

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРИ І
МИСТЕЦТВ

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

БІЛА ВАЛЕРІЯ ІГОРІВНА

УДК 008-028.22:7.037.5(043.3)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ЕВОЛЮЦІЯ СЮРРЕАЛІЗМУ У ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ:
ЕСТЕТИЧНІ ПРАКТИКИ ТА ТЕХНОЛОГІЧНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ**

034 – Культурологія

03 – Гуманітарні науки

Подається на здобуття доктора філософії з культурології.

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

_____ В. І. Біла.

Науковий керівник: Пашкевич Марина Юхимівна, кандидат культурології,
доцент.

Київ – 2025

АНОТАЦІЯ

Біла В. І. Еволюція сюрреалізму у візуальній культурі: естетичні практики та технологічні трансформації. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 034 «Культурологія» (галузь знань 03 «Гуманітарні науки»). – Міністерство освіти і науки України, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 2025.

Дисертація присвячена комплексному дослідженню трансформації та адаптації естетики сюрреалізму у візуальних практиках кінця ХХ – першої чверті ХХІ століття, особливо в умовах цифрової культури. Актуальність теми дослідження обумовлена необхідністю комплексного осмислення феномену сюрреалізму, який, вийшовши за межі історичного авангардного руху, продовжує функціонувати як наскрізна естетична парадигма у візуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ століття. Сюрреалізм, що протиставляє себе традиційним нарративним принципам, вирізняється продукуванням незвичного, дивного й абстрактного, що стимулює людину до переосмислення власної позиції у світі та виходу за межі раціональних норм. В умовах тотальної цифровізації, гіпервиробництва контенту та панування алгоритмічної логіки, сюрреалістичні прийоми трансформувалися зі засобу елітарної художньої рефлексії на універсальну мову масової комунікації, що вимагає розробки нових концептуальних моделей для її опису.

Мета дослідження полягає у виявленні та аналізі естетичних практик і технологічних трансформацій сюрреалізму у візуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ століття. Досягнення поставленої мети зумовило виконання низки завдань, серед яких: теоретико-методологічне обґрунтування концепції сюрреалізму як трансмедіальної парадигми; встановлення комплексу естетичних і медіаспецифічних закономірностей його еволюції; удосконалення

періодизації тенденцій сюрреалізму; обґрунтування та введення в науковий обіг нових естетичних моделей – «неосюрреалізму», «массюрреалізму» та «попсюрреалізму»; встановлення механізмів сучасної рецесії сюрреалістичних образів; характеристика впливу цифрових технологій на візуальну логіку напряму.

Теоретичною основою дослідження сюрреалізму стали праці А. Арто, В. Беньяміна, А. Бретона, Ж. Бодрійяра, П. Вірілію, Ж. Дерріда, М. Мерло-Понті, М. Річардсона та ін. На основі аналізу теоретичного підґрунтя сюрреалізму виявлено його філософсько-культурну основу та характерні риси. Проаналізовано методи сюрреалізму у взаємозв'язку з практиками аудіовізуальної культури 1920–2020-х рр. (кінофільми, фотографія, музичні відеокліпи, рекламна продукція, медіа-арт та ін.). На основі проведеного аналізу запропоновано визначення сюрреалізму, неосюрреалізму, попсюрреалізму та массюрреалізму, а також періодизацію тенденцій сюрреалістичних практик аудіовізуальної культури 1920–2020-х рр. З'ясовано, що сюрреалізм – художній рух, який кидає виклик традиційним наративним структурам, вирізняється продукуванням незвичного, дивного й абстрактного в надзвичайно глибинних і метафоричних образах. Фундаментальною передумовою концепції сюрреалізму є пропонування роздумів, що спонукають людину до переоцінки себе та свого оточення, що в ідеалі повинна забезпечити доступ до повноцінного способу життя, який не залежить від зовнішніх, внутрішніх, моральних, культурних та раціональних умовностей.

Дисертація розкриває сутність еволюції сюрреалізму на основі комплексного, трансмедіального, компаративного та структурно-логічного підходів, що дозволило отримати такі результати, які виступають як положення наукової новизни: удосконалено періодизацію тенденцій сюрреалізму в аудіовізуальних практиках ХХ – першої чверті ХХІ століття, яка чітко корелює з трьома основними напрямками його практики: авангардний етап (1920–1960-ті рр.) – класичний сюрреалізм; постмодерністський етап (1970–1990-ті рр.) – неосюрреалізм; цифровий етап (2000–2020-ті рр.) – массюрреалізм і

попсюрреалізм. Ця періодизація відображає зсуви в онтології художнього образу, статусі авторства (від автороцентричної моделі до алгоритмічно- та споживацько-орієнтованих практик) та механізмах культурного функціонування. Вперше обґрунтовано та введено в науковий обіг концептуально нові естетичні моделі, що утворюють системну класифікацію: «неосюрреалізм» – як постмодерністська рефлексія на класичну спадщину, що використовує нові технологічні можливості (комп'ютерний монтаж, складні спецефекти) для актуалізації мотивів сновидної логіки та психологічної глибини (Д. Лінч, М. Гондрі); «массюрреалізм» – як тип цифрової візуальності, що тяжіє до алгоритмічної серійності та гіпервиробництва образів, де авторська інтенція послаблюється, а образ існує як матриця нескінченних варіацій, підпорядкована логіці платформ (вірусний контент, люксова реклама); «попсюрреалізм» – як стиль синтезованої масової естетики, що адаптує сюрреалістичні парадокси до популярної культури, надаючи їм видовищності та миттєвої комунікативності (Е. Йоханссон, Н. Найт), перетворюючи парадокс із травматичного на привабливий елемент масового досвіду. Встановлено комплекс естетичних і медіаспецифічних закономірностей еволюції сюрреалізму, що доводять стійкість інваріантних образних структур (парадокс, монтаж, зміщення реальностей, автоматизм форми) у фотографії, кіно та цифрових медіа, незалежно від домінантного технологічного середовища.

Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел. У першому розділі проаналізовано теоретико-методологічні засади дослідження. Визначено, що сюрреалізм є не лише художнім рухом, а й фундаментальною передумовою для типу рефлексії, що спонукає людину до переосмислення власної позиції у світі. З'ясовано, що сюрреалістична естетика справила суттєвий вплив на формування візуальної культури: з одного боку, практики використовувалися як засіб художнього вираження, а з іншого – аудіовізуальні медіа запозичували сюрреалістичні прийоми для репрезентації філософських і наративних моделей.

У другому розділі досліджено особливості прояву сюрреалізму в аудіовізуальних практиках ХХ століття. Встановлено, що еволюція сюрреалізму розгортається за чіткою трирівневою структурою: авангардний, постмодерністський та цифровий етапи. Кожен етап формує унікальний тип естетики й технологічного інструментарію. Авангардний етап (1920–1960-ті) створив ключові стратегії (автоматизм, асоціативний монтаж, фотоманіпуляція), що функціонували як елітарний, провокативний жест, спрямований проти раціональної буржуазної культури. Постмодерністський етап (1970–1990-ті) втілюється в неосюрреалізмі, де класична спадщина інтерпретується через інтертекстуальність, гібридизацію «високого» і «низького» та нові технологічні можливості (комп'ютерний монтаж), зберігаючи при цьому автороцентричність та орієнтацію на складну символічну структуру. Цифровий етап (2000–2020-ті) став ґрунтом для розквіту массюрреалізму і попсюрреалізму, де сюрреалізм перестав бути виключно художнім феноменом і став універсальною мовою масової візуальної комунікації (від мемів до реклами), що зумовило його масовізацію та демократизацію.

Третій розділ присвячено аналізу естетичних практик та механізмів рецепції сюрреалізму в цифровому середовищі. Встановлено, що візуальна логіка сюрреалізму глибоко залежна від домінантного технологічного контексту. Перехід до цифрових технологій не лише розширив технічні можливості, але й радикально трансформував естетику, нарративні структури та культурний статус сюрреалізму. Ця трансформація відбувається у чотирьох ключових вимірах: технічний (поява безшовного композитингу, фотореалістичного 3D-рендерингу та генеративних нейромереж усунула фізичні обмеження й зробила сюрреалістичну «дивність» стандартом будь-якого цифрового виробництва); нарративний (у коротких форматах соціальних мереж лінійна оповідь поступилася місцем мозаїчній структурі, фрагментації та кліповості, адаптованій до логіки скролінгу й алгоритмічного поширення); алгоритмічний (платформи та системи штучного інтелекту стають

співтворцями візуальних патернів; алгоритми формують «природний відбір» найбільш вірусних сюрреалістичних мотивів); авторський (розмивання меж індивідуального творчого акту через колективні проєкти, ремікси та автоматичну генерацію, що призводить до ситуації розподіленого чи частково машинного авторства).

Доведено, що практики неосюрреалізму, массьюрреалізму та попсьюрреалізму зберігають рефлексивний потенціал, але реалізують його по-різному: від глибинної індивідуальної рефлексії в кінофільмах до короточасної емоційної та ідентичнісної реакції в медіа-арті та рекламних відеороликах. Визначено, що меметичність і використання сюрреалістичних образів для самопрезентації в соціальних мережах є ключовими маркерами сучасної рецепції.

Теоретичне значення роботи полягає в систематизації та уточненні понятійно-категоріального апарату культурології й розробці трансмедіального підходу, що збагачує методологічну базу медіа-досліджень. Практичне значення полягає у можливості використання результатів: у навчальній діяльності для формування курсів з історії та теорії візуальної культури, медіа-мистецтва; у практиці аудіовізуального виробництва (кінематографії, реклами, гейм-дизайну) для осмисленого використання сюрреалістичних прийомів.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з детальнішим аналізом впливу штучного інтелекту на формування нових типів сюрреалістичної образності, дослідженням специфіки сюрреалізму в іммерсивних середовищах віртуальної та доповненої реальності, а також аналізом етичних та естетичних проблем, пов'язаних з алгоритмічним виробництвом візуального контенту.

Ключові слова: сюрреалізм, неосюрреалізм, массьюрреалізм, попсьюрреалізм, візуальна культура, медіа-арт, цифрова трансформація, трансмедіальність, естетичні практики.

ANNOTATION

Bila V. I. The Evolution of Surrealism in Visual Culture: Aesthetic Practices and Technological Transformations. – Qualifying Scientific Work in the Manuscript Format.

Thesis for the degree of Doctor of Philosophy in the speciality 034 “Cultural Studies” (field of knowledge 03 “Humanities”). – Ministry of Education and Science of Ukraine, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, 2025.

This thesis is devoted to a comprehensive study of the transformation and adaptation of the aesthetics of surrealism in visual practices of the late 20th – first quarter of the 21st century, especially in the context of digital culture. The relevance of the study topic is due to the need for a comprehensive understanding of the phenomenon of surrealism, which, having gone beyond the boundaries of the historical avant-garde movement, continues to function as a cross-cutting aesthetic paradigm in the visual culture of the late 20th – first quarter of the 21st centuries. Surrealism, which opposes itself to traditional narrative principles, is distinguished by the production of the unusual, strange and abstract, which stimulates a person to rethink their own position in the world and go beyond rational norms. In the context of total digitalization, hyperproduction of content and the dominance of algorithmic logic, surrealist techniques have transformed from a means of elitist artistic reflection into a universal language of mass communication, which requires the development of new conceptual models for its description.

The purpose of the study is to identify and analyze the aesthetic practices and technological transformations of surrealism in the visual culture of the late 20th – first quarter of the 21st centuries. Achieving this goal required the fulfillment of a number of tasks, including: theoretical and methodological substantiation of the concept of surrealism as a transmedia paradigm; establishing a complex of aesthetic and media-specific regularities of its evolution; improving the periodisation of

surrealist tendencies; substantiating and introducing into scientific circulation new aesthetic models – “neo-surrealism”, “mass-surrealism” and “pop-surrealism”; establishing the mechanisms of modern reception of surrealist images; characterising the impact of digital technologies on the visual logic of the direction.

The theoretical basis for the study of surrealism was the works of A. Artaud, W. Benjamin, A. Breton, J. Baudrillard, P. Virilio, J. Derrida, M. Merleau-Ponty, M. Richardson etc. Based on the analysis of the theoretical basis of surrealism, its philosophical and cultural basis and characteristic features were revealed. The methods of surrealism were analysed in relation to the practices of audiovisual culture of the 1920s–2020s. (films, photography, music videos, advertising products, media art, etc.). Based on the analysis, the definitions of surrealism, neo-surrealism, pop-surrealism and mass-surrealism were proposed, as well as the periodisation of the trends of surrealist practices of audiovisual culture of the 1920s–2020s. It was found that surrealism is an artistic movement that challenges traditional narrative structures, is distinguished by the production of the unusual, strange and abstract in extremely deep and metaphorical images. A fundamental premise of the concept of surrealism is to offer reflections that encourage a person to reevaluate themselves and their surroundings, which should ideally provide access to a full way of life that is independent of external, internal, moral, cultural, and rational conventions.

The thesis reveals the essence of the evolution of surrealism based on a complex, transmedia, comparative and structural-logical approaches, which allowed us to obtain the following results, which act as provisions of scientific novelty: the periodisation of the trends of surrealism in audiovisual practices of the 20th – first quarter of the 21st century has been improved, which clearly correlates with the three main directions of its practice: the avant-garde stage (1920–1960s) – classical surrealism; the postmodern stage (1970–1990s) – neo-surrealism; the digital stage (2000–2020s) – mass surrealism and pop surrealism . This periodization reflects shifts in the ontology of the artistic image, the status of authorship (from the autocentric model to algorithmic and consumer -oriented practices) and the mechanisms of cultural functioning. For the first time, conceptually new aesthetic

models that form a systemic classification have been substantiated and introduced into scientific circulation:

"neo-surrealism" – as a postmodern reflection on the classical heritage, using new technological possibilities (computer editing, complex special effects) to actualise the motifs of dream logic and psychological depth (D. Lynch, M. Gondry); "mass-surrealism" – as a type of digital visuality, gravitating towards algorithmic seriality and hyper-production of images, where the author's intention is weakened, and the image exists as a matrix of infinite variations, subordinated to the logic of platforms (viral content, luxury advertising); "pop-surrealism" – as a style of synthesised mass aesthetics, adapting surrealist paradoxes to popular culture, giving them spectacle and instant communicability (E. Johansson, N. Knight), transforming the paradox from a traumatic into an attractive element of mass experience. A complex of aesthetic and media-specific regularities of the evolution of surrealism has been established, proving the stability of invariant figurative structures (paradox, montage, displacement of realities, automatism of form) in photography, cinema, and digital media, regardless of the dominant technological environment.

The dissertation consists of an introduction, three chapters, conclusions and a list of sources used. The first chapter analyses the theoretical and methodological foundations of the study. It is determined that surrealism is not only an artistic movement, but also a fundamental prerequisite for a type of reflection that encourages a person to rethink their own position in the world. It is found that surrealist aesthetics had a significant impact on the formation of visual culture: on the one hand, practices were used as a means of artistic expression, and on the other, audiovisual media borrowed surrealist techniques to represent philosophical and narrative models.

The second chapter examines the specifics of the manifestation of surrealism in the audiovisual practices of the 20th century. It is established that the evolution of surrealism unfolds according to a clear three-level structure: avant-garde, postmodern and digital stages. Each stage forms a unique type of aesthetics and technological tools. The avant-garde stage (1920–1960s) created key strategies

(automatism, associative montage, photo manipulation) that functioned as an elitist, provocative gesture directed against rational bourgeois culture. The postmodern stage (1970–1990s) was embodied in neo-surrealism, where the classical heritage is interpreted through intertextuality, hybridization of the "high" and "low" and new technological possibilities (computer montage), while maintaining aut centrality and orientation towards a complex symbolic structure. The digital stage (2000–2020) became the ground for the flourishing of mass surrealism and pop surrealism, where surrealism ceased to be an exclusively artistic phenomenon and became a universal language of mass visual communication (from memes to advertising), which led to its massification and democratisation.

The third section is devoted to the analysis of aesthetic practices and mechanisms of reception of surrealism in the digital environment. It is established that the visual logic of surrealism is deeply dependent on the dominant technological context. The transition to digital technologies has not only expanded technical capabilities, but also radically transformed the aesthetics, narrative structures and cultural status of surrealism. This transformation occurs in four key dimensions: technical (the emergence of seamless compositing, photorealistic 3D rendering and generative neural networks removed physical limitations and made surrealist “strangeness” the standard of any digital production); narrative (in short formats of social networks, linear narrative has given way to a mosaic structure, fragmentation and clip-likeness, adapted to the logic of scrolling and algorithmic distribution); algorithmic (artificial intelligence platforms and systems become co-creators of visual patterns; algorithms form the “natural selection” of the most viral surrealist motifs); authorial (blurring the boundaries of the individual creative act through collective projects, remixes, and automatic generation, leading to a situation of distributed or partially machine authorship).

It is grounded that the practices of neo-surrealism, mass-surrealism and pop-surrealism retain reflexive potential, but realize it in different ways: from deep individual reflection in films to short-term emotional and identity-based reactions in media art and advertising videos. It is determined that memeticity and the use of

surreal images for self-presentation in social networks are key markers of modern reception.

The theoretical significance of the work lies in the systematization and refinement of the conceptual and categorical apparatus of cultural studies and the development of a transmedia approach that enriches the methodological base of media studies. The practical significance lies in the possibility of using the results: in educational activities for the formation of courses on the history and theory of visual culture, media art; in the practice of audiovisual production (cinematography, advertising, game design) for the meaningful use of surrealist techniques.

Perspectives for further research are related to a more detailed analysis of the impact of artificial intelligence on the formation of new types of surreal imagery, the study of the specifics of surrealism in immersive virtual and augmented reality environments, as well as the analysis of ethical and aesthetic problems associated with the algorithmic production of visual content.

Keywords: surrealism, neo-surrealism, mass surrealism, pop surrealism, visual culture, media art, digital transformation, transmediality, aesthetic practices.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

Статті у наукових фахових виданнях України

1. Бондар В. І. Сюрреалістичні тенденції сучасної аудіовізуальної культури: кінематографічний аспект. *Культурологічний альманах*. 2025. Вип. 1. С. 277–282. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.31>
2. Біла В. І. Особливості фотографічного сюрреалізму: історична ретроспектива. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2025. № 2. С. 89–93. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2025.338909>

3. Біла В. І. Массюрреалізм в аудіовізуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ століття. *Культурологічний альманах*. 2025. № 3. С. 272–277. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.3.33>

Опубліковані праці апробаційного характеру

4. Бондар В. І. Колаж у фотографії. *Мистецтвознавство. Культурологія. Медіапедагогіка* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 18 жовт. 2023 р. Київ, 2023. Ч. I. С. 32–34.

5. Бондар В. І. Композит нової ідентичності: концептуальні портрети у фотографії. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство* : тези доп. VII Міжнар. наук.-практ. конф, м. Київ, 27–28 берез. 2025 р. Київ, 2025. Ч. 1. С. 166–168.

6. Біла В. І. Специфіка попсюрреалізму як синтезу низької і високої культури: історична ретроспектива. *Multidisciplinary approaches in science, technology and culture* : Proceedings of the International scientific and practical conference, Oxford, September 5–7, 2025. Oxford, 2025. P. 9–12.

7. Біла В. І. Цифровий сюрреалізм в мультимедійному контенті соціальних медіа. *Future of science: innovations and perspectives* : 11th International scientific and practical conference, Stockholm, September 8–10, 2025. Stockholm, 2025. P. 130–134.

8. Біла В. І. Формування аудіовізуального неосюрреалізму в просторі постмодерністської культури. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : IX Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів, м. Київ, 6 листоп. 2025 р. Київ, 2025. С. 43–48.

ЗМІСТ

ВСТУП	14
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ СЮРРЕАЛІЗМУ У ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ	20
1.1. Стан наукового розроблення проблеми та джерельна база дослідження	20
1.2. Сюрреалізм як художній феномен: від філософських витоків до естетики й методів творчості	32
1.3. Сюрреалізм у контексті візуальної культури: теоретичні засади та сучасні прояви	45
Висновки до розділу	62
РОЗДІЛ 2. СЮРРЕАЛІЗМ У ФОТОГРАФІЇ ТА КІНЕМАТОГРАФІ: ВІД АВАНГАРДУ ДО ПОСТМОДЕРНІСТСЬКИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ	65
2.1. Сюрреалістичні тенденції у фотографії та кінематографі: естетичні принципи та технічні інновації	65
2.2. Неосюрреалізм у постмодерністському мистецтві: трансформації сюрреалістичної естетики в кінематографі та фотографії	92
Висновки до розділу	113
РОЗДІЛ 3. СЮРРЕАЛІСТИЧНІ МОТИВИ В ЦИФРОВІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ КІНЦЯ ХХ – ПЕРШОЇ ЧВЕРТІ ХХІ СТОЛІТТЯ	116
3.1. Рецепція сюрреалізму в цифровій візуальній культурі: кінематограф, фотографія та музичні відеокліпи	116
3.2. Массяурреалізм та попсяурреалізм як основні тенденції сюрреалізму мультимедійного контенту соціальних медіа	132
Висновки до розділу	146
ВИСНОВКИ	149
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	155
ДОДАТКИ	176

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. У першій чверті ХХІ століття візуальна культура переживає масштабні трансформації, зумовлені розвитком цифрових технологій, мультиплатформеністю та зміною способів сприйняття зображення. У цих процесах особливу актуальність набуває феномен сюрреалізму, який виходить за межі історичного авангарду та перетворюється на розгалужену систему естетичних практик – від неосюрреалістичної фотографії й кіно до массюрреалістичних і попсюрреалістичних форм у соціальних медіа.

Незважаючи на широку присутність сюрреалістичних стратегій у графічному дизайні, відеокліпах, рекламних наративах і цифрових платформах, їх еволюція, механізми адаптації й технологічні зміни досі залишаються недостатньо осмисленими в культурологічних студіях. Проблематичність ситуації посилюється відсутністю українських комплексних досліджень, які б системно висвітлювали перехід від класичного сюрреалізму до його новітніх цифрових модифікацій, окреслювали взаємодію естетики та медіатехнологій, а також аналізували нові візуальні формати, що активно формують масове уявлення про сюрреальне. Потреба у міждисциплінарному підході – на перетині культурології, візуальних студій, медіатеорії та мистецтвознавства – зумовлює наукову значущість теми.

