляд, завдяки яким суб'єкт укорінюється в світі, „захоплює” простір для себе, відразу ж залишаючи його, характеризують феномен присутності, який Сартр називає поняттям „являтися повністю” [9, 56-57]. Гуссерль стан глядача охарактеризував би як емоційне просвітлення, блискавичний імпульс. "В нас самих обрй зримого миттєво розривається... і кризь його розриви віє нетутешнім поривом, „стягнутим до атому часу” [11, 37].

Кожен код містить розшифрувальні знаки. Їх можна оцінити розглядом, зовнішнім аналізом, редукуючи для понятійності змістовності. Така феноменальність разом із зображенням і відображенням несе подвійне навантаження коду: зрозуміле логічністю і не доступне чуттєвості. Отож, пошук сприйняття досягається завдяки певній закономірності речей і обставин речей.

Людські інтенції здатні притягувати цей факт культури. Підтверджене поглядом існує для людини. Екранне дійство в даний час стає реальністю. Отже, пізнаний простір – місце сприйняття переживання мистецького дійства.

Локалізованість та глобалізаційні процеси сучасної культурології становлять простір для способу мислення, сприйняття. Цей засіб міжкультурної комунікації показав феномену міжнародного інформаційного простору. Система цінностей стала частиною інформаційних напрямків. Ця особлива форма пізнання і знань про світ актуалізована в мисленнєвих категоріях людської свідомості. Це сприяє визначенню індивідуальної ідентичності, перспективності майбутнього.

Ринкова логіка вимагає активності і поціновування, оцінювання екранного продукту. І тут триває суперечка щодо первинності і вторинності деяких фактів оцінювання: мистецький аналіз поціновування поступається економічним експертизам рейтингових підрахунків. Соціальні типи споживачів тут також неоднорідні: наприклад, домогосподарки чи любителі детективу?..

Екранне мистецтво має змогу сприйняти реальність у категоріях часового простору, дат, перспектив і т. д. Цей момент стає основою певних знань, реальними своєю фактичністю.

Екранна культура паралельна розвитку комп'ютерних технологій, стає синтезуючим стержнем філософських і психологічних прийомів у цьому процесі. Схильність до віртуальності означає не тільки можливість переміщення, а окреслити його можливістю незалежності. Тут робочий простір розташується у пам'ятних ресурсах. Віртуальність „живості” процесу в екранній продукції піднімає тонус нашого розуміння цього продукту. Філософська думка сприяє в цьому відношенні посередництвом виражальних засобів. Завдання і перспективи роблять екранність актуальною, оточеною запитальними оборотами. У цьому „живильність” моменту „екранних рефлексій”, що відкривають можливості для віртуального спілкування й моделювання. Цінність продукції пов'язується з моментами актуалізації віртуального. Об'єктивність „екранних текстів” змодельована відбитком у ньому реального життя, таким чином виокремивши напрямки реального у мистецтві. Але для особи мистецька множинність дійства – віртуальна щодо актуальностей життя. Діяльність екранного продукту посередністю символів та знаків і є його віртуальною реальністю. Форма екранного продукту власне впливатиме на природу знаків і символів, що задіяні до творчого процесу. „Зниклий” екран, що не світиться, здатен знівелювати зображення, одночасно втративши поле знакових форм.

Поява телевізійного сигналу все „технічне” об'єднала знаковістю сучасно. Нові технології, нове кіно, нова фотографія, а отже, і нове значення.

Телевізійна реальність отримала ступінь сили влади. Суспільна та особистісна свідомість пережита посередністю екранного дійства. Побудова соціальної телереальності все більше віртуалізується. Глибини розуміння суспільного буття поширюють цей процес. Артефактична мозаїка складена зі світу симулякрів. „Телебачення – це гігантський канал репродукування ілюзій, еталонів, стилів життя, почуттів, вчинків, „злий демон образів” [13, 26-27]. Філософія інституціє теле-віртуальну реальність, а віртуалізованість TV змінює смислове наповнення більшості понять цієї віртуальної реальності.

Інноваційність віань віртуалізації екранного продукту, найперше, означена самою з'явою екранних мистецтв. Вона вплинула на філософську категорію буття людини. Парадигми постмодерну вплинули на утворення різноманітних стилів і підходів щодо спеціалізації та урізноманітнення людської діяльності. Ера інформаційного суспільства охопила природничі, фізичні, людські сфери життя. А. Тоффлер підкреслював шок суспільства від інформаційних потоків, що владарює над людьми [3, 321].