Отже, вибір теми «Еволюція сюрреалізму у візуальній культурі: естетичні практики та технологічні трансформації» зумовлений необхідністю комплексного аналізу цього феномену в історичній та сучасній перспективі, систематизації його проявів у традиційних і цифрових медіа, а також виявленню тенденцій, що визначають розвиток візуальної культури першої чверті ХХІ століття.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертацію виконано в межах цільової комплексної теми наукових досліджень

Київського національного університету культури і мистецтв «Культурно-мистецькі практики і процеси в дискурсі сучасного наукового діалогу» (Державний реєстраційний номер: 0124U003133).

Мета дослідження – комплексно проаналізувати еволюцію сюрреалізму у візуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ ст., визначивши його естетичні практики, форми прояву та технологічні трансформації в традиційних і цифрових аудіовізуальних медіа.

Для досягнення поставленої мети передбачається розв’язання таких **завдань**:

- проаналізувати стан наукового розроблення проблеми та уточнити понятійно-категоріальний апарат, пов’язаний із сюрреалізмом і візуальною культурою;
- розкрити генезу та естетичні принципи класичного сюрреалізму у візуальних мистецтвах ХХ століття;
- дослідити трансформації сюрреалістичної естетики в добу постмодерну та визначити специфіку неосюрреалізму у фотографії, кінематографі й музичних відеокліпах;
- виявити особливості рецепції й інтерпретації сюрреалізму в сучасній аудіовізуальній культурі та описати його ключові візуально-нарративні стратегії;
- проаналізувати цифрові форми прояву сюрреалізму та визначити характерні риси массюрреалізму і попсюрреалізму в соціальних медіа та мультимедійному контенті;
- систематизувати сучасні прояви сюрреалізму та узагальнити тенденції його розвитку у візуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ століття.

Об’єктом дослідження є візуальна складова сучасної аудіовізуальної культури.

Предмет дослідження – естетичні практики, форми прояву та технологічні трансформації сюрреалізму у візуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ ст.

Методи дослідження. Для досягнення мети й реалізації поставлених завдань застосовано такі методи: теоретико-аналітичний – для опрацювання наукової літератури, з'ясування стану розробленості проблеми та уточнення понятійно-категоріального апарату (сюрреалізм, неосюрреалізм, массяурреалізм, попсюрреалізм); історико-культурний – для реконструкції генези сюрреалізму, виявлення етапів його еволюції у фотографії, кінематографі та цифрових медіа, а також для простеження трансформацій естетики від авангарду до сучасних форм; компаративний – для порівняння класичних і сучасних форм сюрреалізму, виявлення спільних і відмінних естетичних характеристик у різних типах візуального контенту (фото, кіно, музичні відеокліпи, соціальні медіа); типологічний – для класифікації сучасних проявів сюрреалізму та виокремлення ключових моделей (неосюрреалізм, массяурреалізм, попсюрреалізм); візуально-семіотичний та мистецтвознавчий аналіз – для дослідження образності, символічних структур, композиційних рішень і наративних стратегій у фотографічних, кінематографічних та мультимедійних творах; структурно-інтерпретаційний та герменевтичний підходи – для виявлення механізмів рецепції сюрреалістичних образів, їх ідейного змісту, смислових зрушень та особливостей сприйняття в сучасній аудіовізуальній культурі.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у тому, що:

уперше:

– комплексно проаналізовано еволюцію сюрреалізму у візуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ ст. із залученням матеріалу фотографії, кінематографа, музичних відеокліпів, рекламної продукції та цифрового контенту соціальних медіа, що дало змогу виявити спільні естетичні засади та механізми адаптації сюрреалістичних стратегій у різних медіаформах;

– обґрунтовано та введено до наукового обігу узагальнену типологію сучасних напрямів візуального сюрреалізму – неосюрреалізму, массюрреалізму та попсюрреалізму – із визначенням їхніх концептуальних ознак, естетичних принципів, медіаспецифіки та характерних візуально-нарративних стратегій;

– запропоновано періодизацію розвитку сюрреалістичних практик аудіовізуальної культури 1920–2020-х рр., яка охоплює етапи класичного сюрреалізму, неосюрреалістичні трансформації доби постмодерну та формування цифрових модифікацій сюрреалізму в соціальних медіа;

удосконалено:

– понятійно-категоріальний апарат дослідження сюрреалізму у візуальній культурі, зокрема уточнено зміст понять «неосюрреалізм», «массюрреалізм» і «попсюрреалізм» з урахуванням їх філософських, естетичних і технологічних характеристик;

– підходи до аналізу сюрреалістичної фотографії та кінематографа, що враховують специфіку репрезентації урбаністичного простору, гібридизацію візуальних технік, вплив цифрових інструментів, а також поєднання елементів класичного сюрреалізму з постмодерністською та цифровою естетикою;

отримало подальший розвиток:

– дослідження рецепції сюрреалізму в сучасній візуальній культурі, зокрема визначено механізми сприйняття та інтерпретації сюрреалістичних образів у цифровому середовищі, їх роль у формуванні нових моделей візуального досвіду, ідентичнісної рефлексії та медійного нарративу;

– характеристика впливу цифрових технологій на трансформацію сюрреалістичної естетики, що проявляється у візуальній мові соціальних медіа, техніках цифрового монтажу, маніпуляцій із зображенням та синтезі фотографії, дизайну й медіа-арту.

Практичне значення отриманих результатів. Одержані результати можуть бути використані в науковій та освітній діяльності для подальшого

вивчення сучасних форм сюрреалізму у візуальній культурі. Запропонована типологія (неосюрреалізм, массюрреалізм, попсюрреалізм) і уточнений понятійний апарат можуть слугувати методологічною основою для розробки навчальних курсів із теорії візуальної культури, аудіовізуального мистецтва, медіадизайну та сучасної фотографії. Періодизація розвитку сюрреалістичних практик і моделі їх аналізу можуть застосовуватися у практиці мистецтвознавчої експертизи, у проєктуванні культурно-мистецьких програм, кураторських концепцій і медіаосвітніх ініціатив. Висновки дисертації становлять цінність для фахівців творчих індустрій – фотографів, дизайнерів, режисерів, кліпмейкерів – як інструмент осмисленого використання сюрреалістичних прийомів у сучасних аудіовізуальних проєктах.

Особистий внесок здобувача. Запропонована наукова праця – самостійно виконане дослідження, в якому вперше в українській культурології комплексно проаналізовано еволюцію сюрреалізму у візуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ ст. Публікації автора з теми дисертації – одноосібні. Усі наукові положення, висновки та пропозиції, що виносяться на захист, отримано здобувачем особисто.

Апробація результатів дисертації. Результати досліджень, наведених у дисертації, оприлюднені на міжнародних та всеукраїнських наукових і науково-практичних конференціях: «Мистецтвознавство. Культурологія. Медіапедагогіка» (Київ, 2023); «Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство» (Київ, 2025); «Multidisciplinary approaches in science, technology and culture» (Оксфорд, 2025); «Future of science: innovations and perspectives» (Стокгольм, 2025); «Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір» (Київ, 2025); «Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір» (Київ, 2025).

Публікації. Основні положення і результати дисертації викладено у 8 наукових публікаціях, із них 3 статті виданнях, включених до переліку наукових фахових видань України за спеціальністю «Культурологія», 5 праць апробаційного характеру.

Структура дисертації. Дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (211 найменувань), додатків. Загальний обсяг дисертації становить 192 сторінки, основного тексту – 141 сторінку.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ СЮРРЕАЛІЗМУ У ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ

1.1. Стан наукового розроблення проблеми та джерельна база дослідження

Проблематика сюрреалізму в сучасній закордонній гуманітаристиці зазвичай розглядається у широкому контексті. Зокрема, дослідники акцентують на вивченні історичного розвитку сюрреалістичного мистецтва та його ролі у формуванні художніх практик і культурних тенденцій. Значний обсяг наукової літератури присвячено дослідженню різноманітних аспектів сюрреалізму авторства закордонних вчених, здебільшого мистецтвознавців та культурологів. Так, К. Піллоні у праці «Мистецтво в русі: сюрреалізм з комп'ютерною графікою» («L'arte in movimento: il surrealismo con la computer grafica») [168] аналізує діалог між виробництвом відео з комп'ютерною графікою та світом сучасної історії мистецтва. Зокрема, сфера дослідження обмежена аналізом використання комп'ютерної графіки в художньому русі сюрреалізму, який розвинувся у Франції в 1920-х рр. Авторка аналізує зародження сюрреалізму, починаючи з робіт його засновника А. Бретона, який теоретизував і дав чітке визначення цьому художньому руху в «Маніфесті сюрреалізму». Розглянуто творчість деяких представників художнього руху, які найбільше сприяли його формуванню, таких як Дж. де Кіріко, П. Пікассо, а також діяльність З. Фрейда та його дослідження снів для психоаналітичної галузі. З огляду на те, що сюрреалізм мав різні сфери застосування, дослідниця згадує і про внесок художника М. Рея, важливого представника сюрреалістичної фотографії та кіно. Особливу увагу приділено художнику С. Далі, який, експериментуючи зі своєю формою мистецтва в різних галузях та поєднуючи своє мистецтво з кіно, залишив спадщину елементів, які завдяки

комп'ютерній графіці можна відновити та перетворити на сюрреалістичний короткометражний фільм навіть через багато років.

Важливий теоретичний матеріал щодо особливостей прояву сюрреалізму в аудіовізуальній культурі представлено в публікації Р. Прінчіпе «Сюрреалістичний образ і кіно» («L'immagine surrealista e il cinema a cura di») [148]. В. Цзя, С. Разі та Х. Яакуп у статті «Візуальна мова неспокою: сюрреалістична та експресіоністська естетика в кіно» («The Visual Language of Disquiet: Surrealist and Expressionist Aesthetics in Film») [138, с. 1688] проводять детальний аналіз основних художніх концепцій, пов'язаних із сюрреалізмом та експресіонізмом. Автори критично розглянули класичні фільми крізь призму «детермінізму художнього середовища» та критеріїв «загальної логіки відображення». Крім того, дослідники систематизують, узагальнюють та переоцінюють естетичні принципи сюрреалістичного та експресіоністського кіно, а також здійснюють спробу переосмислити стійкі художні особливості та теоретичні основи цих впливових кінорухів.

Дж. Магріні у публікації «"Сюрреалізм" і всемогутність кіно» («Surrealism» and the Omnipotence of Cinema») [152] уточнює позицію А. Бретона за допомогою формального та стилістичного аналізу фільму та технічного апарату кіно. Аналізуючи два офіційно санкціоновані твори сюрреалістичного кіно – «Морську зірку» (1928) М. Рея та «Андалузського пса» (1929) Л. Бунюеля – автор прагне пояснити філософію сюрреалізму. Основний акцент дослідника зроблено на метафізичних та епістемологічних питаннях природи та структури вищої реальності А. Бретона, або «сюрреалізму», а також на механізмі сну та його ролі у посиленні знання і розуміння світу. З позиції сюрреалістів, за допомогою кіно як найвищого естетичного засобу можна «пережити та пізнати світ таким, яким він є насправді, у всій його таємничій і незрозумілій величі, а потім передати це крихке, інтуїтивне розуміння через "новий спосіб чистого вираження"» [80, с. 124].

Концепція цифрового сюрреалізму обмежується у науковій літературі кінематографічними дослідженнями. Наприклад, К. Фергюсон у праці

«Цифровий сюрреалізм: візуалізація анімаційних студій Волта Діснея» («Digital Surrealism: Visualizing Walt Disney Animation Studios») [109] пропонує концепцію цифрового сюрреалізму як методу цифрової маніпуляції, використовуючи програмне забезпечення для наукового аналізу зображень, таке як «ImageJ», для маніпулювання кадрами фільму. Мета полягає в тому, щоб дослідити кінотексти поза межами звичайного через зображення, що виникають унаслідок цих маніпуляцій. Спираючись на ідею Р. Барта про «структурну діяльність», яка передбачає розбирання об'єкта та його повторне складання для створення чогось нового, К. Фергюсон наголошує, що метод цифрового сюрреалізму спрямований на подібний творчий процес. Використання К. Фергюсоном цифрового сюрреалізму як методу передбачає маніпулювання кадрами фільму за допомогою програмного забезпечення для наукового аналізу зображень для дослідження кінотекстів незвичайними способами, що перегукується з концепцією структурної діяльності Р. Барта [109].

Дослідженню зв'язків між сюрреалізмом та архітектурою, зокрема на прикладі віртуального сюрреалістичного простору, а також виявленню просторового потенціалу цих зв'язків через довід гравців, присвячено працю Е. Гюндюза та О. Озенера «Цифровий сюрреалізм: простір відеоігор» («Digital Surrealism: Video Game Space») [127]. Автори розглядають сюрреалізм не лише як стилістичний вплив, але і як стратегічний спосіб мислення. На їхню думку, мрія сюрреалізму про відокремлення суб'єкта від тіла, часу та всього, що є межею між кожним елементом власного досвіду, може бути реалізована в ігрових просторах цифрового світу [127, с. 160].

Концепцію детермінізму художнього середовища досліджує у контексті цифрових медіа М. Гансен [130], спираючись на основоположну роботу М. Маклюєна та стверджуючи, що еволюція медіуму продовжує формувати кінематографічні послання. Ідеї Дж. Кракауера про «реабілітація фізичної реальності» через кіно розширює Р. Гершбергер [132], аналізуючи, як цифрові ефекти у сучасному кіно створюють нові форми реальності.

Вивченню практичної реалізації сюрреалістичних творчих рішень для вдосконалення систем дизайну цифрових медіа, спрямованих на візуальні комунікації, присвячено публікацію Ю. Тана та І. Місрі «Дослідження сюрреалістичних підходів у цифровому медіамистецтві для покращення графічного та візуального комунікаційного дизайну» (Exploring surrealist approaches in digital media art for enhancing graphic and visual communication design) [187, с. 1]. На думку авторів, майбутні технології, такі як штучний інтелект, віртуальна реальність та доповнена реальність, пов'язані з сюрреалістичними концепціями у підходах до цифрового дизайну. Сюрреалістичні методи у цифрових медіа, за прогнозами дослідників, набуватимуть все більшого значення, надаючи дизайнерам нові способи покращення візуальної комунікації [187, с. 1].

Ю. Джо та М. Кім у статті «Дослідження технік вираження сюрреалізму в реалістичному медіамистецтві: зосередження на роботах d'strict» («A Study on the Expression Techniques of Surrealism in Realistic Media Art: focusing on d'strict's works») [139] аналізують можливість поєднання реалістичного медіамистецтва та сюрреалістичних експресивних технік. Науковці визначили типи сюрреалістичних експресивних технік, а на прикладі робіт d'strict підсумовували характеристики представлення мережі депейсменту в реалістичному медіамистецтві. Окрім того, автори окреслили, як сюрреалістичні експресивні техніки можуть бути використані для покращення художньої майстерності реалістичного медіамистецтва та освіти в галузі дизайну [139].

Важливим джерелом для дослідження проявів сюрреалізму в аудіовізуальній культурі, зокрема в кіномистецтві, є праця італійського теоретика М. Пеццелли «Estetica del cinema» [166, с. 15]. У ній автор представив огляд конститутивних характеристик кінематографічного мистецтва. Спираючись на роздуми В. Беньяміна про сучасне мистецтво, М. Пеццелла визначає кіно як мистецтво, яке типово виражає перцептивну модальність сучасності. Науковець аналізує ключові характеристики

кінематографічного відображення (проблема мімезису реальності, нарації, зображення, монтажу) та різні можливості, що сформувалися в історії кіно, розділеної між стереотипами «видовищного» розважального кінематографа та формами «критично-експресивного» кіно.

Упродовж останніх десятиліть інтерес представників української академічної школи до феномену сюрреалізму значно посилюється. Сюрреалістичні тенденції різноманітних видів мистецтва – від літератури до образотворчого – досліджують такі українські науковці, як Н. Сваткова [37], В. Русін [35], О. Мусієнко [31], Д. Галкіна, А. Курас [17], С. Ожарівська [33], О. Самощук [36], І. Супрунець [46] та ін. Так, дослідженню раннього періоду розвитку сюрреалізму в кінематографі присвячено публікацію О. Мусієнко «Сюрреалізм у кінематографі: біля витоків» [31]. Авторка розглядає теоретичне підґрунтя сюрреалістичних теорій, зокрема дослідження А. Бретона, а також аналізує стрічки Мана Рея («Повернення до розуму», «Емакбакія», «Морська зірка»), простежуючи їхній внесок у становлення кінематографічного сюрреалізму.

Виникненню та еволюції сюрреалістичного мистецтва, зокрема аналізу рефлексії сюрреалізму у творчості сучасних українських митців, присвячено публікацію Н. Сваткової «Сюрреалізм в сучасному образотворчому мистецтві» [37]. Дослідниці аналізують рефлексії сюрреалізму сучасних українських митців та ін. Тлумачення сюрреалізму надає у науково-довідковому виданні В. Миславський – «сюрреалізм [фр. Surrealisme – «надреалізм»] – течія в кіно, спрямована на автоматичне відтворення свідомості та підсвідомості, що набувало найхімерніших форм. <...>. Теоретичні засади сюрреалізму ґрунтовані на твердженні про те, що завданням мистецтва є пізнання прихованих царин дійсності, недоступних розуму. Витоки художньої творчості, згідно з естетикою сюрреалізму, – винятково у сфері несвідомого та підсвідомого» [27, с. 178].

Аналіз філософсько-естетичних концепцій наприкінці XIX – на початку XX ст. як основи мистецьких практик сюрреалізму здійснює Р. Русін у

публікації «Деструктивність і креативність як чинники формування художньо-образної системи сюрреалізму» [35]. Дослідник акцентує на тому, що «річ, як вона існує в сюрреалізмі, не зводиться до "експансії візуального начала": поряд з різкою зовнішньою формою її відрізняє насиченість значеннями та асоціативність. Сюрреалістичний образ багатошаровий, як символ, і так само експансивний – весь час намагається вийти за власні межі. Невичерпна багатозначність і суперечливість сюрреалістичних конструкцій зумовлює внутрішню напругу, яка, розряджаючись, виливається цілим потоком інтерпретацій. Така реакція цілком відповідає специфіці сприйняття сучасного мистецтва» [35, с. 31].

Поруч із дослідженнями історичного розвитку сюрреалізму значну увагу науковців привертає його осмислення на сучасному етапі. Так, наприклад, Д. Галкіна та А. Курас наголошують на тому, що сюрреалізм «є основним напрямом і фундаментальною частиною сучасного мистецтва, що охоплює парадоксальні, неіснуючі у реальності, проте існуючі у свідомості форми та образи, поєднання непоєднуваного та викривлення реальності у власному почерку та стилі художника» [17, с. 45]. Розгляд сюрреалізму у контексті українського літературного процесу кінця ХХ ст., зокрема його проявів у творах поетів-емігрантів, та виявленню його особливостей присвячено публікацію С. Ожарівської «Сюрреалізм в українському літературному процесі кінця ХХ ст.» [33].

Вплив соціальних та інших зовнішніх чинників на особистість С. Далі та його творчість і формування стійких індивідуальних символів, що часто ставали елементами сюрреалістичних картин, досліджує О. Самощук у статті «Психологічні аспекти особистості та творчого процесу Сальвадора Далі» [36]. Дослідниця констатує, що «на унікальний стиль сюрреалізму, вибраний для низки творів мистецтва, вплинуло сильне емоційне враження від знайомства художника з ідеями З. Фрейда та наявність риси ексцентричності (вседозволеності) в поведінці, думках та інших психічних процесах» [36, с. 175].

Особливості прояву сюрреалістичних тенденцій у кінематографі, зокрема на прикладі ранніх фільмів Л. Бунюеля, аналізує І. Супрунець [46]. Водночас у науковому дискурсі останнього десятиліття активно розглядаються різноманітні питання, пов'язані з аудіовізуальною культурою. Так, наприклад, антропологічні засади екранної культури аналізує Г. Чміль [51].

О. Безручко у праці «Аудіовізуальне мистецтво та педагогіка екранних мистецтв України у працях та документах ХХ–ХХІ ст.» [6] наводить докладний перелік наукових і навчально-методичних праць українських та закордонних науковців, митців, кінопедагогів, архівні документи, матеріали періодичної преси тощо, які можуть становити джерельну базу досліджень з аудіовізуального мистецтва та педагогіки екранних мистецтв. Актуальні концепції авторів, які досліджують сучасну аудіовізуальну культуру, аналізує С. Железняк у публікації «Трансформація сучасної аудіовізуальної культури в контексті наукових гуманітарних концепцій» [21]. Виявленню актуального теоретичного обґрунтування взаємодії звуку й зображення у творах сучасної аудіовізуальної культури, спробі розкрити можливі види їх поєднання та осмисленню значення для творів сучасної аудіовізуальної культури присвячено публікацію С. Железняка «Взаємодія звуку й зображення в сучасній аудіовізуальній культурі» [22]. Автор досліджує основні концепції поєднання звуку та зображення, класифікацію взаємодії звукового та зображального рядів екранного твору в працях класичних і сучасних закордонних та українських авторів; наводить види поєднання звукового та зображального рядів (синхронний, асинхронний, несинхронний, паралелізм, контрапункт, застосування актуального та коментативного, дієгетичного та недієгетичного звуку та ін.); аналізує думки деяких авторів стосовно видів звуку, що застосовуються в екранних творах, їхні пропозиції щодо вдосконалення розуміння ролі цих видів звуку, а також унормування певної термінології; вивчає важливість використання звуку в аудіовізуальних творах та його взаємодію із зображальним компонентом екранного твору, а також аналізує

деякі приклади конструювання звукового ряду у творах сучасної аудіовізуальної культури в Україні та за кордоном.

Спробу виявити основні сутнісні властивості звуку в аудіовізуальній культурі в мультимедійному просторі, а також визначити вплив звуку на формування цього явища С. Железняк здійснює в публікації «Специфіка аудіовізуальної культури в мультимедійному просторі: звуковий аспект» [210]. Автор пропонує новий погляд на визначення понять мультимедійного твору як цифрового файлу, що зумовлює специфіку роботи з ним, і мультимедійного простору як сукупності комп'ютерних засобів і творів, які поєднують декілька видів даних: текст, графіку, відео, звук та ін. У цьому аспекті проаналізовано використання звуку в мультимедійних творах, вплив особливостей роботи зі звуком на художній складник мультимедійного твору та на аудіовізуальну культуру загалом [210, с. 183].

Особливості трансформаційних процесів, що характерні для аудіовізуальної культури в контексті впливу соціальних медіа, розглядає Д. Сучков у дисертаційній роботі «Трансформація аудіовізуальної культури в епоху соціальних медіа» [49]. Науковець пропонує власне визначення соціальних медіа, враховуючи їхню класифікацію на основі можливості забезпечення інтеракційно-комунікативних потреб користувачів за допомогою спеціальних інструментів і функцій. Крім того, визначено роль соціальних медіа в посиленні таких ознак аудіовізуальної культури, як трансмедійність, інтерактивність і партисипативна культура [49, с. 20]. Більше уваги основним рисам культури участі та ролі соціальних медіа як детермінанту її генерації в аудіовізуальній культурі дослідник приділяє в публікації «Аудіовізуальна культура участі: роль соціальних медіа» [47]. Науковець наголошує на тому, що «аудіовізуальна культура в умовах активного розвитку інтернет-технологій стає ключовим компонентом сучасного життя, відіграє важливу роль в обміні інформацією, впливає на взаємодію у сучасному медіасередовищі, а також на формування "картини світу", культурних стереотипів, суспільних норм,

визначає патерни поведінки та ціннісні преференції людини, сприяє підтримці емоційних зв'язків і взаємовключень» [47, с. 78].

Визначенню художньо-естетичних особливостей нового морфологічного утворення аудіовізуального походження – відеохостингів у сучасній аудіовізуальній культурі – присвячено дисертаційну роботу О. Мусієнко «Художньо-естетичні особливості відеохостингів у сучасній аудіовізуальній культурі» [32]. Дослідниця доводить, що відеохостинги, основою появи яких є культурні глобалізаційні процеси, «пов'язані зі стрімким технологічним розвитком і конвергенцією художньої та повсякденної культур» [32, с. 22], утворюють нову «морфологічну систему особливого типу з мультимедійним цифровим інтегративним алгоритмом функціонування та власною художньою системою на рівні певних жанроформ» [32, с. 2]. В окремій публікації [30], позиціюючи відеохостинги як нову жанроформу аудіовізуальної культури, авторка підкреслює, що її гібридна форма зумовлює трансформацію аудіовізуального твору.

Трансформації аудіовізуальної культури під впливом розвитку цифрових технологій є одним із найбільш опрацьованих напрямів сучасних досліджень. Спробу проаналізувати морфологічні трансформації аудіовізуальної сфери та креативних індустрій в першій чверті XXI ст. здійснено у статті А. Алфьорова та З. Алфьорової «Аудіовізуальна сфера та креативні індустрії: морфологічні трансформації в першій чверті XXI ст.» [1].

О. Ландяк, досліджуючи аудіовізуальне мистецтво як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі, серед іншого розглядає і аудіовізуальну культуру, «якій притаманне, з одного боку, звуко-зорове мислення, з іншого – еволюційний прорив засобів масової комунікації, що стали основними творцями мистецтва» [24, с. 218]. Окрім того, авторка порушує важливе для дослідження тенденцій сюрреалізму в сучасній аудіовізуальній культурі питання визначення аудіовізуального твору. Аналізуючи представлені в академічному вимірі дефініції поняття «аудіовізуальний твір», О. Ландяк акцентує на його трактуванні як твору, що

базується на зоровому і водночас слуховому сприйнятті, а також варіативності можливих поєднань аудіо- та відеоелементів і наголошує, що «зовнішня технологічна мультимедійність поступається концепції творчої цілісності, що стає визначною ознакою для дефініції аудіовізуального твору» [24, с. 217].

Спробі проаналізувати теорію монтажу в сучасному кінотелевиробництві присвячено статтю А. Медведєвої та В. Кукси «Монтаж як творчий метод режисера в сучасній аудіовізуальній культурі» [26]. Автори визначають роль режисера у процесі монтажу аудіовізуальних проєктів, досліджують механізми дії монтажною теорії, а також аргументують актуальність монтажних принципів сучасного кінотелевиробництва для сьогоденної режисерської практики.

Важливим аспектом також є роль анімації в соціальному та геополітичному контексті, використання сучасних технологій анімації та можливі методи їх застосування, що аналізують К. Степаненко та М. Ляміна у публікації «Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти» [45]. У цьому ж напрямі Г. Чміль та М. Вітошкін у статті «Особливості втілення режисерського задуму в сучасному аудіовізуальному мистецтві» [54] досліджують особливості реалізації режисерського задуму в художньому та документальному кіно з використанням нових гібридних жанрів, що впливають на специфіку сучасного аудіовізуального мистецтва, а також визначають роль жанру мок'юментарі в сучасному кінематографі в контексті його впливу на створення кінопродукту. Низку аспектів аудіовізуальної культури, зокрема аудіовізуальний контрапункт у кіно [40] та музичний лейтмотив у кінофільмі [44], аналізує К. Станіславська.

Таким чином, теоретичну основу дослідження становлять:

а) теоретичні праці А. Арто [61; 62], В. Беньяміна [73], А. Бретона [80], Ж. Бодрійяра [71], П. Вірлію [198], Ж. Дерріда [98], М. Мерло-Понті [158] та ін.;

б) наукові праці закордонних та українських культурологів і мистецтвознавців:

– З. Алфьорової [2], В. Бабенко [4], С. Борденюк, І. Гавран та В. Гримальської [16], І. Гавран [119; 120], І. Зубавіної [23], М. Моженко [28], О. Мусієнко [29; 30; 32], Ф. Осаїгбово [162], М. Савіцького та Дж. Муді [175], В. Соломатової [38], К. Станіславської [40; 43; 44], Д. Сучкова [49], П. Тауска [188], Г. Чміль [51–55], Т. Шаган [56], К. Шріканді та М. Хума [182] та ін. (особливості розвитку сучасної аудіовізуальної культури);

– С. Верчевої [194], М. Голда [125], С. Лантсзена [144], М. Морріса, П. Кочіса та Дж. Зеєхафера [161], Р. Яна [208] (зародження, розвиток і сутність сюрреалізму, массюрреалізму, попсюрреалізму);

– У. Гуреллі [128], Е. Гюндюза та О. Озенера [127], Ж. Епштейна [105; 106], Ж. Омона [63], М. Пеццелли [166], Л. Вільямс [205], А. Вірмо, О. Вірмо [199–201], Р. Десноса [99; 100], Ж. Гудалія [124], М. Річардсона [170] та ін. (особливості сюрреалістичного дискурсу та його прояви в аудіовізуальній культурі);

– М. Дорош [20], О. Оленєва [34], Д. Сучкова [48] (медіамистецтво в сучасній аудіовізуальній культурі) та ін.

Проаналізовані теоретичні праці та наукові дослідження формують міцне методологічне підґрунтя для вивчення сюрреалістичних тенденцій у сучасній аудіовізуальній культурі. Водночас емпіричну основу дослідження становить широкий спектр аудіовізуальних творів різних жанрів та форматів, які демонструють розмаїття проявів сюрреалістичної естетики у цифрову епоху. Джерельна база охоплює класичні кінематографічні твори, що заклали фундамент сюрреалістичного кіномови, сучасні цифрові проєкти, які трансформують сюрреалістичні принципи засобами новітніх технологій, а також фотомистецтво, музичні відеокліпи, рекламу та експериментальні AR/VR-проєкти, що репрезентують актуальні форми візуального вираження сюрреалістичних ідей. Джерельну базу дослідження становлять:

– фільми: «Андалузський пес» (1928), «Золотий вік» (1930), «Забуті» (1950) та «Ель» (1953) – режисер Л. Бунюель; «Кабінет доктора Калігарі» (режисер Р. Віне, 1920); «Метрополіс» (режисер Ф. Ланг, 1927); «Мушля і

священник» (режисер Ж. Дюлак, 1929); «Голова-гумка» (1977), «Людина-слон» (1980), «Дюна» (1984), «Синій оксамит» (1986), «Вогонь, йди зі мною!» (1992), «Загублена дорога» (1997), «Пряма історія» (1999), «Маохоланд Драйв» (2001), «Внутрішня імперія» (2006) – режисер Д. Лінч; «Бразилія» (1985), «12 мавп» (1995), «Страх і огида в Лас-Вегасі» (1998) – режисер Т. Гілліан; «Аватар» (режисер Дж. Кемерон, 2009); «Зоряні війни» (режисер Дж. Лукас, 1977), «Той, хто біжить по лезу» (режисер Р. Скотт, 1982), «Святі мотори» (режисер Л. Каракс, 2012) та ін.

– фото: М. Рей «Скрипка д'Енгр» (1924); «Мерилін в образі Мао» (1952), серія знімків «Стрибаючі картинки» (1959) та ін. Ф. Хальсмана; «Три маски» (1966), Шарль Журдан (1976), Календар Pentax (1980), «20 Ans» (1977), «Мода Dior, Еллен фон Унверт» (1980) Г. Бурдена; серії фотографій: «Жодних прощань, тільки нескінченні прощання» (2012) і «Будинок цього вечора, все моє» (2013) Б. Наті; «Приземлення» Дж. Зіхафера (2007); «Цегляна кімната» А. Кінга (2009); «Мертве місто» М. Кройцхоф (2004); 3D-анімація П. Тарка для Porsche; «Попит і пропозиція», «Служба повного місяця» Е. Йоханссона; «Початок кінця», «Місячна прогулянка» Дж. Пітерса; «Людина в пляшці» та «Самотній мандрівник» М. Карама;

– музичні відеокліпи: «Magical Mystery Tour» The Beatles, «Sledgehammer» П. Габріеля (режисер С. Р. Джонсон); «Human Behaviour» Бйорк (режисер М. Гондрі, 1993); «Just» Radiohead (режисер Дж. Трейвіс, 1995); «Come to Daddy» Aphex Twin (режисер К. Каннінгем), «Around the World» Daft Punk М. Гондрі (1997); «Rabbit in Your Headlights» спільного проєкту британського електронного дуєту Unkle та соліста гурту Radiohead Т. Йорка (режисер Дж. Глейзер); «Pagan Poetry» Бйорк, «Born This Way» Леді Гаги, «Bound 2» та «Black Skinhead» Каньє Уеста (режисер Н. Найт);

– друкована реклама Volkswagen Polo, The Blue Motion «Think Blue», Whirlpool: Surrealism та ін.;

– AR та VR-проєкт «Сюрреалізм у 4D» Д. К.-М. Уіпа;

– виставки «l'Amour fou» (1985, Вашингтон), «Підрив образів – сюрреалізм, фотографія та кіно» («Sovversione delle immagini – Surrealismo, fotografia e cinema», 2010, Париж) та ін.

Таким чином, аналіз стану наукового розроблення проблеми засвідчує, що сюрреалізм як феномен мистецької культури привертає постійну увагу дослідників як у закордонній, так і в українській гуманітаристиці. Водночас спостерігається брак комплексних досліджень, присвячених систематичному вивченню трансформації сюрреалістичних принципів у цифровому середовищі та їхньому впливу на сучасну візуальну культуру. Наявні наукові праці переважно зосереджуються на окремих аспектах цієї проблематики – історичному розвитку класичного сюрреалізму, його проявах у традиційному кінематографі, теоретичних засадах візуальної/аудіовізуальної культури або технологічних інноваціях у медіамистецтві. Відтак актуальним залишається завдання цілісного осмислення сюрреалістичних тенденцій у контексті сучасних цифрових технологій. Представлена джерельна база, що охоплює різноманітні форми візуальних та аудіовізуальних творів – від класичних кінострічок до новітніх VR-проектів – дає змогу проаналізувати еволюцію сюрреалістичної естетики та виявити специфіку її функціонування в умовах цифрової культури.

1.2. Сюрреалізм як художній феномен: від філософських витоків до естетики й методів творчості

Сюрреалізм – авангардний рух, спрямований на «вивільнення творчого потенціалу несвідомого, зокрема через ірраціональне зіставлення образів» [184], виник у Парижі в 1920-ті рр. Як один із найрадикальніших художніх рухів ХХ ст. Він не був лише естетичним експериментом, а передбачав фундаментальне переосмислення сутності творчості, функції мистецтва та самого поняття реальності. Його вплив на аудіовізуальну культуру виявився особливо продуктивним, оскільки саме кіно – успадкувавши від фотографії

технологічну здатність фіксувати реальність – парадоксальним чином стало одним із найефективніших медіа для реалізації сюрреалістичного проєкту розхитування меж між реальним і уявним. Розуміння специфіки сюрреалізму в аудіовізуальних практиках вимагає попереднього з'ясування філософських засад руху, його естетичних принципів та методів творчості, сформованих у 1920–1940-ві рр. – період становлення та інституціоналізації сюрреалізму як колективного художнього проєкту.

Сюрреалізм виник в атмосфері хаосу та розчарування, що охопила Європу після Першої світової війни, коли митці прагнули вийти за межі раціонально осягненої реальності та звернутися до світу мрій і підсвідомих переживань. Важливим підґрунтям для формування цього нового художнього напрямку став дадаїзм, який радикально порушив усталені традиції багатовікового мистецтва та відкрив можливість для принципово іншого способу мислення. На відміну від нігілістично налаштованих представників DADA, орієнтованих на руйнування та заперечення, сюрреалісти прагнули не знищення мистецтва, а його оновлення – воскресіння художньої уяви й постановки фундаментальних філософських питань [152]. У 1919–1922 рр., коли серед письменників і художників загострилася потреба політичної та культурної революції у французькому й ширшому європейському контекстах, дадаїзм став вираженням травматичного зв'язку з досвідом воєнних катастроф. Сюрреалізм натомість спрямовувався не на руйнування, а на реконструкцію – утвердження внутрішньої сутності людини та свободи творчого самовираження [185].

Паралельно вирішальний вплив на становлення нової естетики мав «Метафізичний живопис» Дж. де Кіріко: його образи зі «зупиненим часом», підвішеною атмосферою та відчуттям прихованої присутності стимулювали художників до пошуку надреальності – того, що існує поза чуттєвою видимістю. У цьому контексті окремі суб'єкти та об'єкти могли поєднуватися без логічних зв'язків і в умовах, що не потребували правдоподібності. Від самого початку сюрреалісти культивували принцип «поєднання реальностей»,

які, здавалося б, несумісні, на площині, яка видається їм непридатною». так, художники-сюрреалісти цілеспрямовано спотворювали звичні об'єкти, аби сформувати нові візуальні та іконографічні рішення, використовуючи випадковість як основний творчий принцип. Серед найпоширеніших образів і тем – мрії, уява, надзвичайні явища тощо.

Початки сюрреалістичного руху безпосередньо пов'язані з літературною групою, що сформувалася в Парижі з кола дадаїстів, коли ентузіазм французького письменника А. Бретона зіткнувся з естетичними позиціями засновника швейцарського дадаїзму Т. Тцари. А. Бретон – один із найпослідовніших прихильників «несвідомого досвіду письма», – зазнав суттєвого впливу після зустрічі у 1920 р. з родоначальником психоаналізу З. Фройдом у Відні, що визначально позначилося на його концептуалізації творчих процесів [121, с. 58]. Як і в інших історичних авангардних течіях початку ХХ ст., ідеї сюрреалізму спершу з'явилися в літературному середовищі, а вже згодом – у візуальних мистецтвах. Це стало можливим завдяки журналу «Littérature» («Література»), заснованому А. Бретоном, Л. Аргоном і Ф. Супо. Спочатку підтримавши дадаїстський дух підриву художніх категорій, технік та традиційних способів естетичної рецепції, ця група інтелектуалів згодом спрямувала свою увагу на ірраціональне й несвідоме, що активно входило в інтелектуальний обіг завдяки працям австрійського психолога та психоаналітика З. Фрейда. Наукова діяльність З. Фрейда мала глибокий вплив на формування цього напрямку, передусім його есе 1899 р. «Тлумачення снів» [115; 116]. Психоаналітик легітимізував значущість снів і несвідомого як достовірних виявів людських емоцій і бажань. Аналіз складного та пригніченого внутрішнього світу сексуальності, бажання та агресії забезпечив теоретичну основу для більшості художників-сюрреалістів.

11 жовтня 1924 р. А. Бретон офіційно вписав сюрреалізм в історію художніх течій, опублікувавши перший «Маніфест сюрреалізму» («Le Manifeste du Surréalisme»), в якому визначив його як «чистий психічний

автоматизм, за допомогою якого хтось пропонує виразити словами, письмом чи іншим способом реальне функціонування думки. Контроль думки за відсутності будь-якого контролю, що здійснюється розумом, поза будь-якими естетичними та моральними проблемами» [80, с. 48]. Тобто А. Бретон визначив сюрреалізм як вираження реального функціонування думки – через письмо або будь-який інший художній спосіб. Цю форму сюрреалісти сприйняли як можливість художньої творчості. Сам же термін «сюрреалізм» було обрано на честь поета та письменника Г. Аполлінера (1880–1918), який вперше використав його у 1917 р., назвавши свою п'єсу «Груди Тірезія» «сюрреалістичною драмою» [185]. В буквальному перекладі «сюрреалізм» (від франц. *surréalisme* – «надреальне», «надреалізм») означає «один із пізніх напрямів у модерністичному мистецтві» [39, с. 16] та «течію у мистецтві ХХ ст., що проголосила джерелом художньої творчості сферу підсвідомого (інстинкти, сновидіння, галюцинації), а творчим методом – розриви логічних зв'язків, замінені вільними асоціаціями» [18, с. 271].

За А. Бретоном, «сюрреалізм ґрунтується на вірі у вищу реальність певних форм раніше нехтуваних асоціацій, у всемогутність мрії, у безкорисливу гру думки» [80, с. 19]. На його думку, це нова форма розуміння й унікальний спосіб бачення, що розкриває світ у його сутнісному вимірі [80, с. 19]. Таким чином, рух, що базувався на звеличенні «чистого психічного автоматизму», гарантував, що кожна форма мистецтва може створювати незвичайні комбінації без естетичних чи моральних проблем, практикуючи асоціації між ідеями та образами випадковим, автоматичним, визвольним способом. А. Бретон наголошував, що сюрреалізм є формою автоматичної дії свідомості, спрямованої на передавання реальних процесів мислення без контролю з боку розуму та без урахування будь-яких естетичних чи моральних критеріїв. Зазначаючи, що фрейдистська доктрина слугувала філософською основою сюрреалізму в медицині Цзунь Веня [160, с. 10], він вважав, що класичне мистецтво вже виконало завдання вираження реального світу через полігональне мистецтво. Сучасне мистецтво, за його переконаннями, має

звернутися до репрезентації сюрреалістичного світу несвідомого – сфери, що перебуває поза межами емпіричної реальності. У зв'язку з цим важливо уникати суб'єктивних оцінок, якщо вони чітко не позначені.

Отже, позиція А. Бретона набуває свого значення, коли життя осмислюється з погляду «можливості». Можна припустити, що сюрреалізм – це спосіб мислення, який відкриває людині уявлення про постійну можливість того, що світ проявляється безліччю способів, які неможливо та не потрібно категорично пояснювати логічними термінами. На думку Ф. Алкі, найбільшим внеском сюрреалізму в культуру, мистецтво та історію були його «філософські» ідеї, що виникли з недогматичного підґрунтя мистецтва його провідних представників: «вони розглядали людину як питання. Догматизм поступається місцем пошуку буття. Поезія, хоча й звільняє від технологічної вузькості, показуючи, як об'єкт може бути наповнений численними значеннями, свідчить про крихкість позитивізму та радикальну бідність світу фізики, проте не претендує на володіння всіма ключами, які відчиняють нам усі двері» [60, с. 122].

Сюрреалісти прагнули спрямувати енергію несвідомого, щоб розкрити силу особистої уяви. У цьому вони певною мірою успадковували традиції романтизму ХІХ ст., зокрема інтерес до міфів і примітивізму, однак принципово відрізнялися вірою у символічні одкровення несвідомого, що народжувалися з повсякденного досвіду та перетворювалися на емансипативну й експериментальну поетику нісенітниць. Ранні паризькі сюрреалісти зверталися до мистецтва як до засобу дистанціювання від політичної напруги та способу подолання суспільної невизначеності, створюючи мрійливі, фантазійні образи у найрізноманітніших медіа. Проникливий погляд сюрреалізму дає змогу побачити соціальний лад як витвір людського конструювання з катастрофічним потенціалом відчуження від тих самих речей, які мають найбільше значення в житті, тих речей творчої природи, які роблять людське життя вартим того, щоб його жити та святкувати.

Сюрреалізм як художній рух постає не як єдиний стиль, а як розгалужена система «принципів, ідеалів і практик створення фантастичних та невідповідних образів або ефектів... за допомогою неприродних чи ірраціональних зіставлень і комбінацій» [134]. Його об'єднувало прагнення оголити процеси ірраціонального відчуття, відмовившись від репрезентації видимої реальності, характерної для попередніх мистецьких традицій. На переконання представників руху, думки, почуття й образи мають виникати з глибинної внутрішньої свободи: митці звільняли підсвідоме від раціонального контролю, дозволяючи уяві діяти автономно, поза канонами та логікою. У центрі цього світогляду – ідея фіксації потоку підсвідомості в його чистому вигляді, без корекції або прагнення до правдоподібності. Саме тому сюрреалістична краса свідомо суперечить класичним уявленням про рівновагу та подобу реальності. Одним із головних джерел натхнення стає світ сновидінь – апріорно ірраціональний, фрагментарний і невіддільний логічним зв'язкам. Це зумовлює характерну поетику їхніх творів: точність деталей поєднується з загадковістю образів, а композиції будуються на химерних і несподіваних поєднаннях, у яких об'єкти існують автономно та вступають у нелогічні взаємодії. Зрештою, сюрреалізм прагнув не лише оновити художню мову, а й змінити спосіб життя, трансформувати стосунки людини з собою та іншими. Розкриття творчого потенціалу несвідомого стало його центральною метою, що й приводило до створення дивовижних, химерних та ірраціональних образів.