Інформаційні технології, що виводять людину на якісно новий рівень не мають просторових меж, інтегрують національний інформаційний простір у єдиний потік. Такі реалії життя навчили глядача до моделювання образів за допомогою електронних засобів. Симулякр є копією реальності, якої ніколи не існувало (за Ж. Бордїярмом) [3, 28-29]. Симулякр не імітує постмодерні стичні течії у культурі, відсутність реальності виключає порівняльні акти. Елемент телевіртуальності в телепроекті займає первинну роль, як подія-замінник відсутньої реальності, тобто симулякр. Це породжує проблему самоідентичності.

Екранне мистецтво диктує форми життя. „Картинки” яскравого забарвлення і „мозаїчного” вигляду іноді стають переважаючо переконливими поряд з реаліями життя. Тут телевіртуальність демонструє антикомунікативну егоїстичність, самолюбівання. Поль Вириль підкреслював, що на порозі віку будуть існувати дві реальності: актуальна та віртуальна. І сьогодні нові технології спрямовані на створення більш переконливих, аніж актуальних реальностей [4, 25-26]. Актуальні стани мас-медіа вводять людину у віртуальний режим: вплив на суспільство переструктуризується методами і формами впливовості на суспільство. Створення символів-симулякрів формує моделі такої людини і суспільства, яке б було наповнене символічно-знаковою реальністю. Життя в оточенні символів та знаків створює віртуальну за суттю людину.

Нові смислові наповнення, відтак, навантажують екранне мистецтво: взаємоузгодження дій, виокремлення телеаудиторії для „суспільної думки”, що програмно незгідна з „екранною” думкою. Візуальні образи стають способом аргументованості та емоційного впливу.

Компенсаторна функція здійснена через презентацію естетичних, правових, моральних поглядів. Ідентифікація моделі сприяє уявленню про образи власного „я”, структуризація символічного представництва. Ефект присутності здатні впливати на свідомість, виступити інформацією, що має диспозиційні властивості [2, 299]. Потоки повідомлень, що не знають обмежень, утворюють варіації реальності, маніпулюють образами. Екранний образ, що сприймається глядачем, набуває різноманітності закладовування змісту. Комунікативні властивості TV здатні оперувати прийомами для нетрадиційних форм взаємодії, виокремлювати стиль поведінки, спілкування. Соціальна невизначеність вдало „коригує” електорат на користь спритних ділків та далекоглядних політиків.

Піднесеність і захмарність відчуття, „політ” у житті – ось що приносить громадянському суспільству екранний продукт. Відчути те, чого ніколи не відчував, побувати у незвіданому та далекому, зробити те, чого не зробиш самотужки, пізнати незвідане... Можливість емоцій та переваг стає наче ультимативною до соціуму. Щось подібне носить ознаку теледемократії, яку А. Тоффлер визначив: „оформляється нормування простору влади, який би максимально, аж до дрібних деталей диференційовано, проглядуваний з усіх можливих пунктів спостереження, де індивіди розташовуються в певних місцях, де навіть незначний рух є контрольованим, а всі події підлягають реєструванню, де неперервна праця сегментів-канцелярій зв'язує центр і периферію, до того ж таким чином, що відпадає необхідність у цій опозиції, де кожен індивід постійно може бути перевірений і розподілений серед подібних [10, 323].

Певні соціальні замовлення екранної продукції виявляє соціальне замовлення політичного світу, розподілу владних структур. Віртуальна реальність тут стає набутком. Екранний простір зблизив і познайомив тисячі людей. Середовище інформації виокремлює ті інформаційні потоки, що міняють ставлення людини до оточуючого середовища, до світу.

Отже, функція віртуальної реальності прирікає людство на віртуальність існування посередністю засобів телекомунікаційного продукту та його наповненості. Всезагальність форми існування, що помножена на теперішній час, розширює спілкування культур і спілкування особи у них. Ціннісність спектрів такого життя не може ані вдовольнитися, ані відійти від будь-якого духовного наповнення.

Сукупність комп'ютерних технологій є стимулом і засобом розширення комунікативних можливостей. Це стосується і мистецтва, особливо екранного. Тлумачення володіння новітніми системами не обмежує їх функціональності, а сприяє продукуванню мистецьких цінностей. Естетична традиційність цих намірів збагачується глобалізацією та уніфікуванням мистецького процесу. Виявлення їхніх нових потенцій сприяє набуттю досвіду, що активізує і шукає нові мистецькі форми. Соціальні цінності підвищують рівень усвідомленості невичерпних можливостей творчої діяльності. Інтерактивні технології спростили цей процес. Матеріальна і нематеріальна форма виокремила цифрову творчість. Комп'ютер – як засіб цього мистецтва і виразник художніх особливостей твору – інтригує новизною моделі такої співпраці.