У 1924 р. було засновано Бюро сюрреалістичних досліджень (*Bureau des recherches surréalistes*). Поруч із поетами, об'єднаними навколо А. Бретона, до Парижа з'їхалися художники різного походження, кожен із яких зробив свій внесок у сюрреалістичну революцію впродовж наступних п'ятнадцяти років – аж до початку Другої світової війни. Уже в січні 1925 р. Бюро офіційно опублікувало свій революційний намір, підписаний 27 учасниками, серед яких були А. Бретон, М. Ернст та А. Массон. Метою їхнього дослідження було

зібрати всю можливу інформацію, що стосується форм, які могли б виражати несвідому діяльність розуму.

У літературі представники сюрреалізму активно експериментували з автоматичним письмом без раціонального контролю чи упереджених ідей. Згодом ця техніка була перенесена у сферу образотворчого та пластичного мистецтва, що спричинило розмежування сюрреалістичного стилю на два напрями: тих, хто практикував «автоматичні» малюнки та картини, і тих, хто малював або створював скульптури, дотримуючись більш структурованого та фігуративного підходу. Ця більш зосереджена творча течія прагнула виявити потужне внутрішнє бачення, проходячи крізь свідомий контроль технік і механізмів мислення. Саме тоді відбувся важливий етап інтенсивного розквіту сюрреалістичного мистецтва. У 1926 р. у Парижі було відкрито Галерею сюрреалізму, що засвідчило визнання цього руху в культурному просторі [185].

У 1929 р., за п'ять років після появи «Маніфесту сюрреалізму», в останньому випуску журналу «La Révolution surréaliste» (15 грудня 1929 р.) було опубліковано «Другий маніфест сюрреалізму» («The Second Manifesto of Surrealism»). У ньому А. Бретон розставляє чіткі акценти: «Усе веде нас до думки, що існує певна точка розуму, в якій життя і смерть, реальне і уявне, минуле і майбутнє, комунікабельне і некомунікабельне, високе і низьке перестають сприйматися як суперечності. Як би ми не шукали, ніколи не знайдемо жодної іншої мотивувальної сили в діяльності сюрреалістів, окрім надії знайти та закріпити цю точку» [80, с. 118]. Він наголошує на тому, що намагання визначати сюрреалізм виключно як конструктивний чи деструктивний є методологічно хибним: «точка, про яку ми говоримо, є тим більше тією точкою, де конструювання та руйнування більше не можуть протистояти одне одному. Також зрозуміло, що сюрреалізм не зацікавлений у тому, щоб дуже серйозно розглядати все, що відбувається поза ним самим, під виглядом мистецтва або навіть антимистецтва, філософії чи антифілософії – тобто все, що не спрямоване на перетворення буття на діамант, повністю сліпий і внутрішній, який не є ані душею льоду, ані душею вогню» [80, с. 122].

Ідея сюрреалізму спрямована на повне відновлення психічної сили через специфічний внутрішній процес – «запаморочливе спускання в себе, систематичне освітлення прихованих місць і поступове затемнення інших місць, постійна екскурсія всередину забороненої території» [80, с. 125].

«Маніфест сюрреалізму» окреслив передумови, які згодом виявилися вкрай впливовими для мистецьких процесів Європи та поширилися на інші континенти – від Америки до Японії. Його центральною вимогою було звільнення уяви художника, щоб він, на протигагу домінуванню логіки, міг зануритися та просувати свій власний спонтанний, випадковий, мрійливий вимір – той самий, який аналізував З. Фройд. З утвердженням теорій засновника психоаналізу про внутрішнє життя та сексуальність динаміка снів почала розглядатися як ідеальний стан для творчості, як точка перетину між свідомою раціональністю та ірраціональністю несвідомих елементів і прихованих бажань. Сюрреалізм у різних формах (мистецтво, поезія, кіно та література) ґрунтується на якості мрії та відмові від раціональних і логічних ідеалів. Він швидко поширився на інші засоби масової інформації, зокрема кіно (наприкінці 1920-х рр.), де почав кидати виклик традиційним нарративним структурам і розширювати межі візуального оповідання.

Творчий та інтелектуальний потенціал середовища журналу «Література» дав поштовх появі видання «Сюрреалістична революція» (*La Révolution Surréaliste*) – офіційного органу групи сюрреалістів у 1924–1929 рр. На його сторінках, окрім обговорення письменницької творчості, активно висвітлювалися роботи Дж. де Кіріко, М. Ернста, А. Массона та М. Рея та інших митців, репродукції творів яких саме завдяки журналу отримали широке поширення. У подальші роки сюрреалістичний рух формувався через низку інших видань, що продовжували розвивати його естетику та концептуальні засади. Перший осередок сюрреалізму став генератором потужного потоку теоретичної, критичної та художньої літератури, спрямованої на пояснення етичних засад, естетичних орієнтирів і світоглядних позицій митців. Попри внутрішні суперечки, розходження та періодичні зближення між окремими

авторами, рух зберігав концептуальну цілісність і активно впливав на подальший розвиток європейського та світового мистецтва.

Один із поворотних моментів у розвитку сюрреалізму пов'язаний з творчістю Р. Магрітта. У своїй роботі «Віроломство образів» 1929 р. (Рис. В. 1) він намалював люльку та написав під нею: «Сесі n'est pas une pipe» («Це не люлька»), що ставить під сумнів сприйняття реалізму [207, с. 145]. У цій картині він демонструє, як людський мозок узгоджує зображення з реальністю. За його логікою, всі образи є метафорами та метонімією. Певним чином, люлька, зображена на картині, створюється у свідомості спостерігачів, яка змінюється підсвідомістю та вільними асоціаціями. Цей механізм яскраво ілюструє взаємодію глядача зі статичним художнім середовищем [128, с. 8]. Творчість Р. Магрітта характеризувалася непередбачуваним зіставленням реалістичних і знайомих елементів, однак поданих у спотворених, парадоксальних зв'язках, що створюють атмосферу неоднозначності та прихованої таємничості [185]. Роботи Р. Магрітта демонструють потенціал сюрреалізму в живописі, який використовує техніки з літератури та віршів, а також започатковує нові техніки, які згодом будуть застосовуватися у візуальному мистецтві [153, с. 12].

С. Далі – один із ключових представників сюрреалістичного руху та творець низки інноваційних технік – стверджував, що «сюрреалізм руйнівний, але він руйнує лише те, що вважає кайданами, що обмежують наше бачення» [209, с. 54]. Ця теза яскраво підкреслює ключовий принцип сюрреалістичної естетики: саме мозок глядача стає справжнім співтворцем художнього образу. Під час еволюції сюрреалізму актуалізуються когнітивні дослідження людини, зокрема, в 1920-ті рр. гештальт-психологія теоретизувала візуальне сприйняття людського мозку з тенденцією до об'єднання форм. Згідно з його дослідженням, людський мозок намагається створити зв'язки всередині об'єктів, щоб сформувати більшу сутність. Тобто властивості цілого не можна звести до його частин, ізолюючи їх. С. Далі активно сприйняв цю ідею та розробив техніку «подвійних зображень», де він перекриває різні зображення

у своєму творчому процесі. В результаті він створив серію картин, які спонукають глядачів створювати власні образи у своєму мозку [209, с. 55–56]. Завдяки своїй екстравагантній особистості С. Далі вважається «персонажем» *par excellence* сюрреалізму з моменту приєднання до руху в 1929 р. Картини, написані С. Далі, викликали великий інтерес, оскільки він також виконував цікаві об'єкти символічного функціонування, писав вірші та критичні тексти, спрямовані на прояснення його параноїдно-критичного методу, заснованого на поєднанні фрейдистського психоаналізу з живописними прикладами деяких його колег.

Еволюція до «об'єктивної матеріалізації марення», що стала однією з провідних рис сюрреалізму, знайшла в ньому своїх найяскравіших представників. Чимало митців руху працювали з тривимірними об'єктами та скульптурами, прагнучи витіснити об'єкт з його звичного контексту, позбавити очікуваних асоціацій і вивести за межі звичайного часового нарративу, інтерпретованого поза межами культурних атрибутів та під поверхнею реальності. Г. Арп, наприклад, був відомий своїми асамбляжами та конкреціями, тоді як А. Джакометті схилився до більш традиційних скульптурних форм, багато з яких були гібридними фігурами [185].

Поширення журналів і постійний обмін із Парижем дали змогу митцям західного світу, ізольованим або об'єднаним в інші групи, проголосити себе «сюрреалістами». Другий етап руху, який розпочався приблизно у 1929 р., збігся зі вступом С. Далі та реєстрацією А. Бретона та багатьох інших у Французькій комуністичній партії. Вони прагнули активно долучитися до реалізації комуністичної політичної мрії. З публікацією «Другого маніфесту сюрреалізму» та виходом журналу «*Le Surréalisme au service de la révolution*» (1930–1933) проєкт визволення був далі визначений як на творчому, так і на соціальному рівні, наголошуючи на необхідності «абсолютного бунту» проти встановленого порядку. У 1930-ті рр. успіх сюрреалізму демонструють виставки в Лондоні та Нью-Йорку в 1936 р., а також велика міжнародна виставка в Галереї витончених мистецтв у Парижі в 1938 р. Попри те, що

культурний вплив їхніх ідей не припинився навіть у мистецтві повоєнного періоду, під тиском війни близько 1939 р. учасники початкового руху сюрреалізму розійшлися. З початком Другої світової війни та вторгненням Німеччини до Франції їхня політична позиція стала непопулярною через специфіку нацистської диктатури, що змусило сюрреалістів ізолюватися або емігрувати до інших країн [179, с. 323].

Наприкінці 1930-х рр. сюрреалізм в Європі поступово втрачає домінантні позиції, що великою мірою було зумовлено поширенням фашистської ідеології. Поступово вичерпавши власні зображально-виражальні можливості в соціокультурному просторі західноєвропейських країн, сюрреалізм не зникає завдяки здатності модифікуватися в інноваційній формі.

Сюрреалізм здійснив значний вплив на розвиток багатьох видів мистецтва та практик масової культури, зокрема й аудіовізуальної. Завдяки прагненню відобразити те, що приховане в несвідомому митця, сюрреалістичний рух спонукав кожного художника створювати свій власний, унікальний стиль. Саме тому сюрреалізм не має єдиного канонічного художнього напрямку. Попри це, сюрреалістичне мистецтво демонструє чітку структуру, як порівняти з іншими художніми рухами, і поєднує видиму реальність з фантастичними формами. Як наслідок, сюрреалістичне мислення перебуває на межі між цариною психіки та реальністю, існуючи між реальним і нереальним. У такому поєднанні виникає естетична метафора, яка об'єднує реальність зовнішнього світу з внутрішньою духовністю. Символізм, який є відображенням сюрреалізму, базується на ідеї інтерпретації реальності в межах художнього сприйняття. Він постає як новий спосіб осмислення світу через уяву художника, відокремлений від видимості матеріальної реальності, але все ще пов'язаний з її сутністю. Натомість сюрреалізм визначається як зближення двох, здавалося б, протилежних станів – уяви та реальності – в єдиному майбутньому стані «абсолютної реальності» або «суперреальності» [80, с. 14]. Художники-сюрреалісти використовували методи, що спиралися на

повну випадковість, такі як асамбляж знайдених предметів, фротаж (техніка тертя), автоматичний малюнок і декалькоманія, які виражали нові художні пошуки 1920-х рр. без спотворення форми [185].

Сюрреалістичний мистецький рух сприяв формуванню альтернативних тенденцій у кінематографі, що розвивалися в межах імпресіонізму, кубізму, футуризму, абстрактного мистецтва, експресіонізму та сюрреалізму. Те, що спершу виникло на полотнах художників, згодом поширилося в різних галузях, таких як фотографія, архітектура та література, справляючи суттєвий вплив і на кіно. У сюрреалістичному живописі окреслювалися щонайменше два ключові підходи: один пов'язаний із використанням реальних суб'єктів та об'єктів, які художники навмисно позбавляли логічних і звичних контекстів (як це трапляється у снах), а інший підхід тяжів до меж абстракції інстинктивними та автоматичними засобами. Для кожного художника можна виокремити повторювані мотиви та улюблені теми, які виникали через механізм несвідомих вільних асоціацій (наприклад, природа, тварини, птахи у М. Ернста, мурахи та яйця у С. Далі, біоморфні фігури у Ж. Міро). Деякі художники, як-от М. Ернст, І. Тангі, Р. Магрітт, П. Дельво та С. Далі, вирішили деконтекстуалізувати впізнавані елементи, щоб поєднати їх разом у своїх зображеннях, де реальність була деформована або повністю переосмислена, а використання академічної живописної практики слугувало особистому магічному [203]. Інші, зокрема Ж. Міро, прагнули до справжньої психічної імпровізації для інноваційної абстракції форм за допомогою кольору. Колір був вирішальним для всіх, використовувався в монохромних або насичених і різноманітних композиціях, щоб передати мрійливий стан, що виходить за межі можливих візуальних умов. Вони використовували різні техніки для створення нових візуальних композицій, включаючи колаж, декалькоманію, а для малювання – гратаж і особливо фротаж: помістивши аркуш паперу або полотна на поверхню з рельєфами з дерева чи інших матеріалів і потерши його олівцем, отримували невимушене візуальне перенесення об'єкта; кінцеве зображення могло бути відретушовано або завершено різними способами

художником. Гіперреалізм та автоматизм не були взаємозаперечними. Ж. Міро, наприклад, зазвичай використовував обидва методи в одній роботі. Але незалежно від того, як був представлений сюжет роботи, він завжди тяжів до дивного та нелогічного візуального результату. Під впливом Ж. Міро та М. Ернста сформувався стиль І. Тангі, в картинах якого неможливо розрізнити реальний зміст. Його творчість знаменує перехід від автоматизму до побудови сюрреалістичного образу 1940-х рр. [193].

Сюрреалістичний рух сформував у практиці створення та сприйняття аудіовізуальних творів революційний погляд, посиливши його як об'єкт мистецтва. У пошуках дивовижного сюрреалісти акцентували, що сам аудіовізуальний твір може оновлюватися завдяки специфіці його середовища. На сучасному етапі, коли реальність замінюється штучністю, сюрреалістичний кінематограф і фотографія повертаються як пророчий об'єкт, як попередник ідеї доповненого та інтерактивного перегляду, спрямованого вторгненням зображень, прикладних елементів і незвичних текстур, що здатні викликати найбільш тривожні асоціації та відчуття.

Художні імперативи сюрреалізму можна поділити на два взаємопов'язані виміри: творчий підхід суб'єкта та виразний зміст текстового об'єкта. Рух пропагує «автоматичне письмо» – метод, який заглиблюється у сферу підсвідомості через мрії та гіпнотичну техніку, подібну до відкриття очей під час сну перед актом творення [140, с. 3]. Цей процес сприяє повному звільненню бачення та активності психічного механізму «Лю» – концепції, яка набула популярності в сучасних сюрреалістичних дослідженнях завдяки своїй ролі у звільненні психіки [167]. Така діяльність – це не просто пасивний досвід, а й панівне становище у формуванні людської природи. Саме через цю діяльність сюрреалізм прагне примирити несвідомі імпульси з раціональним мисленням, сприяючи досконалості людської природи [93].

Таким чином, сюрреалізм 1920–1940-х рр. сформувався як багатовимірний феномен, що поєднував філософську програму (звільнення несвідомого), естетичну методологію (автоматизм, випадковість), політичну

позицію (революційний бунт) та розгалужену мережу практик (література, живопис, об'єкти, виставки, журнали). Його ключові принципи – відмова від раціонального контролю, легітимація несвідомого як джерела творчості, руйнування меж між реальним і уявним – виявилися особливо продуктивними для візуальних (фотографія) та аудіовізуальних медіа (кіно), оскільки технологічна природа цих медіумів дозволяла поєднувати "документальну достовірність" з маніпуляцією реальністю. Водночас сюрреалізм не був монолітним рухом: в його межах співіснували різні стратегії – від автоматичних абстракцій Ж. Міро до параноїдно-критичного методу С. Далі, від "знайдених об'єктів" до ретельно сконструйованих композицій Р. Магрітта. Ця множинність підходів при єдності філософських засад стане моделлю для подальшої еволюції сюрреалізму в другій половині ХХ ст., коли рух втратить інституційну цілісність, але його образні стратегії та концептуальні інтуїції продовжать впливати на різноманітні художні практики, зокрема в аудіовізуальній культурі.

1.3. Сюрреалізм у контексті аудіовізуальної культури: теоретичні засади та сучасні прояви

Аудіовізуальна культура посідає вагоме місце в сучасному гуманітарному дискурсі, оскільки поєднує технологічні, естетичні та комунікативні аспекти формування образу. Її становлення – від фотографії й кіно до цифрових медіа та інтерактивних платформ – відбувалося паралельно з еволюцією художніх рухів, серед яких особливе місце посідає сюрреалізм. Упродовж ХХ – першої чверті ХХІ ст. сюрреалістичні принципи формували нові моделі сприйняття, впливали на візуальну поетику аудіовізуальних творів і стимулювали пошук нових художніх форм. Дослідження взаємодії сюрреалізму з аудіовізуальною культурою дає змогу простежити, як трансформувалося уявлення про реальність, ілюзорність, несвідоме та образність у сучасних медіа.

Термін «аудіовізуальна культура» наразі активно використовується в багатьох культурологічних, медіалогічних і мистецтвознавчих працях, проте різноманіття аспектів, що стають предметом дослідження, зумовлює відсутність єдиного, загальноприйнятого та чітко визначеного трактування. У широкому розумінні аудіовізуальна культура постає як пріоритетна галузь сучасної культури, що безпосередньо пов'язана з сучасними технологіями звуко- та відеозапису, а також їх транслявання, тобто кіно, телебаченням, інтернетом, відео, різноманітними мультимедійними системами. Вона може розглядатися як сукупність матеріальних і духовних цінностей суспільства, що пов'язані зі сприйняттям, переробленням і передаванням інформації у звуковій і візуальній формі одночасно. У сучасних наукових працях українських дослідників аудіовізуальна культура трактується як: «важливий інструмент для трансляції життя суспільства, сенсів, ідей, що присутні в ньому, у культурі певної спільноти» [21, с. 80–81]; «сфера культури, що пов'язана із поширенням сучасними технічними способами записування і передавання зображення і звуку (кіно, телебачення, відео, системи мультимедіа)» [25, с. 41] і є стрижнем медіакультури; сучасна форма культури, що «виникла в процесі застосування аудіовізуальних технологій, які пройшли довгий шлях від зародження (фотографія та кіно) до «цифрової революції», наслідком якої стали нові мистецькі та культурні форми» [49, с. 3], характерною рисою якої є поліфункціональність, зумовлена «синтезом аудіального та візуального рядів» [49, с. 3]; «нова комунікативна парадигма, що доповнює традиційні форми спілкування між людьми (культуру безпосереднього спілкування та культуру писемну)» [43, с. 224]; «новітнє явище культури, що постає синтезом видів мистецтв, розвиток якої тісно пов'язаний із розвитком технічних засобів, зокрема мережі інтернет <...>, і є системою рівнів розвитку особистості людини у медіапросторі, одним із каталізаторів глобалізації світогляду та новітньою комунікаційною парадигмою» [32, с. 39–40] та ін.

Аудіовізуальна культура, як наголошує Т. Чантурія, «концептуально значною мірою є синонімом екранної культури» [86], адже найчастіше йдеться

саме про екранні форми, оскільки їх спільною відправною точкою є аудіовізуальне зображення. Однак є сфери функціонування екрана, у яких аудіоскладник не нівелюється, наприклад, деякі повідомлення на моніторі комп'ютера або на екрані мобільного телефона. У цьому сенсі поняття «екранна культура» охоплює ширший зміст. Відтак, якщо розглядати аудіовізуальність як універсальну характеристику вивчення зовнішнього світу людини, то поняття «аудіовізуальна культура» виявляється ширшим за «екранну культуру» [86].

Процес ідентифікації аудіовізуального мистецтва (видова, жанрова та формотворча), а також різноманітних видовищно-візуальних практик, відбувається упродовж першої половини ХХ ст., в умовах гомогенної масової культури. Натомість після 1950-х рр., під впливом трансформації загальної парадигми індустріальної цивілізації, виникло «технологічне підґрунтя, на якому базувалися нові морфеми електронного, а згодом і цифрового зображення, що стали джерелом формування телевізійного та відеомистецтва, нових морфологій аудіовізуального типу» [1, с. 10]. Д. Родовік акцентує на впливі інноваційних телекомунікаційних технологій на розвиток аудіовізуальної культури, стверджуючи, що вона ознаменувала добу значних перетворень життєдіяльності людини внаслідок інноваційних винаходів у галузі телекомунікацій та конвергенції медіа. Це, на його думку, «передбачає зміну семіотичного середовища, спосіб визначення культури знаками, які вона виробляє, і формами комунікації, на які спирається» [172]. Отже, розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема соціальних медіа, зумовлює основні напрями та визначає особливості мистецьких практик сучасної аудіовізуальної культури. Під впливом інтерактивності як однієї з характеристик соціальних медіа аудіовізуальне в сучасній культурі змінює свої форми [48, с. 84]. Поруч із традиційними аудіовізуальними творами (художні фільми, документальні фільми, телефільми, телесеріали, відеокліпи та ін.) в інтернет-контенті з'являються нові мистецькі форми. Характерними для аудіовізуальної культури в епоху соціальних медіа є такі особливості, як

«інтерактивність, трансмедійність, перформативність, конвергентність, культура участі, що опосередковано особливістю самих соціальних медіа, які передбачають активне спілкування, залучення і включення користувачів до обговорення, розв'язання певних завдань чи проєктів, зокрема художніх» [48, с. 85].

Інноваційні форми аудіовізуальної культури, що виникли внаслідок активного розвитку соціальних мереж, є одним із двох напрямів, за якими доцільно вивчати сюрреалізм в сучасній аудіовізуальній культурі. Другий – традиційні форми аудіовізуальної культури (художні фільми, документальні фільми, телефільми, телесеріали, телевізійна реклама, музичні відеокліпи та ін.). Перший напрям можна умовно поділити на продукти аудіовізуальної культури професійного та користувацького контенту, а за жанрами та різновидами на форми медіамистецтва (відеоарт, net-арт, science-арт, мистецтво відеоінсталяцій, медіаперформанс, telecommunication-арт). На думку З. Алфьорової, «на формотворчому рівні аудіовізуального мистецтва основною морфемою стала певна мистецька практика, яка є дисипативною та онтологічно трансгресивною стосовно як культури повсякденності, так і художньої культури» [3]. Д. Сучков серед нових форм інтерактивного мистецтва соціальних медіа називає: віртуальні виставки, інтерактивні перформанси, колаборативні проєкти, генеративні проєкти, інтерактивні історії, віртуальне мистецтво та проєкти віртуальної або доповненої реальності [48, с. 87]. Варто зазначити, що специфіку продуктів аудіовізуальної культури другого напрямку великою мірою визначають особливості відеохостингу – це «новітнє морфологічне утворення аудіовізуальної природи особливого типу, яке одночасно є цифровою мультимедійною платформою-середовищем, віртуальним каналом інтегративної арткомунікації та художньою системою з власним рівнем жанроформ у віртуальному сегменті аудіовізуальної культури» [32, с. 175]. Разом із тим, розвиток цифрового медіамистецтва значною мірою зумовлений застосуванням сюрреалістичних технік, які суттєво вплинули на формування

графічного та візуального комунікаційного дизайну. Методи, що застосовують сюрреалісти для розкриття несвідомого та виходу з меж свідомості, стали більш вираженими в цифровому середовищі, відкриваючи можливості використання сюрреалістичних творчих підходів на цифрових платформах.

Як одна з ключових форм аудіовізуальної культури, кіно привернуло значну увагу перших сюрреалістів – їх ентузіазм дослідники пояснюють частково захопленням популярною культурою [149, с. 2; 170, с. 61–76]. Будь-яке кіно, на думку А. Кіру, є за своєю природою сюрреалістичним, оскільки у своєму підході до світу воно конституюється як виробництво образів (розробка почуттів і пристрастей), що звільняють, як в автоматичному письмі та в постійному метаморфічному потоці, світ сюрреалізму [143, с. 14]. Натомість А. Вірмо та О. Вірмо стверджують, що сюрреалістичне кіно виражається більше у статтях і «теоретичних» текстах, ніж у кінематографічній продукції [200]. Згідно з цією останньою інтерпретацією, за окремими винятками, сюрреалістичного кіно як окремого явища фактично не існує. Враховуючи ці дві різні інтерпретації та припускаючи, що не можна говорити про справжнє сюрреалістичне кіно, стає принаймні необхідним показати, в якому сенсі кіно та інші твори аудіовізуальної культури можна розуміти як вираз сюрреалізму.

З огляду на виражену опозицію сюрреалізму буржуазному мистецтву і пошук альтернативної сприйнятливості, М. Річардсон цілком логічним вважає, що сюрреалісти вбачали потенціал у розміщенні кіно панівною культурною традицією на нижчих сходинках культурної ієрархії. Водночас дослідник стверджує, що «сюрреалізм не має нічого спільного з пізнішою переоцінкою популярної культури, яка зазвичай здійснювалася під рубрикою постмодернізму» [170, с. 16]. Стратегія сюрреалістів полягала не в тому, щоб скасувати відмінності між «високою» та «популярною» культурою, оскільки останню вони розглядали скоріше як підривний інструмент, що покликаний зруйнувати логіку сучасної культури загалом. Водночас існували й інші причини, за якими кіно відіграло особливу роль в сюрреалістичному мисленні і виокремлювалося з-поміж інших популярних медіа.

Відповідно до бачення головного теоретика сюрреалізму А. Бретона, цей мистецький рух цілком можна порівняти зі штучним раєм, який не поступається видінням, викликаним психотропними речовинами, чи відчуттям, що створюються світом віртуальності. «Технологічне» тіло, наприклад, відкриває нові виміри, стає технічним у справжньому сенсі цього слова. Воно не лише рухається в повністю технологізованому середовищі, але й трансформується та взаємодіє із засобами, що забезпечують інший режим відносин із речами та зі сприйняттям загалом. А. Бретон наголошує, що існує два можливих результати взаємозв'язку між образом, тілесністю та віртуальністю. Перший зосереджується на цьому зв'язку як на втраті та відсутності традиційної точки відліку сприйняття, тобто як відчуженні природної сфери та фізичного світу; другий, навпаки, показує, як сприйняття, пов'язане зі штучним і віртуальним світом, може відкрити горизонти, абсолютно нові та невідомі для сфери природного сприйняття [80, с. 57]. На думку А. Бретона, саме в цьому другому результаті слід шукати специфічну функцію кінематографічного бачення.

У цьому плані постать Ж. Епштейна, якого важко зарахувати до певного авангардного руху – сюрреалізму, футуризму чи конструктивізму, – є надзвичайно важливою як у ролі філософа, теоретика кіно, так і режисера [165]. На його думку, кіно постає як справжня лабораторія аналізу, лінза, спрямована на світ і людину, яка детально досліджує повсякденну реальність, розбиває її на частини, змінює її рухи, розширює або стискає її простір, час і тривалість [63, с. 43]. За допомогою прискорення, уповільнення, збільшення, крупного плану, накладання зображень і зворотного відтворення кіно проникає в найпотаємніші складки почуттів та афективності. Воно демонструє, наскільки тонкою є межа, що відділяє органічний світ від неорганічного, наскільки абстрактним і рухливим є поняття ідентичності та принцип несуперечності. У ньому всі причинно-наслідкові зв'язки зникають; кіно постає як форма знання, вища за раціональне знання, інструмент, подібний до

мікроскопа, який дає змогу осягнути певні аспекти реальності, які інакше залишилися б невідомими для нашого природного сприйняття.

Таким чином, для перших сюрреалістів кіно було наділене якістю, що робило його руйнівним засобом, сюрреалістичним мистецтвом *par excellence*. За А. Бретоном, сюрреалізм «заснований на вірі у вищу реальність деяких форм раніше ігнорованих асоціацій, у всемогутність сновидінь, у безпристрасну гру думки» [80, с. 26]. Отже, теоретиків сюрреалізму в кінематографі приваблювала схожість, яку вони виявили між фільмом і роботою людської психіки, особливо несвідомого уві сні. Сюрреалізм – це не просте бачення світу, а складна психофізична позиція, яка виявилася в сюрреалістичному русі через безліч ідей. Якщо звернутися до сюрреалізму А. Бретона – найбільш «раціонального», того, який більше, ніж будь-хто інший, інтерпретує сюрреалізм як діалектичний факт, – то навіть кінематографічний сюрреалістичний образ у цій традиції постає як образ, який прагне бути критичним. З іншого боку, якщо розглядати сюрреалізм у його «девіантних» формах, якщо доводити образ сну до крайніх наслідків, як це зробив С. Далі, перетворивши сюрреалізм на гіперіраціоналізм, важко заперечити, що сюрреалістичне кіно не є формою ірраціонального вираження [148].

Сюрреалістичні підходи, такі як поєднання непов'язаних елементів разом з образами, що базуються на сновидіннях, і символічними значеннями, спотвореннями та автоматичними художніми процесами і трансформаціями, впливають на залученість глядача, розповідь історій, а також нові естетичні дизайни в сучасних цифрових системах [187, с. 1]. Для розпізнавання основних сюрреалістичних елементів, які впливають як на перцептивні процеси, так і на когнітивну залученість до візуального медіаконтенту, Ю. Тан та І. Місрі пропонують застосовувати метод концептуального аналізу контенту. Зіставлення створює цікавість, тоді як образи, схожі на сні, створюють захопливий досвід, а символізм передає абстрактні значення. Спотворення

кидає виклик традиційному реалізму, автоматизм впроваджує спонтанність, а трансформація уможлиблює динамічне оповідання.

Сюрреалізм виник як оригінальна інтерпретація діалектичного матеріалізму, спрямована проти того, що здається, але насправді є позбавленим сутності та тілесності. Але, на думку Р. Прінсіпе, певна лінія сюрреалізму була експлуатована та спотворена [148]. Характерний приклад демонструє реклама. Рекламний образ, який конститується на безпосередності телевізійного середовища [196, с. 42], є по суті сюрреалістичним образом, але сюрреалізму, який спирається на роздратований ірраціоналізм і позбавлений будь-якого конкретного змісту: «Цей тип зображення замінює фантастичне та дивовижне фантасмагоричним та видовищним. Цей обмін є не чим іншим, як запобіжним клапаном для стримування порожнечі, яка тепер характеризує всі форми комунікації та сприйняття реальності» [148]. Що стосується аудіовізуального мистецтва, то не всі його твори дають змогу розкрити потенціал діалектичного образу. Так, наприклад, фільмів, які можна назвати власне сюрреалістичними, в тому сенсі, що вони показують сутність образу як місця сюрреалістичного, в аудіовізуальній культурі представлено небагато.

На рівні текстового вираження сюрреалізм апелює до відображення несвідомої людської поведінки. Ортодоксальний сюрреалізм 1920–1930-х рр. наголошував на тому, що процес творення має бути під контролем розуму, без раціонального контролю та без естетичних чи моральних міркувань. «Присутність розуму, – пише М. Пеццелла, – порушує безглузду безперервність, у якій фрагменти перетинаються без видимого зв'язку, ізольовує деталь, викидає її на передній план, розглядає її мікрологічно, тримає її нерухомо – так би мовити – у фокусі уваги» [166, с. 18]. Основою філософії сюрреалізму, сутністю сюрреалістичного прагнення [171, с. 248] є пошук точки, в якій долаються суперечності, наприклад, між галюцинацією та фактом – так званої точки піднесеного (або вищої точки), що, за А. Бретоном, є місцем, у якому бінарність вже не сприймається як суперечність [80, с. 123].

Ключовою категорією А. Бретона є дивовижне: «дивовижне завжди прекрасне, все дивовижне прекрасне, фактично лише дивовижне прекрасне» [80, с. 14]. Відмінність від фантастичного в тому, що дивовижне полягає в реальності, а не відірване від неї, тобто «посилює, а не послаблює сприйняття» [87, с. 240]. На думку дослідників, дивовижне можна порівняти з пунктумом Р. Барта – якщо для Р. Барта пунктум на фотографії – це несподівана випадковість, яку закарбувала камера, то сюрреалістичне дивовижне – це також незвичайне явище, що виділяється, а не відступає від реальності [87, с. 240].

На переконання М. Річардсона, дивовижне не є станом: «це точно не щось поза реальністю чи протилежне їй. Це також не привілейована сфера чудес. Якщо вже на те пішло, то це методологічний принцип або інструмент, за допомогою якого можна оцінювати реальність. <...>. Це те, що критикам завжди було важко дотримуватися в сюрреалізмі: дивовижне так само протистоїть фантастичному чи будь-якому виду фантазії, як і реалізму» [170, с. 20]. Тобто, якщо фантазію можна визначити як іншу сторону реалізму, оскільки вона ґрунтується на «призупиненні недовіри» і, подібно до реалізму, вимагає правдоподібності в межах усталених правил вигаданого оповідання, якою б відмінністю вони не відрізнялися від повсякденної реальності автора та реципієнта, дивовижне «відмовляється від реалістичної вимоги правдоподібності та примиряє – або тримає в напрузі – суперечність між реальним та уявним» [170, с. 20].

На думку А. Евіса, в сюрреалізмі спостерігається реакція на реальність, що виявляється вже в самій назві руху: він прагне подолати звичне розуміння «істини» [107, с. 728]. Паралельно з поширеною думкою про те, що «сюрреалізм – це сила, здатна подолати всілякі перешкоди, своєрідне світло, яке освітить темряву» [80, с. 47], стає очевидним інший принциповий намір руху: досягнення реальності уявної автономії. Саме в цій сфері, згідно з переконаннями сюрреалістів, і знаходиться справжня істина. Поширеною в сюрреалістичній теорії є думка, що звичний світ лише сприймається, а так

звана реальність відсувається на другий план. Справжня ж істина, яка виходить за межі видимого, постає як «вища істина» [69, с. 165]. У цьому сенсі сюрреалізм звертається до онтологічного виміру буття: він укорінений у самій реальності, а не існує над чи поза нею. Оскільки те, що охоплює індивіда, може бути вміщене самим індивідом, співвідношення між суб'єктом і світом стає взаємним і рухливим [164, с. 36]. Водночас творче та наполегливе прагнення сюрреалізму порушує звичні форми. Іншими словами, сюрреалісти шукають підстави та внутрішню необхідність індивідуального сприйняття поза межами будь-яких відомих описів, класифікацій, пояснень чи критеріїв.

Л. Вільямс виокремлює дві лінії сюрреалістичної теорії кіно, представлені Р. Десносом та Ж. Гудалем і А. Арто. Підхід Р. Десноса більш буквральний у передаванні взаємозв'язку між кіно та сновидінням: зосередившись більше на змісті, ніж на формі, він акцентував на тому, що кіно може «буквально відтворювати зміст снів» [58, с. 338] і що, як і уві сні, зміст кіно – це приховане бажання [100, с. 284]. На його думку, темрява в кінотеатрі була подібна темряві в спальні перед сном. Дослідник розглядає ідентифікацію як центральний елемент кіно, в якому, на його думку, «герої... в ідеалі розігрують пригнічені бажання глядача» [205, с. 24]. Відповідно, за своїми функціями кіно еквівалентно снам, метою яких, за З. Фройдом, є виконання бажання. Кіно для Р. Десноса було інструментом, здатним «подолати обмеження реального світу засобами руйнівного антисоціального буйства шаленого кохання» [205, с. 24].

Відомий письменник і сучасник першої групи сюрреалістів, який, утім, не належав до їх кола і критикував сюрреалістичні методи в літературі, Ж. Гудаль пропонує складніший підхід. На його думку, мова є онтологічною структурою, а тому сюрреалістичний проєкт вираження антилогічного через нього був приреченим на недосконалість, схильний до «індивідуального, непередаваного способу вираження» [124, с. 355]. З іншого боку, кіно постає як «осмислена галюцинація». У кінематографі сюрреалізм набуває свого природного середовища: «сюрреальність становить ту сферу, яку самою

технікою позначено як сферу кіно» [124, с. 355] і яка наділена тими самими характеристиками, що і сновидіння: візуальністю, алогічністю, всепроникненням. На думку Л. Вільямс, Ж. Гудаль сприймає кіно як щось «більш реальне, ніж реальність, що є симулякром реального світу, і... водночас радикально штучним» [205, с. 18]. А. Арто, погляди якого багато в чому схожі на погляди Ж. Гудалья, деякий час надзвичайно захоплювався сюрреалізмом, був членом групи А. Бретона, а в 1928 р. написав сценарій фільму «Мушля і священник», який інколи називають першим сюрреалістичним фільмом, попри те, що поетика режисера Ж. Дюлака фундаментально відрізняється від сюрреалізму [90]. Він також зіграв роль у фільмі К. Дрейера «Пристрасті Жанни д'Арк».

Як і Ж. Гудаль, А. Арто протиставляє кінематографічне вираження вербальній мові, яку він відкидає протягом всього свого життя. На думку Ж. Дерріди, А. Арто розумів, що «будь-яка мова, відірвана від тіла, що передбачає розуміння або сприйняття, постає як видовище, миттєво стає викраденою річчю. Вона стає значенням, якого я не маю, тому що воно вже є значенням» [98, с. 175]. Відтак для А. Арто кіно було своєрідною «мовою», в якій, на відміну від вербальної, можливе безпосереднє вираження: за відсутності значення мова не перетворюється на репрезентацію [62, с. 60]. Окрім того, А. Арто не підтримував суто візуальну абстракцію – важливу стратегію тогочасного французького авангардного кіно. У есе «Кіно і реальність» він наголошував, що жоден зі шляхів сучасного кінематографа не був правильним: «чисте або абсолютне кіно» та «відображення світу, що залежить від іншого, некінематографічного джерела свого матеріалу та сенсу» [61, с. 410]. Кіно, яке пропонував А. Арто, мало розкривати саму сутність мови та переносити дію на рівень, де будь-який переклад був би непотрібний. Іншими словами, воно мало б структурну схожість із процесом несвідомого, а не було б його виразником (на відміну від позиції Р. Десноса). Отже, в сюрреалістичній теорії кіно зосередження на сновидіннях не означало протиставлення реалізму і надання переваги фантастичному. Навіть Р. Деснос

заперечував умовності реалізму лише тому, що вони, на його думку, обмежували справжнє призначення кінематографа. Водночас він високо цінував реалістичні за змістом фільми Е. фон Штрогейма [100, с. 430].

Подібність кінематографічного бачення до сновидіння – лише перший аспект кіномови та її революційного масштабу. Згідно з аналізом М. Пеццелли, коли фільм можна визначити як критично-експресивний, він є своєрідним «протилежним поглядом» до простого занурення у видовищний світ снів. У такому разі видовищний характер сну продовжує бути сировиною фільму, його основою та фоном, але робота монтажу та якість самого зображення викликають у глядача критичну здатність до рефлексії. Сноподібний характер кінематографічного зображення дає змогу розглядати зв'язок між глядачем і видимим як справжні діалектичні стосунки на межі між сном і реальністю. Цей зв'язок у критично-експресивному кіно схильний до розміщення на рівні підсвідомості, до створення складних символічних синтезів, які перевершують ті, що створюються свідомістю. У кіно швидкоплинність бачення компенсується розвитком нової здатності уваги, більшої «присутності розуму». Якщо видовищне кіно передусім вдосконалить захопливу чарівність репрезентації, критично-експресивний фільм спробує розвинути образи сну, які становлять своєрідну першооснову кінематографічної мови.

Критично-експресивний фільм намагається розвинути відображену та вищу форму усвідомлення, здатну інтегрувати ці образи у психіку, що прокидається. Такий фільм розтягнутий – у незмінній полярності – між сном образів і пробудженням від них. Ця полярність репрезентації відповідає, з боку глядача, напруженістю між «відволіканням» і «присутністю розуму» [166, с. 14]. У кінематографі те, що характеризує сирий матеріал фільму як матеріал сну, – це не відчуття нереальності. Навпаки, те, що в реальному житті сприймається як щось нереальне, у кіно набуває конкретності: воно є, його можна побачити, воно «відчутне». Це занурення в кінотеатр, ніби у сон, ця віра «в матеріальну реальність уяви» є, мабуть, найактуальнішим і найспецифічнішим аспектом кінобачення, який можна простежити до

сюрреалістичної уяви: «Тут йдеться вже не про логіку, класичну конструкцію чи лестоці для нерозуміння публіки, а про побачене, про вищий реалізм, бо він відкриває новий світ для поезії та уяви» [156, с. 37]. Присутність і відсутність входять в уявний простір або кіноекран, де вигадка, мрія, реальність та уява співіснують і взаємодіють, обмінюючись можливостями та потенціалами, які інакше були б втрачені. Кінозал у цьому сенсі постає як лабораторія образів, у якій формуються справжні мрії, а реальність фільтрується крізь світло оніричного дива.

Магія кіно, що робить його матеріалом для снів, виявляється у використанні просторовості та часовості [204, с. 113]. Кінематографічний медіум ґрунтується на здатності трансформувати, розробляти та маніпулювати (розширювати чи стискати) часом і простором. Кіно дає змогу досягнути співіснування просторових і часових моментів, які в реальності надзвичайно віддалені один від одного, та демонструє, наскільки ілюзорним є уявлення про час і простір, що розуміються як чисті форми присутності. У кіно одночасність і повсюдність – це реальні речі, а не вигадані ефекти; як і уві сні, вмирання та повернення до життя – це можливий факт [148]. Окрім цього аспекту, який зосереджується на «сировині» кінематографічної мови як образі сну, М. Пеццелла порушує проблему сприйняття кіно. За його термінологією, відволікання та присутність духу – це дві естетичні установки, що співіснують у глядача [166, с. 15]. Сприйняття ніколи не буває цілком критичним чи повністю пасивним, оскільки сон як видовище та сон як інтерпретація у кіно завжди співіснують. З позиції відволікання сприйняття кінозображення є збідненим досвідом: швидкий потік образів у кінематографічному баченні визначає відсторонену участь, у якій об'єкти бачення вислизають від самого сприйняття. У цьому сенсі кіно підкреслює досвід сучасності, що характеризується перцептивною швидкістю шоку, фрагментарною та частковою природою реальності. За своєю природою кіно підкреслює той факт, що перцептивний досвід сучасної людини постає як симулякр – маса уламків, що фіксуються у свідомості, не досягаючи глибшого критичного

опрацювання, тобто повноцінного обміну між свідомим і несвідомим [148]. Подібно до діалектичного образу В. Беньяміна, критичний образ містить у собі можливість зміни візуального досвіду симулякра на відкритий і позитивний досвід: кіно відкривається естетичній установці, що характеризується присутністю розуму.