Під впливом цих нових знакових систем, екранне мистецтво випрацьовує нові можливості для саморозвитку і удосконалення. Цей інструментарій дозволяє створити, уефектнити творчий процес, запис мистецької інформації. Так, скажімо, комп'ютерний дизайн став наймобільнішим напрямком екранної творчості. Нові технології відкрили можливість продукування для всіх бажаючих: це і інтернет-на експозиції художніх творів, їх популяризація, графічні моделювання, мультиплікаційні спектри та їхній розвиток, створення музичного супроводу.

Цифрові технології, що так активізували свою роботу, розмивають межі між видами і жанрами мистецтв, відкривають стимули комунікативних процесів у суспільстві, стереотипності оцінки, уявлення має нагоду знівелювати сам процес кінодійства, а то й саме екранне мистецтво. Призма віртуальної реальності разом із постійним маніпулюванням знаками і символами мають схильність до втратності в царині людиновимірності, самооцінки, виразом недооцінки чи цілковитого заперечення ментальних норм культури.

Телевіртуальність вимагає нових підходів, аби ініціювати інноваційний підхід до структур компонентів його буття. Такий досвід буде збагачений взаємопроникними моментами між екранним мистецтвом і глядачем. Індивідуалізована манера екранного телебачення має нагоду і можливість активного переміщення у просторі.

Культуротворчі принципи екранного мистецтва із здатністю міметичного сприйняття інформації через властивості візуального процесу є чинником створення інтелектуальних конструкцій. Контекст цих пошуків вказують на марність пошуку особою індивідуальностей. А тому вимога гармонізації їх з культурою постає дуже гостро. Плюралізм думок з цього приводу подають ідеалізовані цінності особи і часу у доступних формах засвоєння. Синтезуючий розум людини і універсалізує осмислені форми культури. Екранне мистецтво тут можна розглянути як пошук, віднайдення і розширення смислу, спіралевидні складові стадій розвитку. Переваги „ненависної” ірраціональності представляють екранне мистецтво як ілюзорний, віртуальний реалістичний процес. Різновекторність багатого інтелекту демонструє екранне мистецтво як соціокультурні історії. „Інтелектуальне кліше” сучасних рефлексій – ірраціональність відчуттів глядача від будь-якої тематичності. Наприклад, А. Плахов про американське кіно: "до найдрібніших звивів відповідає свідомості американця, чий екзистенційний вибір завжди умовний. З одного боку – три святині: успіх, влада, сім'я. З іншого – свобода особи, гарантована в рамках цієї тріади, яка відкриває безліч можливостей. Спроби альтернативної свободи знімають проблему вибору: вибір в супермаркеті неможливий, якщо людина не має грошей і не хоче їсти" [8, 49-51].

Сучасний екран – текстура реального, що діє посередністю між тілом, кіно, розумом людини. Світопорядок рухається за міфологічним колом: постмодернізм образ мовою природу знаків і уявлень, означуюче з означуваним. Зображувальність ока, символу, образу екрану прирівнюється до цілісної системи мови: "мови нема, коли представлення просто виражається назовні, але вона є тоді, коли воно наперед заданим чином відділяє від себе знак і починає представляти себе за допомогою нього" [12, 156]. Фуко акцентує на видозмінах мови, означивши, що зміни історії культури взаємодоповнювались стосунками між людиною і мовою. Конструювання відбувається за філософською інтерпретацією і ідеальними кодами. Мова, за Фуко, реалізується за умови сукупності знаків. Процес пізнання методологічного прийому дискретності об'єкта дослідження, децентрація суб'єкта заперечили пізнавальну активність суб'єкта. Кожне поле об'єктом дослідження обирає культуру. Об'єкт пізнання постає таким, як його бачать. Екранна культура утворює той пласт, де видиме й висловлене перехрещуються між собою. Простір пізнання означається знаками. Таким чином, відсутність безпосередності у зв'язку між означуваним і означаючим сприяє виникненню нових закономірностей в мові мистецтва. А її наявність здатна створити плацдарм для конструювання символіки гри. Знакова природа екранного мистецтва створює самодостатність мистецької мови і мови екранного мистецтва, що роз'яснює розуміння мистецтва як самопродукування і відтворення символів. Для цього характерна можлива присутність непок'єднаних у житті речей [5, 135-138].

Ігрова ілюзія впливає на стереотипи, якими грають людиною, маніпулюють свідомістю. Лабіринти екранного мистецтва – як лабіринти символів сучасної культури, що характерно для парадоксів постмодерну. Ця художня машина продукує фантазію, конфігурація якої залежить від специфіки мистецької галузі – екранне мистецтво.