Кіно, в якому «антиномії одночасно долаються і зберігаються» [171, с. 251], габітуалізує буття для смерті кожного об'єкта сприйняття і таким чином робить явним суттєву характеристику сучасності. Нестабільність, безперервна новизна та розсіяне сприйняття також впливають на кожен об'єкт, що набуває форми товару, повне панування якого – як відомо – утверджується в ту саму епоху, що й народження кіно: «Світові виставки перетворюють мінову вартість товарів <...>. Вони створюють фантасмагорію, в яку людина входить, щоб розвіятися» [166, с. 15]. Кіно має величезну силу: воно здатне повному ставити нас перед речами й демонструвати, що наше природне сприйняття не є єдино можливим, а може бути глибше осмислене за допомогою інструментів, що відкривають віртуальність і штучне сприйняття. Слід пам'ятати, що спершу, ще до того як стати на службу мистецтву чи підкоритися силі уяви, кіно виникло як технічний пристрій для розуміння людського руху, а не як засіб синтезу руху у фотографічному зображенні. Камера має власне бачення світу, потенціал для візуального проникнення та творення сенсу, що може допомогти нам краще зрозуміти механізми нашого сприйняття світу. В. Беньямін наголошує: «природа, яка говорить з камерою, відрізняється від тієї, яка говорить з оком. Різниця особливо в тому, що замість простору, розробленого свідомістю людини, втручається несвідомо розроблений простір. Якщо ми зазвичай усвідомлюємо, навіть приблизно, як люди ходять, ми, безумовно, нічого не знаємо про їхню поведінку в ту частку секунди, коли вони прискорюють свій крок. Якщо ми звикли до жесту стискання запальнички чи ложки, ми майже нічого не знаємо про те, що насправді відбувається між рукою та металом і як це змінюється залежно від стану розуму, в якому ми перебуваємо. Тут в дію вступає камера зі своїми

допоміжними засобами: спуском і підйомом, перериванням та ізоляцією, розширенням і стисканням процесу, збільшенням і зменшенням. Ми знаємо щось про оптичне несвідоме лише завдяки кінематографу, так само як ми знаємо щось про інстинктивне несвідоме завдяки психоаналізу» [73, с. 42].

Присутність розуму можна порівняти із сюрреалістичним підходом, який від самого початку постає як новий спосіб відчуття та сприйняття. Недаремно сюрреалістична практика відвідування кінотеатрів, свідком якої був сам А. Бретон, певним чином нагадує блукання фланера або відчужену позицію денді. Однак ця відчуженість не є фантасмагоричною розсіяністю у беньямінівському сенсі й не передбачає пошуку чистої втечі. На думку дослідників, у цьому сенсі не варто плутати сюрреалістичну інтуїцію, що теоретизує повну ідентифікацію кіно та сну (наприклад, Р. Деснос), з ідеєю, що кіно має бути простою транспозицією образів сну. Сюрреалісти не завжди вірні цьому принципу, проте можна стверджувати, що вони є одними з перших, хто зрозумів важливість кіно як засобу, що відтворює іншу природу та ставить сюрреалістичне сприйняття поруч зі сприйняттям звичного та природного світу [148]. Цей момент є принциповим для розуміння того, як сюрреалісти використовують образи в аудіовізуальній культурі. Сон завжди має подвійну структуру: явний зміст, який можна прочитати як історію чи дискурс, і латентний зміст, який потрібно інтерпретувати. Якщо метою видовищного аудіовізуального твору, наприклад, кіно, є приховування динаміки симуляції через розповідь, створену видимим дискурсом, тобто через транспозицію історії сну в образи (дискурсивний і поверхневий рівень, на якому глядач залишається пасивним, дозволяючи собі захоплюватися фантасмагорією образу), то мета критично-експресивного кіно відповідає можливості критичного відкриття та інтерпретації самого сну [148].

Фантасмагорія та видовищність, як і сни, є втечею в ірраціональне та відхиленням від сенсу. Дадаїсти та сюрреалісти прагнули створити мистецтво, засноване на фрагментарності, шоку та несподіваності, і саме кіно найбільш повно реалізує ці інтенції. Кадри вражають глядача з тією самою швидкістю,

що й шок, і це має значні наслідки для психічної структури. Кожен погляд, кинутий на екран, стає подібним до справді ефективної мікротравми – як довів З. Фройд – вона вислизає від асиміляційної сили свідомості та відкладається в латентності несвідомого. Якщо весь досвід бачення все більше набуває подібного травматичного характеру, свідомість займатиме в ньому незначне місце. Весь світ, побачений і представлений таким чином, набуває загадкового та невловимого характеру галюцинації та сну. Его зведено до стану безсилля, і це дає змогу окремим елементам сприйняття агрегуватися та поєднуватися так, як це відбувається у снах: <...> кіно є найадекватнішим виразом «колективного сну», «садистських привидів і маревних образів» сучасності; і сама його техніка викриває та посилює метаморфозу світу досвіду в низці сцен снів [166, с. 14].

Отже, сучасні дослідження переосмислюють бачення сюрреалізму А. Бретоном, підкреслюючи його актуальність для аналізу творів аудіовізуальної культури [152]. Це помітно, зокрема, у казкових послідовностях сучасних відсилань до фільму «Андалузський пес» [142]. Так, Дж. Магріні наголошує, що сюрреалізм полягає в переосмисленні та пробудженні забутих аспектів існування, явищ життя, які чинять опір логічним і раціональним поясненням, однак саме вони надають життю його справжнього значення [152]. На думку Р. Прінчіпе, взаємозв'язок між кіно та сюрреалізмом потребує детального структурного аналізу фільмів, які традиційно класифікують як сюрреалістичні, зокрема уточнення теоретичних елементів, які пов'язують кіно з «сюрреалістичною поетикою» [148]. Цей період охоплює короткий відтинок часу – з 1927 до 1932 рр. – коли було створено фільм «Лас-Урдес. Земля без хліба» («Las Hurdes, tierra sin pan») іспанського режисера Л. Бунюеля (автор сценарію Л. Бунюель та П. Унік), що завершив історичний етап кінематографічного сюрреалізму. У Ж. Епштейна, як і загалом у всіх філософів, які безпосередньо пережили або активно взаємодіяли з сюрреалістичною культурою, простежується виразна відмова сприймати реальність як добре структуровану та впорядковану Сукупність, як замкнену

та самореференційну структуру, як її нам представляє традиційна позитивістська наука [197, с. 89].

Разом із тим, через відсутність чіткого визначення сюрреалізму він дотепер використовується довільно, без послідовності у значенні. М. Річардсон критикує це явище у книзі «Сюрреалізм і кіно» та намагається визначити, що є справжнім сюрреалізмом, а що – ні. За його словами, сюрреалізм «можна використовувати як синонім дивного, химерного або зіставлення, можна навіть сказати, що сюрреалізм перетворився на художній стиль, став товарним словом для опису творів мистецтва, більше схожим на бренд. Однак це суперечить сутності сюрреалізму, оскільки він є спробою зруйнувати місток між логічним і нелогічним, які протистоять зведенню до стилю» [170, с. 2]. На думку дослідників, не варто розглядати «Андалузького пса» як план сюрреалістичного кіно, а картини Р. Маґрітта та С. Далі як елементи сюрреалістичного мистецтва. Натомість акцентують на тому, що розглядати їх можна лише в контексті сюрреалістичного акту. Фактично, виходячи з цього визначення, науковці відкидають існування сюрреалістичних творів мистецтва та пропонують говорити про наявність сюрреалістичних елементів у мистецтві.

Аналізуючи питання інтеграції сюрреалістичних технік у професійний художній процес, сучасні закордонні науковці пропонують структурований підхід, що охоплює: культурну контекстуалізацію та міждисциплінарний колабораціонізм. Відкрита природа сюрреалістичних образів робить культурні відмінності в інтерпретації суттєвим елементом у процесі аналізу творів мистецтва. Водночас поєднання сюрреалістичних цифрових медіа з психологією, маркетингом і когнітивною наукою посилює їх здатність до комунікації [147].

Таким чином, сюрреалізм, що ґрунтується на дослідженні підсвідомого та ірраціонального, революціонізував бачення та інтерпретації навколишнього світу. Протягом багатьох років він розвивався та змінювався, адаптуючись до нових тенденцій і технологій. Він став одним із найвпливовіших ідейних та

візуальних ресурсів у розвитку аудіовізуальної культури від її зародження до сучасних цифрових практик. Попри дискусійність питання про існування «сюрреалістичного кіно» як окремого напрямку, саме кінематограф виявився медіа, найбільш придатним для реалізації принципів сновидної логіки, алогічності та дивовижного. У першій чверті ХХІ ст. ці принципи трансформуються та активно інтегруються у медіамистецтво, відеоконтент соціальних мереж, інтерактивні платформи та цифровий дизайн. Сюрреалістичні техніки – зіставлення непеєднуваних елементів, автоматизм, трансформація, символізм – формують нові стратегії перцепції й взаємодії глядача з образом. Відтак сюрреалізм перестає бути лише історичним авангардом і постає універсальною моделлю творчого мислення, що адаптується до цифрових середовищ і визначає естетику сучасної візуальної культури.

Висновки до розділу

Проблематика сюрреалізму у візуальній культурі є одним із пріоритетних напрямів культурологічного та мистецтвознавчого дослідження в закордонному академічному вимірі. Широкий спектр питань, що підлягають аналізу, зумовили появу значної бази наукових праць як про історію зародження сюрреалізму в кіно та фотомистецтві, так і про особливості його рецепції представниками візуальної культури другої половини ХХ – першої чверті ХХІ ст. Особливості і тенденції розвитку сучасної візуальної культури перебувають у фокусі наукових інтересів українських вчених (М. Барнич, О. Безручко, С. Борденюк, І. Гавран, В. Гримасьська, С. Желєзняк, І. Зубавіна, В. Кукса, А. Медведєва, М. Моженко, О. Мусієнко, В. Соломатова, К. Станіславська, Д. Сучков, Т. Шаган, Г. Чміль та ін.). Утім, серед представлених в українському науковому вимірі публікацій, присвячених проблематиці сучасної візуальної культури, бракує дослідження тенденцій сюрреалізму, зокрема особливостей рецепції його концепцій і технік, наявних

у сучасному цифровому контенті. Напрацьовані теоретичні праці, незважаючи на їхнє важливе значення для розширення наукової бази, не створюють цілісного та динамічного культурологічного огляду означеної проблематики.

Сюрреалізм у своїй цілісності став наслідком духовної кризи, спричиненої європейською війною 1914–1918 рр., події якої викликали потужну реакцію у світі мистецтва – відкидання всього, що існувало раніше; зацікавленість сюрреалістів у пластичних мистецтвах, поезії та кіно, що виникла з бажання побачити світ поза межами соціальних умовностей – вони вітали та приймали кіно як «чудовий» засіб з найбільшим потенціалом надихати та воскрешати втрачене (міфічне) бачення світу. Поняття сюрреалізму ґрунтувалося на пробудженні нової свідомості через досвід «розширеної» душі митця-філософа, що найпотужніше та найефективніше здійснилося через кіно.

Теорія сюрреалізму виникла на основі реакції на позитивістське та модерністське розуміння думки і мистецтва й оцінювала людину та світ перцептивно відповідно зовнішній, а не внутрішній реальності, тобто людської свідомості (проявляється в незаперечному значенні поняття несвідомого). Сон і реальність, на переконання теоретиків сюрреалізму, можуть розчинитися в абсолютній реальності – сюрреалізмі, що фактично прагне повернути гідність несвідомого та думки. У контексті взаємин між мистецтвом і художником, згідно з сюрреалізмом, мистецтво є правильним засобом лікування для подолання депресивної атмосфери епохи та особистих проблем. Художник не повинен допускати жодних логічних чи інтелектуальних перешкод під час створення своїх робіт. Тому на митця покладаються різні місії, особливо в сюрреалізмі, який також підживлюється фрейдистським психоаналітичним розумінням. Призначення сюрреалізму полягає в критичному розгляді понять реальності та нереальності, розуму та ірраціональності, рефлексії та імпульсу, знання та «фатального» невігластва, корисності та непотрібності.

Художній рух сюрреалізму, виникнувши за часів популяризації таких форм візуальної та аудіовізуальної культур як фотографія та кіно, визначально

вплинув на їх подальший розвиток, а також на специфіку новітніх форм, поява яких безпосередньо пов'язана з цифровими технологіями. Візуальна культура безпосередньо пов'язана з сучасними технологіями звуко- та відеозапису, а також їх транслявання, тобто кіно, телебаченням, інтернетом, відео, різноманітними мультимедійними системами. Вона може розглядатися як сукупність матеріальних та духовних цінностей суспільства, що пов'язані зі сприйняттям, переробкою та передачею інформації в звуковій і візуальній формі одночасно. Дослідження тенденцій сюрреалізму в сучасній візуальній культурі передбачає узагальнення його характерних рис, періодизацію, типологізацію та концептуалізацію головних постулатів з урахуванням особливостей таких культурних продуктів як фільми, фотографія, відео, цифрове медіа-мистецтво та ін.

Перспективними напрямками дослідження тенденцій сюрреалізму в сучасній візуальній культурі є: традиційні форми аудіовізуальної культури (художні фільми, документальні фільми, телефільми, телесеріали, телевізійна реклама, музичні відеокліпи та ін.), опосередковані цифровими технологіями, та інноваційні форми візуальної культури, що виникли внаслідок активного розвитку соціальних медіа.

РОЗДІЛ 2

СЮРРЕАЛІЗМ У ФОТОГРАФІЇ ТА КІНЕМАТОГРАФІ: ВІД АВАНГАРДУ ДО ПОСТМОДЕРНІСТСЬКИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ

2.1. Сюрреалістичні тенденції у фотографії та кінематографі: естетичні принципи та технічні інновації

Сюрреалізм у фотографії як окремий напрям сформувався у 1920-х рр. Попри те, що терміни «фотографія» і «сюрреалізм» можуть видаватися суперечливими, сюрреалісти вдало використовували фотографію як інструмент вираження і відображення несвідомого [180, с. 335]. Для них фотографія стала засобом трансгресії, що уможливив створювати образи, незвичні для традиційних естетичних підходів. Якщо раніше фотографія використовувалася як засіб, що транскрибує реальність, у творчості сюрреалістів вона прагнула не до імітації реальності, а до самовираження через звільнення інстинктів та підсвідомого. Фотографи дистанціювалися від реальності засобами безпрецедентних образів, невідомих людському оку. Отже, незадоволення усталеними культурними нормами стимулювало художників до пошуку нового світогляду та формування власної, альтернативної реальності [123, с. 86].

Фактично, сюрреалізм у фотографії розпочався в 1924 р., коли поет і есеїст А. Бретон (1896–1966) опублікував свій перший «Маніфест сюрреалізму». Цей документ започаткував те, що згодом стало справжнім мистецьким рухом, який резонував і відлунював у широкому спектрі образотворчого мистецтва та сприяв народженню сюрреалістичної фотографії [162, с. 44]. У візуальному аспекті сюрреалізм використовував вільне поєднання тіл і просторів різної, несумісної чи антагоністичної природи. В межах цієї діалектики звільнення від раціонального, фотографія швидко увійшла до репертуару сюрреалістичних виробничих технік [150]. Завдяки

легкості, з якою вона давала змогу художникам створювати відчужені образи, фотографія займала роль центрального інструменту. Наприклад, М. Рей використовував її для дослідження автоматичного письма світлом, повністю уникаючи традиційної камери. Інші фотографи застосовували обертання або спотворення кадрів, щоб створювати нові, незвичайні композиції, оцінюючи їхню реальність крізь призму художнього погляду, що поступово призводило до абстрактних результатів. Фотографічні зображення, спочатку наділені передбачуваною вбудованою об'єктивністю, стали особливо привабливими з кількох причин. По-перше, вони забезпечували особливо яскраву симуляцію чуттєвого світу, де спотворення образів виглядало як підрив правил реальності. По-друге, використання фотографії як засобу відтворення уявних світів підривало традиційне розуміння камери як «механічного ока», що безпосередньо фіксує дійсність. Саме тому С. Далі зазначав: «Ніщо не доведе правильність сюрреалізму так, як фотографія» [78, с. 25].

Фотографія, навіть з її технічними обмеженнями, надала сюрреалістам широкий спектр засобів для дефаміліаризації реальності: «багаторазові експозиції, що поєднували тіла з архітектурою, фотографія з тривалою витримкою, зворотний друк, обертання... поєднувалися з роботами, в яких зусилля були зосереджені на постановці» [74, с. 49]. Поряд із людським тілом архітектура також відігравала ключову роль у формуванні колективної уяви сюрреалістів. Образи спорожнілого, але реалістичного Парижа, зображені Е. Атже, пізніше були схвалені М. Реєм і сюрреалістами, тоді як змінене сучасне місто стало предметом фотомонтажів, наприклад у роботах А. Табара та ін. [117, с. 133]. Фотографічний сюрреалізм водночас проявив себе як потужний виробник архітектурних образів. Фотографи-сюрреалісти використовували незвичайні ракурси, спотворювальні лінзи, кадрування та вибіркового фокусу, а також фільтри, щоб трансформувати об'єкти відповідно до власної художньої уяви та творчих примх. У науковій літературі інколи проводять паралель між сюрреалістичною фотографією та іконоборчим жанром [162, с. 15].

У перші десятиліття ХХ ст. фотографи та художники, такі як П. Сітроен, О. Умбер та Е. Блюемфельд, відкрили можливості фотоколажу для створення міських какофоній, породжених фрагментацією бачення. Сюрреалізм запропонував вищий ступінь свободи, у якому змінювалися не лише перцептивний апарат глядача, а й сама зображена реальність. Таким чином, навіть якщо сьогодні існування сюрреалістичної архітектури заперечується, її фотографічна симуляція протягом історії створювала безперервний потік різночких образів. Це проявлялося як у колажах, складених такими архітекторами, як Г. Холляйн або К. Браун, так і у роботах фотографів Ц. Барбея, Ф. Скотта або Дж. Велсмана – художників, які, перебуваючи за межами дисципліни, вільно поєднували архітектуру з іншими елементами нашої реальності, створюючи зображення «настільки ж інтелектуально огидні, як і візуально захопливі» [150].

Як у живописі, так і у фотографії митці відчували потребу розробляти «незвичайні» техніки, навмисно віддалені від звичних шаблонів, щоб підкреслити розрив із минулим. Слідом за прагненням почати «з чистого аркуша» (вираз, успадкований від дадаїзму) майже одночасно художники та фотографи розробили або запозичили з минулого різні техніки, які давали змогу створювати роботи дуже різноманітні за засобами виконання, але об'єднані спільним художнім імпульсом. Таку спільність намірів у живописі та фотографії важко віднайти в інших історичних періодах. Наприклад, у живописі М. Ернст вдавався до *фротажу*, підкладаючи під аркуш паперу шматки дерева, монети, листя, грубі тканини та все, що мало текстуру та рельєф, а потім, «розтираючи» поверхню олівцем, отримував намальовану та світлотіньову форму. Спочатку цей процес використовувався лише для створення малюнків, проте згодом його застосовували у темперному та олійному живописі, а також включали до інших технік, таких як колаж. Хоча фротаж згадують у контексті сюрреалістів і пов'язують з «автоматичним живописом», Леонардо да Вінчі вже використовував його. М. Ернст у 1936 р., намагаючись пояснити, яка ідея сформувала новий метод, посилався на

Л. да Вінчі, який спостерігав, як випадковий відбиток на стіні може бути перетворений на реальне зображення [91, с. 46]. Від *фротажу* походить *гратаж* (буквально «вишкрібання»), тобто подряпини, створені на товстих шарах кольору, які оживляють зображення, що є проявом (у разі сюрреалістичного живопису) фантазії, а також формують хроматичні та світлотіньові контрасти.

У фотографії М. Рей запропонував *рейограму* – спосіб створення зображень, «фотографічних» за своїм виглядом, але отриманих без використання камери. Об'єкти розміщували безпосередньо на світлочутливій поверхні (наприклад, фотопапері) і експонували їх світлом. Зображення зазвичай виходило в негативі: ділянки, які не отримали світла, оскільки були покриті повністю непрозорими об'єктами, здавалися білими. Фактично першим, хто вдосконалив цю техніку, яку правильніше було б назвати *фотограмою*, був В. Ф. Талбот. Інші художники, як-от Л. Мохой-Надь, І. Каннінгем і навіть Пікассо, також експериментували з цією системою. М. Рей не був єдиним, хто дав егоцентричну назву фотограмі: німецький художник К. Шад назвав власну версію процесу шадографією. Ще однією важливою технікою, яку застосовував М. Рей, була *соляризація*: метод, який позначає контури форм у негативі, перетворюючи їх на таємничі елементи та створюючи навколо них світлові «нитки». Цей процес призводить до інверсії тонів фотографії, роблячи спочатку світлі ділянки темними і навпаки. Це явище відбувається через експонування негативів фотографій. Крім того, М. Рей переосмислив модну фотографію, яка раніше була суто документальною. Він створював образи жінок, де реальність та уява поєднувалися, використовуючи композицію, кадрування, гру світла та тіні, соляризацію, колоризацію та інші технічні експерименти [162, с. 44]. Завдяки цьому він формував свіжий, технічно винахідливий і вільний погляд на жіночі образи та одяг, створюючи казкові та фантастичні сцени.

Сюрреалістична фотографія переважно використовує дві різні техніки: знайдений сюрреалізм і технічний сюрреалізм. Знайдений сюрреалізм створює

зображення без будь-яких маніпуляцій зі сценою, радше як продукт випадкової зустрічі. Такі випадкові композиції, які викликали інтерес фотографів, що перебували під впливом сюрреалізму, «слід розглядати як аналогію знайденого об'єкта» [188, с. 70]. Через знайдений об'єкт створюються сцени, що поєднують неможливі або малоймовірні елементи в одному зображенні, подібно до того, як це робили художники-сюрреалісти. Фотографічна версія сюрреалізму полягає в пошуку дивних, нових або позаконтекстних обставин. Ситуацій, які можуть траплятися в реальності, але не є звичайними: фотографи-сюрреалісти вирушають на пошуки випадкових зустрічей. Завдяки своїй документальній точності фотографія була представлена як ідеальний інструмент для фіксації непов'язаних об'єктів, стаючи свідченням існування цієї випадкової зустрічі та водночас відокремлюючись від реальності через невідповідність та відсутність очевидного сенсу [188, с. 70].

Сюрреалістичні зображення сповнені видінь, що захоплюють світ мрій, божевілля та галюцинацій. Відсутність логіки розкриває загадкову природу снів. Через ці видіння вони претендують на нову форму краси – за А. Бретоном, «краса буде конвульсивною, або її не буде» [70, с. 16]. Для фотографів-сюрреалістів випадковість сприяє створенню казкових сцен. Потурання випадку відіграє ключову роль, залишаючи широкий творчий простір у цьому пошуку випадкового відкриття. Отже, немає попередньої ідеї, роздумів і заздальгідь обдуманого наміру, що наближає фотографів до спонтанності, властивої дитячій поведінці. Вони також характеризуються інтересом до дрібних деталей, оскільки ідентифікація об'єктів зовсім не є причиною фотографії. Так, створюються несумісні образи, а сюрреалістична фотографія змушує глядача думати та уявляти; вона прагне викликати реакцію у глядача та відчувати певний дискомфорт. Іншим способом отримання нових зображень є пошук ракурсів і перспектив: зйомка з повітря, використання надзвичайно високого ракурсу, незвичайні відстані між камерою та об'єктом зйомки. Зміна кута зору трансформує зовнішній вигляд об'єктів і створює візуально цікаві зображення. За допомогою цих ракурсів і перспектив фотографи-сюрреалісти

прагнуть відкрити нове бачення, уникати усталених образів і класичних композиційних схем.

З 1920-х рр. до Другої світової війни фотографія розвивалася переважно двома шляхами. Як зазначав професор К. Касахус у 1998 р., з одного боку, існувало суб'єктивне експериментування, яке прагнуло дослідити межі фотографічного середовища, а з іншого – розвиток «нової об'єктивності» [85, с. 118]. Технічний сюрреалізм полягає в маніпулюванні зображеннями, переважно в темній кімнаті, щоб розірвати зв'язок із реальністю та водночас звільнити уяву художника.

За допомогою технік, що використовуються для маніпуляції, передаються такі сюрреалістичні концепції, як психічний автоматизм та вільні асоціації ідей. К. Касахус наголошував: «У своїй спробі створити зображення, що виходять за межі реальності та водночас базуються на відтворенні реальних об'єктів, фотографи-сюрреалісти любили використовувати незвичайні техніки темної кімнати, повертаючись у своїх пошуках до шляху, започаткованого деякими новаторами фотографії» [85, с. 120]. Фотографи-сюрреалісти зазвичай використовували суто фотографічні техніки, такі як фотомонтаж, соляризація та фотограми, експериментуючи зі світлом, тінями та формами. Особливо популярним був фотомонтаж, який уможлиблював майже одночасне відтворення ірраціональних образів. Це був мальовничий автоматизм, візуальний аналог автоматичного письма, підсвідомої літератури, яку так цінували спочатку дадаїсти, а пізніше сюрреалісти. Фотомонтаж передбачав злиття двох фотографій, поєднуючи різні простори та часи. Техніка полягала у склеюванні фотографій і вирізок, додаванні елементів типографіки, кольору, а іноді й повторному фотографуванні результату, що створювало нову реальність, яка слугувала ідеальним доповненням до поезії випадку [176, с. 296].

Усі ці живописні та фотографічні процеси, що виникли у відповідь на виразні потреби певної епохи й у контексті сюрреалістичного руху, безумовно мають історичну цінність. Вони також можуть посприяти осмисленню того, як

фотографія та живопис демонстрували чіткі зв'язки з минулим. З творчого погляду ці процеси, які можна визначити як своєрідні «давні інновації», містять потенціал для формування нового імпульсу в обох видах мистецтва, настільки пов'язаних, а іноді й протилежних. Їхнє використання може сприяти як появі нових оригінальних творів, що продовжують цитатну традицію, так і навмисному переосмисленню або спотворенню окремих характеристик задля створення нових художніх форм. Р. Егісабаль наголошує: «якщо метою є пошук несподіваного та дивовижного зіставлення непов'язаних речей (як у відомій фразі Лотреамона про парасольку та швейну машинку), фотомонтаж – ідеальний спосіб виразити ірраціональність та нісенітницю» [104, с. 148]. Д. Маар у своїй масштабній сюрреалістичній роботі активно застосовує фотомонтаж. К. Бажак, режисер «Jeu de Paume», визначає її творіння так: «У її зображеннях завжди присутній подвійний рівень: є щось спокусливе, що поступово стає тривожним, і тривожний аспект є важливим у її роботі. У її вуличних фотографіях жахливе нерідко виявляється дуже людським. І навіть у фотомонтажах відчутне особливе тяжіння до декоративної надмірності та дивовижної архітектури, які часто контрастують із тривожною природою дій її героїв. Це образи та поведінкові моделі, які часто є подвійними та неоднозначними» [202].

Отже, застосовуючи техніку соляризації, також відому як ефект Сабатьє, фотографи-сюрреалісти отримували зображення з ідеально окресленими контурами за допомогою чорних ліній. У такий спосіб об'єкт ще більше виділявся на тлі, оскільки він вимальовувався як силует. Використовуючи техніку фотограми – також не нову, хоча вона вважається скоріше сучасною версією фотогенічних малюнків В. Талбота – фотографія отримується без застосування камери, лише завдяки дії світла. Зображення створюються через збирання об'єктів на аркуші сенсibiliзованого паперу, який потім експонується світлом збільшувача та згодом стандартно проявляється. Фотограма створює унікальну копію, що дає змогу сюрреалістам подолати властиву фотографії множинність. Вони також звільняються від камери, не

підпорядковуючи себе їй, та від будь-якої подібності до сфотографованого об'єкта, досягаючи відсторонення від аналогії з реальністю. Серед інших інноваційних методів, що застосовують фотографи-сюрреалісти, варто згадати розфарбовування або суперпозицію кількох негативів, оптичну ілюзію, яка досягалася через примусове використання перспективи. Ці техніки яскраво представлені у роботах І. Каннінгема, А. Кертеса, Б. Брандта та ін. [202].

Фотографічне (і, відповідно, кінематографічне) зображення пов'язує з минулим фотохімічний процес, який створює фізичний відбиток на матриці камери; цей зв'язок спонукав багатьох теоретиків ХХ ст., зокрема А. Базена, розглядати фотографічні медіа – фотографію та кіно – як споконвічно реалістичні. А. Базен стверджував: «фотографічне зображення – це сам об'єкт, звільнений від умов часу і простору, що керують ним. Яким би розмитим, спотвореним чи знебарвленим, позбавленим документальної цінності воно не було, воно поділяє, з огляду на специфіку процесу свого становлення, буття моделі, відтворенням якої воно є: воно і є модель» [72, с. 8]. Очевидний парадокс цього твердження полягає в тому, що фотографічне зображення, звичайно, не є моделлю в буквальному значенні: це її двовимірне зображення, розміщене в рамці уявлення. Можна припустити, що А. Базен має на увазі здатність фотографічного уявлення відтворити присутність: те, що ми бачимо, – це лише образ, але образ чогось, що було.

Сюрреалістичний художній рух, який розпочався з живопису та продовжився фотографією, дає змогу концептуальним художникам використовувати безмежну уяву, коли йдеться про простір, чому сприяє поява кіно. Захоплення кінематографом у 20-ті рр. ХХ ст. значною мірою було зумовлене тим, що рухи камери пропонували відображення мінливої та непередбачуваної природи внутрішньої свідомості [200, с. 13]. Візуальне мистецтво «в русі» – це ідея, яка також надихнула інтерес, викликаний скульптурами А. Колдера, творця геніально анімованих повітряних ігор. Артикульовані образи сюрреалістів, насичені екстравагантними, тривожними та часом бентежними образами, є, ймовірно, тим аспектом руху, який є

найбільш впізнаваним, але водночас одним із найскладніших для чіткого визначення та класифікації [185].

З 1920 р. значна частина молоді звернулася до кінематографа, сприймаючи його як антипод нав'язаної буржуазної культури. Режисерські школи, попри спроби позиціювати себе як осередки «художнього кіно», так і не досягли успіху у «відновленні» кіно відповідно до їхньої системи цінностей [200, с. 13]. Сюрреалісти не обмежувалися запереченням усього комерційного виробництва, а прагнули утвердити кінематографічний засіб як бунт і презирство до панівної культури, як форму вираження сучасності, здатну підірвати цінності буржуазії. Для сюрреалістів кіно – це форма вираження, що представляє антикультуру, яка навіть заперечує себе як кінематографічну культуру: «вважалося, що екран не повинен бути місцем для нових культурних і буржуазних церемоній» [200, с. 15]. У цьому сенсі кіно має багато точок дотику з підривною поезією, що розвивалася у Франції з перших десятиліть ХХ ст. У деяких аспектах підривний і революційний характер кіно сприймався цілим поколінням поетів, інтелектуалів та художників, які тяжіли навколо сюрреалізму в 1920-х рр. новою поетичною формою [143, с. 181]. Так, у Аполлінера, Рембо, Елюара, Супо, Десно, Бретона кіно – це більше, ніж окремий вид мистецтва чи літератури: це поезія [200, с. 17].

До розколу майбутні сюрреалісти належали до руху дадаїзму, що сформувався в Парижі. Більше, ніж літератори, саме художники-дадаїсти – М. Дюшан, Г. Ріхтер, Ф. Пікабія, М. Рей – активно зверталися до кінематографічного середовища. Ще до офіційного оформлення сюрреалізму поети, художники, митці та інтелектуали виявляли значний інтерес до кіно, яке не могло залишити дадаїстів байдужими. Проте, як зазначає Дж. Рондоліно, навіть у дадаїстів, як і у футуристів, не йдеться про кінематограф у строгому сенсі: «насправді, кіно незабаром зацікавило деяких художників-дадаїстів, радше художників, ніж літераторів; але слід одразу сказати, що зустріч кіно з дадаїзмом відбулася майже випадково, на узбіччі справжніх інтересів цих митців та інтелектуалів, так само як інтерес футуристів до кіно був

маргінальним, попри суто "футуристичні" характеристики самого кіно та розроблення футуристами детального програмного маніфесту, присвяченого саме кіно» [174, с. 15]. Для дадаїстів йшлося насамперед про перевертання всіх правил кіно (комерційного чи іншого), про перетворення фільму на псевдофільм, на «дадаїстський об'єкт», отриманий за допомогою кінематографічної техніки [173, с. 16]. Цей підривний дух засвідчує короткометражний фільм М. Рея «Повернення до розуму» [143, с. 74] – один із перших дадаїстських «фільмів», що запам'ятався насамперед в історії сюрреалізму, оскільки його мали показати того самого вечора, коли відбувся розрив із дадаїзмом. У цьому трихвилинному псевдофільмі М. Рей, використовуючи свої фотографічні методи відбитків (рейографи), застосовані до кінематографічного зображення, досяг своєрідного візуального автоматизму, здатного усунути всі дискурсивні та традиційні зв'язки кінематографічної мови відповідно до концепцій дадаїзму. Автоматичне кіно, в якому автоматизм, цілком зовнішній, полягав у взаємозв'язку форм і рухів, а не в «ліричному та скандальному зіставленні різнорідних елементів»: різниця, яка саме спричинила розкол дадаїзму та сюрреалізму» [159, с. 141]. З огляду на таке тлумачення автоматизму, який для сюрреалістів може бути лише психічним автоматизмом (а не суто формальним і зовнішнім аспектом), можна стверджувати, що кінематографічний сюрреалізм справді є продовженням підривного дадаїстського духу, але заснованим на можливості нової мови, яка є водночас підривною і найчистішим вираженням мрійливої уяви. Сюрреалістичне кіно постає не лише як руйнування традиційної кіномови, але і як можливість повної реінтеграції несвідомого. Саме в цьому сенсі слід розуміти сюрреалістичне кіно або принаймні те, чим кіноекран був для сюрреалістів: середовищем, що відкривається несвідомому, «латентному змісту», рефлексії над реальним життям та існуванням.

А. Бретон наголошував, що на перетині, здавалося б, контрастних позицій мрій і реальності постає абсолютна площина реальності, яка називається сюрреалізмом [80, с. 14]. Хоча сюрреалістичне кіно впливає на

емоції через розум, емоційний зв'язок між образами також встановлюється через розум. Фрагментація простору та часу, моторошні сеттинги, наратив, відірваний від єдності та лінійності, та атмосфера, що нагадує сни, які відображають підсвідоме, є характерними для сюрреалістичного кіно, яке відображає ідеологічні та соціальні реалії. На відміну від «автоматичного письма» літератури, французьке сюрреалістичне кіно демонструє свою нормальність з погляду змісту (наприклад, «Шпалера та священнослужитель», 1928 р., представляє серію снів з суб'єктивного погляду психічно неврівноваженого волоцюги). Сюрреалістичні кінематографісти позбавили свою роботу розуму та логіки, щоб використовувати підсвідомість як платформу для спілкування.

Сюрреалісти застосовували спеціальні кінематографічні засоби, щоб вплинути на сприйняття сучасного світу (обставини та ідеї сучасної епохи), реальність якого діє через розум і логіку, що формують базове розуміння між людьми та визначають їхній спосіб спілкування. Фільми не можуть бути створені з автоматизмом, якщо вони мають виробничі та організаційні процеси. Оповіді та акторська гра можуть практикувати автоматизм, але є лише піделементами фільмів. Оскільки розум і логіка створили тиху, темну атмосферу для перегляду фільмів у сучасних кінотеатрах, сюрреалісти вважали за краще відкидати норму [129, с. 10]. Ця причина та логіка диктують упереджене сприйняття соціально прийнятної суспільної поведінки. М. Гулд стверджував, що «областю сюрреалізму є людський розум» [125, с. 12], і що коли «виявлене бачення є надто великим для розумного розуму, щоб поглинути його, але воно не може бути відкинуто, тоді воно залишає свідомість і починає існувати на піднесеному рівні як чистий сюрреалізм» [125, с. 13], з результатом переживання сучасного світу в підсвідомості.

Репрезентація фільмів (кіно) порушує встановлену реальність і створює сюрреалістичне явище серед аудиторії. А. Бретон навіть називав кіно ритуалом, який змінює реалізм, що підштовхує глядачів розвивати своє сприйняття. Кіно активно змушує їх практикувати автоматизм, представляючи

різкі, динамічні елементи фільму. Це було особливо помітним у 1920-х рр., коли сюжетна лінія підтримувалася музикою та серією картин без розгорнутих діалогів. Така установка створювала неоднозначність в аудиторії та давала змогу їй зануритися в сюрреалістичні ігри. Однак із розвитком технологій та економіки ритуальність кінематографа поступово зменшувалася. Таємничість розчинялася завдяки вбудованим звукам, телебаченню та цифровим технологіям. Наративи дедалі більше уніфікувалися, щоб відповідати очікуванням масової аудиторії. З кожною ітерацією фільми перетворювалися на більш жорсткі переживання. Сюрреалісти використовували образи, звуки та візуальні коди, щоб змінити спосіб сприйняття (сюрреалістичного) фільму. Оскільки «сюрреалізм впливає на емоції через розум» [125, с. 13], досвід перегляду сюрреалістичного фільму «виникає через інтенсивну емоційну реакцію» [125, с. 38], яка може бути спровокована двома основними підходами до створення фільмів. Перший – ірраціональний підхід, а другим – перебільшений.

За А. Бретоном, сюрреалістична діалектика мрії та реальності є процесом безперервної напруги, у якому жодна з сил не розв'язується й не послаблюється [80, с. 26]. Стан неспання не приноситься в жертву стану сну, оскільки несвідоме не є силою, яка перешкоджає раціональним здібностям. Вищий стан свідомості, який описують сюрреалісти, є розвиненою формою інтуїтивного перцептивного пізнання, яка поєднує два протилежні способи розуміння й утворює живу, мислячу та творчу єдність. По-перше, є сон, несвідомий зв'язок з автентичною основою світу, по-друге, є реальність, яка охоплює механізм когнітивного впорядкування, який працює для продуктивного залучення метафізичного усвідомлення в реальність. На думку А. Бретона, сюрреалістичність – це стан, у якому кожна сила (мрія та реальність) працює в унісон, щоб доповнити та збільшити потенціал іншої [80, с. 26]. Попри прагнення митців зануритися в метафізичні глибини об'єктивного світу, їхня мета не полягає у виході за межі фізичного світу або за межі вроджених людських здібностей, за допомогою яких структурується

світ. Сюрреалісти, безумовно, не відкидають раціональність, ніби приймаючи цілком «ірраціональний» підхід до проблем мистецтва та життя. Навпаки, вони визнають значення науково-математичних істин в епістемології, але наполягають на тому, що існує глибша форма «абсолютного» знання про світ – інтуїтивне розуміння, яке є важливим для формування повнішої картини світу, що передує істині логічної і рефлексивної природи та ґрунтується на ній [60, с. 84].

Таким чином, сюрреалісти розуміють потенціал кіно як засобу спрямування та відтворення всемогутніх «сновидних» таємниць життя. У фільмі, як і у сні, поєднуються суперечливі аспекти всесвіту, оскільки життя – це одночасно смерть, ілюзія – це правда, ніч – це день, а протилежності існують у стані єдиної напруги, не наштовхуючись на трибунал «логіки».

Фільм Л. Бунюеля та С. Далі «Андалузський пес» (1928) – один із найвідоміших сюрреалістичних фільмів, «квінтесенція» сюрреалістичного кінорежисера, взірць для подальших порівнянь, що вирізняється різкими та химерними образами. Фільм триває 21 хвилину і позбавлений логічного сюжету [83, с. 39]. Він був створений через поєднання мрій С. Далі та Л. Бунюеля. Стрічка стала важливою віхою та запропонувала новий спосіб мислення в межах сюрреалістичного підходу. Це був перший технологічний прогрес, що з'явився в сюрреалістичному мистецтві, який встановив потенційно активний зв'язок між художником та аудиторією. А. Бретон згадує кіно у своєму Маніфесті як «Тричі ура за темні кімнати!». Він вважає, що кіно є реалістичним середовищем [170, с. 9]. Варто зазначити, що Л. Бунюель і С. Далі офіційно приєдналися до групи А. Бретона лише в 1929 р., вже після прем'єри фільму. Л. Бунюель у спогадах пише, що цей фільм виник із зустрічі двох снів: «щойно я прибув до Фігераса, запрошений Далі провести там кілька днів, я сказав йому, що нещодавно мені наснилася довга, тонка хмара, що розрізала місяць, і лезо бритви, що розрізало око. Він сказав мені, що напередодні ввечері йому наснилася жменя мурах. Він додав: "А що, якби ми зняли фільм з цих двох снів?". Пропозиція, яка спочатку спантеличила мене,

але ми невдовзі взялися за роботу у Фігерасі» [83, с. 123]. Око було культовим образом для визначення чистого сприйняття людини. А. Бретон цитує: «Око існує в дикому стані» [177, с. 82], тобто як зір, відокремлений від когнітивних упереджень. Однак це не було цілком вірним твердженням, оскільки гештальт-психологія теоретизувала, що живі організми сприймають візуально як ціле, а не як окремі елементи сцени. Однак М. Річардсон реорганізує цю цитату так: «Є методи та контексти, що дають змогу розмістити око так, щоб воно могло бачити диким способом» [170, с. 10]. Саме кіно відкриває такі можливості та виходить на сюрреалістичну арену з таким способом мислення.

Власне око, розрізане навіпіл – один із перших образів в «Андалузькому псі». Цей відомий кадр метафорично проблематизує зір як основу кінематографічного досвіду і створює певний шаблон для всієї майбутньої творчості режисера, що зазвичай заснована на аберації бачення (Рис. В. 2). Прикладами буквальних спотворень зору у творчості Л. Бунюеля можуть бути сцени галюцинацій у його пізніх фільмах «Забуті» (1950) та «Ель» (1953). Людина, яка розрізає око, зображена Л. Бунюелем в авторському жесті *avant la lettre*: саме режисер ставить під сумнів бачення на початку свого фільму і власне всієї кар'єри. Образи у фільмі – це образи, побачені препарованим оком: об'єктивні завдяки технології, за допомогою якої вони створені, і водночас суб'єктивні за змістом. У зображенні несвідомої роботи людського розуму Л. Бунюель та С. Далі перебували під впливом психоаналізу, метою якого є інтерпретація прихованого сенсу в проявах несвідомого.