Література

1. Бахтин М. М. Автор и герой в эстетической деятельности / М. М. Бахтин. – М., 1984. – 328 с.
2. Бердяев Н. А. О назначении человека / Н. А. Бердяев. – М., 1995. – 382 с.
3. Бодрийяр Ж. Злой демон образов / Ж. Бодрийяр // Искусство кино. – М., 1992. – № 10. – С. 26-31.
4. Вирильо П. Киберпространство, бог и телевидение. Интервью 21.10.1994 / П. Вирильо // Комментарии. – 1995. – № 6. – С. 25-30
5. Витгенштейн Л. Философская работа / Л. Витгенштейн. – М., 1994. – 368 с.
6. Дильтей В. Введение в науки о духе / В. Дильтей // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX-XX вв. – М., 1987. – 344 с.
7. Мерло-Понти М. Око и дух / М. Мерло-Понти. – М., 1992. – 364 с.
8. Плахов А. Всего 33. Звезды крупным планом / А. Плахов. – Винница : Глобус-Прес, 2002. – 480 с.
9. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто / Жан-Поль Сартр. – М., 2000. – 388 с.
10. Тоффлер А. Футурошок / А. Тоффлер. – СПб., 1997. – 416 с.
11. Флоренский П. А. Иконостас / П. А. Флоренский. – М., 1994. – 354 с. – С. 37.
12. Фуко М. Слова и вещи / М. Фуко. – М., 1994. – 404 с.
13. Хайдеггер М. Прологомены к истории понятия времени / М. Хайдеггер. – Томск, 1998. – 362 с.
14. Чехов А. П. Собрание сочинений : [в 12 томах] / А. П. Чехов. – М., 1985. – Т. 12. – Т. 9. – С. 334.
15. Шелер М. Положение человека в Космосе / Макс Шелер // Проблема человека в западной философии: Переводы. – М., 1988. – С. 245

References

1. Bakhtin M. M. Avtor i geroy v esteticheskoy deyatel'nosti / M. M. Bakhtin. – M., 1984. – 328 s.
2. Berdyaev N. A. O naznachenii cheloveka / N. A. Berdyaev. – M., 1995. – 382 s.
3. Bodriyyar Zh. Zloy demon obrazov / Zh. Bodriyyar // Iskusstvo kino. – M., 1992. – № 10. – S. 26-31.
4. Viril'o P. Kiberprostranstvo, bog i televidenie. Interv'yu 21.10.1994 / P. Viril'o // Kommentarii. – 1995. – № 6. – S. 25-30
5. Vitgenshteyn L. Filosofskaya rabota / L. Vitgenshteyn. – M., 1994. – 368 s.
6. Dil'tey V. Vvedenie v nauki o dukhe / V. Dil'tey // Zarubezhnaya estetika i teoriya literatury XIX-XX vv. – M., 1987. – 344 s.
7. Merlo-Ponti M. Oko i dukh / M. Merlo-Ponti. – M., 1992. – 364 s.
8. Plakhov A. Vsego 33. Zvezdy krupnym planom / A. Plakhov. – Vinnitsa : Globus-Pres, 2002. – 480 s.
9. Sartr Zh.-P. Bytie i nichto / Zhan-Pol' Sartr. – M., 2000. – 388 s.
10. Toffler A. Futuroshok / A. Toffler. – SPb., 1997. – 416 s.
11. Florenskiy P. A. Ikonostas / P. A. Florenskiy. – M., 1994. – 354 s. – S. 37.
12. Fuko M. Slova i veshchi / M. Fuko. – M., 1994. – 404 s.
13. Khaydegger M. Prolegomeny k istorii ponyatiya vremeni / M. Khaydegger. – Tomsk, 1998. – 362 s.
14. Chekhov A. P. Sobranie sochineniy : [v 12 tomakh] / A. P. Chekhov. – M., 1985. – T. 12. – T. 9. – S. 334.
15. Sheler M. Polozhenie cheloveka v Kosmose / Maks Sheler // Problema cheloveka v zapadnoy filosofii: Perevody. – M., 1988. – S. 245

УДК 792.82

Татаренко Марина Геннадіївна

кандидат педагогічних наук,
доцент Київського національного
університету культури і мистецтва
e-mail: marina-lada-2012@mail.ru

СПЕЦИФІКА АКТОРСЬКОГО МИСТЕЦТВА В БАЛЕТНОМУ ТЕАТРІ

У статті проведено порівняння акторського мистецтва в драматичному театрі та балеті, виявлено особливості феномена акторського мистецтва в балетному театрі, висвітлено проблеми співвідношення драматичного та танцювального в процесі створення художнього образу в балеті.

Ключові слова: акторське мистецтво, балет, балетний театр, артист балету.

Татаренко Марина Геннадієвна, кандидат педагогічних наук, доцент Київського національного університету культури і мистецтва

Специфика актерского искусства в балетном театре

В статье произведено сравнение актерского искусства в драматическом театре и в балете, выявлено особенности феномена актерского искусства в балетном театре, освещены проблемы соотношения драматического и танцевального в процессе создания художественного образа в балете.

Ключевые слова: актерское искусство, балет, балетный театр, артист балета.