Перегляд фільму «Андалузький пес» схожий на похід на хаотичну арену, переповнену кінями, гарматами, мечами та безліччю незрозумілих реквізитів, сцену, яку сучасні теоретики аналізували щодо її насиченого символічного змісту [67, с. 87]. На думку Л. Вільямс, панівним засобом у дискурсі «Андалузького пса» є метафора. Дослідниця пов'язує її з конденсацією – процесом, що відбувається уві сні й оперує образами, імітуючи процеси несвідомого». Загалом, «Андалузький пес» спирається на фрейдистський психоаналіз, щоб зобразити несвідомий стан або процес сексуального бажання

та кохання. Однак деякі об'єкти в сюрреалістичному фільмі символізують терміни фрейдистського психоаналізу. Наприклад, в одному епізоді головний герой намагається обійняти жінку, яку він бажає, але йому заважають дві довгі мотузки, прив'язані гарбузами, два ченці та рояль, навантажений гнилим осячичим м'ясом. Імпульси головного героя символізують «закоханість», тоді як гарбуз символізує сексуальне бажання. Ченці уособлюють релігійні упередження, а рояль (представлений довгими мотузками) – буржуазну освіту. Лотреамон, попередник сюрреалізму, стверджував, що краса «Андалузького пса» – «це випадкова зустріч швейної машинки та парасольки на препарувальному столі, що стало провідним принципом сюрреалізму того часу» [190, с. 44]. На основі покадрового дослідження метафор фільму з погляду психоаналітичної теорії кіно (метод, який, ймовірно, узгоджується із задумом Л. Бунюеля та С. Далі), Л. Вільямс доходить висновку, що хоча фільм і встановлює безліч бінарностей, він не заперечує жодну з них. Смерть не заперечує любов, як і сліпоту не заперечує зір. Як і уві сні, заперечення та суперечності не існують: «фільм не стверджує і не заперечує істину про бажання, він просто розкриває протиборчі елементи, що його структурують, і риторичні постаті, що його втілюють» [205, с. 104]. Звертає на себе увагу й відсутність суперечності між бажанням як змістом «Андалузького пса» та його фотореалістичною формою, що залишається відносно вірною умовностям безперервного монтажу в окремих сценах (наприклад, початкова сцена складається з 12 кадрів, змонтованих разом у зв'язну послідовність). Дивовижні образи, створені режисером, відкривають глядачу іншу реальність, що зазвичай лишається невидимою. Водночас він заперечує претензію на абсолютну правдивість бачення камери, однак саме фотографічний реалізм привертав ранніх сюрреалістів до кінематографа. Про це свідчить і мальовничий стиль С. Далі, співавтора «Андалузького пса», чи Р. Магритта, картини якого вирізнялися ретельністю зображення. А. Базен в «Онтології фотографічного зображення» акцентує на інтересі сюрреалізму до фотографії і, в ширшому сенсі, до кінематографа: «сюрреаліст не вважає свою естетичну

мету і механічний вплив зображення на нашу уяву окремими речами. Для нього логічна відмінність між уявним і реальним має тенденцію зникати. Кожне зображення варто розглядати як об'єкт, а кожен об'єкт – як зображення» [72, с. 8–9]. Після «Андалузського пса» Л. Бунюель отримав фінансову підтримку від віконта де Ноа для створення «Золотого віку» – фільму, який ще більше підсилює безпідставну демонстрацію технологій, що характеризувала ранні дні авангарду. Об'єктивний тон фільму чергується з уривками кінохронік і документальним фільмом про життя скорпіона. А. Бретон, головний теоретик сюрреалізму, стверджував, що для розшифрування загадкової цитати Треамона слід використовувати психоаналіз – практику, яка згодом зазнала детального перегляду щодо коректності інтерпретацій [59]. Згідно з аналізом А. Бретона, операційний стіл символізує ліжку, швейна машинка – жінку, а парасолька – чоловіка: це типовий для сюрреалістів пансимволічний інтерпретаційний механізм, покликаний створювати «прекрасного скелета» через монтаж фігуративних об'єктів. «Революційну» метафору у фільмі «Золотий вік» зображено як елітну соціальну подію, в яку раптово втручається сміттєвоз у супроводі кількох червонолицих землерийних машин, створюючи «прекрасний скелет», який перетворюється на ключовий елемент наративу або сюжетну точку. Щодо фігуративних об'єктів, лише деякі з них, такі як китайський годинник, тріумфальна арка та площа Тяньаньмень, набувають символічного значення безумовно та автономно. Переважна ж більшість фігуративних об'єктів набуває символічного значення умовно, тобто вони мають специфічні значення в певних пояснювальних механізмах. Один і той самий фігуративний об'єкт може мати різні значення залежно від використаного пояснювального механізму [118, с. 130].

Дослідники наголошують на тому, що «Андалузський пес» і «Золотий вік» – це два фільми, в яких бажання об'єктивується у всій своїй складній гетерогенності [111]. Бажання розкриває свій поліморфний характер у конфігураціях різної напруги, де різні структури та зміст несвідомого сходяться та організовуються у формі фігур. П. Бертетто підкреслює, що

«фігури Л. Бунюеля – це об'єктивації особливої одкровенної інтенсивності, візуальні конкреції сцен, пов'язаних із несвідомо-передсвідомими або сноподібними фіксаціями, вкладені диференційованими енергіями та динамікою бажання [...]. У своїх найрадикальніших формах вони є прямим вираженням фігурального» [75, с. 99]. М. Річардсон стверджує, що обидва фільми Л. Бунюеля і С. Далі засновані на умовностях, значною мірою запозичених з голлівудської бурлескної комедії і «демонструють спадкоємність задуму з Кітоном, Чапліном, Гаррі Ленгдоном та ін.» [170, с. 200]. Взаємодія між умовностями мейнстримного кіно та підривним змістом, без їхнього протиставлення один одному, стане ще помітнішою у пізніших фільмах Л. Бунюеля, більшість з яких структуровані за правилами конвенційного стилю з позиції оповіді, монтажу та мізансцени. Наративний механізм пояснює символічне значення фігуративного об'єкта через його взаємодію з ненаративним механізмом.

Водночас через еліптичні рішення та напівнاراتивні ментальні уривки фільм розповідає певну рудиментарну історію. А. Фарассіно наголошує: «можливо, настав час сказати, що "Андалузський пес" – це не просто текст, який потрібно проаналізувати, чи клубок символів, які потрібно інтерпретувати, але й фільм, справді хороший фільм. Він, безумовно, використовує сучасний матеріал кінематографічного авангарду того часу – розчинення, уповільнені кадри, візуальні асоціації та накладання, часові та просторові зміщення – однак не підпорядковується йому та не робить його своїм головним об'єктом інтересу. В основі фільму передусім лежать стосунки між двома людьми...» [108, с. 69].

Справжня складність сюрреалістичного кіно полягає в тому, що воно базується на певних філософських засадах і водночас зобов'язане просувати та інтерпретувати певні філософські доктрини. Ж. Садуль стверджує: «Сценарій "Золотого віку", написаний Л. Бунюелем та С. Далі, – це спроба говорити про світ з погляду доктрин З. Фрейда, Лотреамона, Ж.-П. Сартра та К. Маркса» [183, с. 239]. Логіка чи нелогічність подій сюрреалістичного фільму, очевидно,

не має раціональної основи в реальності, тому він «сюрреалістичний». Його раціональність корениться у фрейдистській теорії, а події, які він зображує, можуть бути лише віддалено або раціонально виправдані цією теорією [211, с. 183]. Якщо сюрреалістичний фільм «плете закодовану павутину подій і фігуративних об'єктів» [138, с. 1690], то фрейдистська теорія є декодером цієї закодованої павутини. Відповідно, це передбачає, що фрейдистська теорія має бути самоочевидною та універсально зрозумілою глядачу, оскільки сам декодер не може бути шифром. Головна проблема сприйняття сюрреалістичного фільму тогочасним глядачем полягала в тому, що фрейдистська доктрина була зрозуміла лише невеликій частині реципієнтів.

Наративна логіка сюрреалістичного фільму ґрунтується не безпосередньо на реальності, а на певній доктрині. Якщо метою створення історії є пояснення цієї дисципліни або безпосередня інтерпретація доктрини, то історія, організована за певною логікою, підривається загальною реальністю дистанційного редагування, що призводить до недоступності як суб'єктивних творчих мотивів, так і значення тексту. Такий підхід наочно проявляється у фільмах «Кабінет доктора Калігарі», «Метрополіс» і «Золотий вік», які демонструють спотворену реальність, послідовність снів і нелогічні оповіді [64].

Сюрреалізм ставив за мету розірвати традиційний логічний і практичний погляд на реальність, інтегруючи реалістичну концепцію з інстинктом, підсвідомістю та досвідом сновидінь для репрезентації світу образів у психології людини. Як революційний напрям мислення, сюрреалізм став важливим джерелом авангардного мистецтва, що здійснило значний вплив на західну літературу, естетику, живопис і кіно протягом ХХ ст. На думку дослідників, буквально наслідування естетики та поезики сюрреалізму спостерігається в фільмах М. Дерен «Полудневі сіті» (1943 р.) та «На землі» (1944 р.), митців американського андеграунду, а також у творчості І. Бергмана, Ф. Фелліні та класика українського поетичного кіно Юрія Ілленка. Його знакові стрічки, зокрема «Вечір на Івана Купала» (1968) та «Молитва за

гетьмана Мазепу» (2001), демонструють виразні сюрреалістичні прийоми. До них належать містифікація, візуальний гротеск, а також порушення лінійності оповіді та зміщення часових і просторових реалій з метою створення глибокого алегоричного та символічного навантаження образу. До цього ж кола митців, які використовували сюрреалістичні практики, належать П. Грунвей, Д.Д. Жермен, Д. Лінч та брати Коен [31, с. 96–97].

Сюрреалістичний кінематограф справив глибокий вплив на різноманітні жанри кіно – від жахів до наукової фантастики. Відповідно до бачення сюрреалістів, «сп'яніння», спричинене образом, є одночасно штучним і природним, воно є межею між станом неспання та станом сну. Кіно постає як засіб, що впливає на всю перцептивну систему, слугуючи посередником між тілесністю та образом. Кінематограф не лише є першою повністю технологічною формою мистецтва, що відкриває доступ у світ внутрішнього та несвідомого, але й демонструє, що процеси створення кінематографічного образу є відображенням сучасного життя, розколотого та склеротичного. Кінематографічне зображення, будучи продуктом набору виборів і комбінованих технік, більш ніж будь-яка інша традиційна форма візуального вираження демонструє суттєвий характер сучасності: це тріснута реальність, розбита всередині себе та видима лише як набір дисгармонійних і непов'язаних частин. Таким чином, кіно стає дзеркалом, що відображає характер сучасності, і водночас інструментом для її критичного осмислення.

На думку М. Пеццелли, «кіно – це єдине мистецтво, здатне адекватно виразити досвід технології та її вплив на сприйняття» [166, с. 9]. Щоб зрозуміти, як кіно вдається «візуалізувати» природу «сучасних машин», необхідно усвідомити його складну природу, збалансовану між двома глибоко суперечливими тенденціями. Користуючись термінологією німецького філософа і теоретика культури В. Беньяміна, М. Пеццелла наголошує на тому, що «перша техніка» походить від первісного безсилля людини перед обличчям природи та від спроби пом'якшити її загрозу. У цьому сенсі вона підтримує зв'язок безперервності з архаїчною магією, яка передбачає інструментальний

розум і його зусилля домінувати над дивністю космосу. «Друга техніка» натомість прагне зменшити дисонанс з природою, посилюючи естетичні та грайливі здібності людини. М. Пеццелла пояснює: «Якщо кіно – це насамперед вираження такого духу, то ми повинні очікувати знайти в ньому двозначність, яка його вирізняє. Магічний приклад, який схильний підтверджувати захоплення та сліпоту, протистоятиме експресивному прикладу, який натомість звільняє та посилює сприйнятливі та психічні сили людства. Історія кінематографа з самого початку була розділена між апологетичною тенденцією видовища та критичною тенденцією вираження» [166, с. 9].

У цьому контексті кінематографічний сюрреалізм – це «штучне» око, погляд на світ, який у певному сенсі є більш реальним, ніж реальність, оскільки він фіксує сюрреалістичне як внутрішнє сприйняття людини, в якому оніризм реальності та реальність мрій відповідають одне одному. Сюрреалістичний «екран» стає віртуальним простором, у якому уява та реальність втрачають свої межі та обмінюються ролями, щоб отримати доступ до оніричного дива, життєво важливої сфери наших знань, яку навіть сьогодні ми не можемо визнати як необхідну для самого виживання людства.

Водночас зворотне відхилення здорового глузду, тобто сюрреалістичний обмін між мрією та реальністю, не має нічого спільного з певними практиками редагування, такими як класичний декупаж, який принципово спрямований на пасивного глядача: «першочерговою метою цього кіно було дати життя тому, кого ми можемо визначити як неусвідомленого глядача, який слухняно прослизає у світ вигадки, проєктує себе в розказану історію, ідентифікує себе з головними героями історії, забуваючи, що він у кінотеатрі та дивиться виставу, зрештою плутаючи реальність, представлену на екрані, з реальністю *tout court*» [174, с. 160–161].

Необхідність реалістично представити реальність призводить до використання монтажу, зокрема невидимого, який визначає кіно «як кіно прозорості чи невидимого монтажу», дискретної техніки, яка максимально замаскована [166, с. 82]. Цій класичній формі кінорозповіді протистоять інші

лінгвістичні форми монтажу (конотативний, формально-переривчастий), але ці відмінності є суто теоретичними, оскільки в одному фільмі можуть використовуватися усі форми разом. Таким чином, на думку дослідників, проблема полягає в тому, щоб побачити, яка з цих форм чи композиційних технік відіграє панівну роль [166, с. 84]. М. Пеццелла наголошує на існуванні двох фундаментальних аспектів: перший полягає в тому, що не існує фільму без монтажу, оскільки серія кадрів без монтажу являє собою щонайбільше «театр» у русі; другий полягає в тому, що лише переривчастий монтаж створює новий критичний сенс, як порівняти з класичним декупажем [166, с. 85].

Окрім того, існують три рівні сенсу (значення), які можна простежити у різних формах монтажу:

– «інформативний» рівень, який здебільшого відповідає рівню оповіді та історії. Сенс фільму задається інформативним матеріалом, а його значення переважно денотативне;

– «символічний» або конотативний рівень: сенс не може бути виведений з інформативного матеріалу, а простежується у свідомому повідомленні автора;

– рівень «надмірного» значення або «тупого» сенсу (за Р. Бартом), розташований поза межами історії та поза будь-яким «символічним» наміром передати сенс (на думку М. Пеццелли, це єдиний рівень, який можна знайти в реальному баченні фільму) [166, с. 86].

Таким чином, стає очевидним існування дуже глибокого рівня, тісно пов'язаного з тілесним досвідом, фізіологічними відчуттями, емоціями та почуттями, що радше належать до неясних або забутих можливостей психіки, до міфічних та архаїчних матриць жесту чи фізіогномії: вони становлять джерело частково невідоме, «надмірне» стосовно пробудженого духу. М. Пеццелла також наголошує: «Зображення черпає з фізіологічної та емоційної глибини, яка перетинається – як тінь – з інформативною цінністю та свідомою конструкцією монтажу. Цей ненавмисний (або більш ніж

навмисний) елемент не означає відкриття порожнечі під найбільш безпосередніми впізнаваними значеннями: він належить до того, що, за висловом В. Беньяміна, є змістом правди фільму, відмінним від його реального змісту» [166, с. 86].

На «символічно-фізіологічному» рівні значення та сенс кіновізії повністю розгортаються в діалектичному зв'язку між «свідомою» ідеєю монтажу та «ненавмисним вираженням жесту чи фізіогномії». Значення тут не може виникнути із зіставлення образів, які певною мірою пов'язані ідеєю просторовості та хронологічної часовості розповіді. Значення, яке М. Пеццелла визначає як третій вимір, як глибину, закладено в розривний час і простір. Отже, зображення вже не мають значення відповідно до лінійного просторового розташування, на відміну від розривного часового розташування, в якому кожне зображення генерує значення у відкритій системі символічних значень. Образ, у якому розкривається «третє відчуття», не належить повністю до ірраціонального, міфу чи невиразної тілесності; ані до навмисної та конструктивної раціональності монтажу. Він перебуває на перетині, опосередковує та визначає діалектику двох моментів, дає змогу нелогічному з'явитися на межі видимого, а формі вийти на невідоме, за межі власних обмежень. У цьому сенсі такий образ є символічною фігурою та кульмінаційним моментом репрезентації [166, с. 89].

На думку науковців, частину сюрреалістичної уяви можна простежити до цієї критично-експресивної позиції, оскільки вона насамперед спирається на тіло та тілесність, на відчуття та внутрішнє сприйняття. Крім того, сюрреалістичне ніколи не є вираженням чистої ірраціональності. Сенс класичного сюрреалізму полягає у пошуку посередності, у діалектичному балансі між раціональним та ірраціональним. З огляду на це мрія, яка є одним із ключових складників сюрреалістичної уяви, ніколи не може бути вираженням чистого ірраціонального [148].

Сюрреалістичні концепції кіно значною мірою ґрунтуються на ідеї, що «...кіно саме по собі має потенціал відтворити дивовижний вимір сну, звести

всі людські події до великих рухів пристрасті, глибоко впливаючи на свідомість глядача, стати творцем енергії, що спонукає натовп до дії, до повстання в ім'я великих ідеалів» [156, с. 18]. Крім того, значну частину психофізіологічних станів можна пов'язати зі снами, в яких свідомість послаблює свій вплив на світ. Уві сні сприйняття стає майже повністю автоматичним і вивільняє енергії, які в стані неспання виконують контрольну функцію. Таким чином, стан сну набуває подвійної валентності. З одного боку, він стосується сну як ірраціонального стану, як втечі від реальності; з іншого – він може відкрити простір для критичного осмислення, герменевтичний простір, що підтверджується психоаналітичними дослідженнями. Вся субстанція, яку фільм розробляє та маніпулює, є, по суті, уявним простором сну. Повна ідентифікація сну та кінозображення, теоретизована сюрреалістами, зумовлює низку проблем, які потребують чіткого формулювання та осмислення.

Варто зазначити, що фільмів, класифікованих як суто сюрреалістичні, мало. До категорії «сюрреалістичного» кіно належать, зокрема, «Мушля і священник» (Ж. Дюлак, 1933), «Андалузський пес» (Л. Бунюель, 1928), «Золотий вік» (Л. Бунюель, 1928) та ін. Це пояснюється тим, що, за винятком рідкісних фільмів, які поширювалися поза комерційним колом, сюрреалісти завжди зневажали кіно, яке стало засобом на службі буржуазії [91, с. 22]. Вони обмежувалися відвідуванням кінотеатрів у робітничих кварталах, входили та виходили майже миттєво, переходили з одного кінотеатру в інший, не чекаючи кінця чи початку фільму. Таким чином у пам'яті формувався набір абсолютно неорганізованих образів, які не могли призвести до раціонального дискурсу. Це сприяло розвитку ірраціональної уяви – техніки, дуже схожої на *hasard objectif* або автоматичне письмо, але транспонованої у кінобачення, що стало основою концепції сюрреалістичного кіно [169].

Отже, можна констатувати, що сюрреалізм, застосований до кіно, є специфічним способом використання образів: зіткнення та доведення їх до найпарадоксальнішої крайності, щоб виявити прихований зміст, який стоїть за

кожним нарративним дискурсом і за кожною історією. Тобто йдеться про розкриття прихованого змісту, пов'язаного з глибшим відчуттям реальності та переживанням сюрреальності. Символічний зміст, що виникає внаслідок зіставлення образів, дуже віддалених один від одного, викликає символізм самого несвідомого. У цьому сенсі сюрреалістичне кіно можна частково асимілювати з тим, що М. Пеццелла називає критично-експресивним кіно. Різниця між видовищним і критичним кіно полягає в способі зв'язку зображень одне з одним, а отже, й у способі вираження значення. Водночас можливість кінематографічного середовища імітувати реальність, охоплювати її безпосередньо є дуальною: «репродуктивна техніка кіно містить можливість радикального критичного вираження, але також і можливість екстремального мистецтва фальсифікації. Це неявно закладено в самій сутності відтворюваності» [166, с. 22].

У цьому контексті доцільно звернутися до трактування процесу сприйняття М. Мерло-Понті. За його концепцією, сприйняття – це не сума подразників, а складна сенсорна система, в якій об'єкт постає в унікальній і неподільній структурі, як уже сформована форма: «моє сприйняття не є сумою візуальних, тактильних, слухових даних, що я сприймаю неподільно усім своїм єством, я сприймаю унікальну структуру речі, унікальний спосіб існування, який одночасно промовляє до всіх моїх відчуттів» [158, с. 71].

По суті, значення фільму полягає у поєднанні «чутливих емблем» або символічних образів відповідно до часового та просторового порядку, так що реалізація цілого є не що інше, як значення: «Фільм означає, як ми бачили вище, що одне означає: одне й інше не промовляють до окремого інтелекту, а звертаються до нашої здатності мовчазно розшифровувати світ чи людей і співіснувати з ними» [158, с. 80]. На думку філософа, порівняно зі звичним сприйняттям світу, це посилює сприйняття форми у фільмі, тому що «ніколи в реальності сприйнята форма не буває ідеальною, завжди є якийсь рух, якісь плями і ніби надлишок матерії <...> фільм не продумується, а сприймається» [158, с. 80]. Таким чином, кіно – це форма безпосереднього вираження, яка

пропонує тілесно-фізичний спосіб сприйняття – через жест, погляд чи будь-яку іншу поведінку – того, що воно хоче означати.

У сюрреалізмі з моменту його зародження інтерес до кіно був надзвичайно сильним, проте він не був спрямований головним чином на конкретне виробництво фільмів. Натомість увага концентрувалася на природному ототожненні кіно з сюрреалізмом. Для сюрреалістів кіно – це насамперед засіб реалізації своєрідного автоматичного письма, пов'язаного з баченням кінематографічного образу, що дає змогу тим, хто звертається до світу сюрреалізму, «створювати кожен свій власний фільм з фрагментів переглянутого кіно, без порядку, без вибору чи плану, випадково, переходячи з одного кінотеатру до іншого, так само як перетинаєш вулицю чи йдеш з одного громадського місця до іншого» [173, с. 20]. Тому для сюрреалістів кіно не є формою художнього вираження, як поезія та живопис, а мрійливим матеріалом, який використовується та розміщується поруч із реальним досвідом повсякденного життя, щоб поєднати денний досвід і внутрішнє життя. В цьому контексті кіно для сюрреалістів – це уявний і тілесний простір, пов'язаний з незвичайним перцептивним станом, якого можна досягти через зображення, що проєктуються на екран.

З огляду на взаємозв'язок між кінозображенням і віртуальністю, який вже характеризує кіно загалом, постає питання, чи слід вважати сюрреалістичне кіно втечею в нереальне, чи можливим критичним опрацюванням реальності. Кінотвори провідних представників сюрреалізму, зокрема Л. Бунюеля та С. Далі, у цьому контексті можуть розглядатися як дослідження можливостей і потенціалу кінозображення або як блискучий винахід, що реагує на чисту спонтанність.

Дж. Рондоліно стверджує, що сюрреалісти використовували кіно як матеріал для своїх мрійливих конструкцій, залучаючи фрагменти різних фільмів – певну послідовність, епізод, місце дії, актора, обличчя, підпис тощо – як речення, уривки, розділи безперервного, захопливого та дуже особистого візуального роману. Окрім техніки, стилю, виразних можливостей медіума,

кіно фактично було «сюрреалізмом»: частота кіно, його безперервне здійснення автоматично ставали захопливим сюрреалістичним досвідом [174, с. 28–29].

У 1972 р. Дж. Рондоліно, намагаючись схарактеризувати сюрреалістичне кіно, не проводив чіткого розмежування між дадаїстським і сюрреалістичним кіно, часто зводячи останнє до дадаїзму та його характеру чистої негативності. Дослідник наголошує на тому, що нелогічно розглядати дадаїзм і сюрреалізм як два незалежні, протилежні рухи і класифікувати створені ними твори на основі наявності чи відсутності елементів, які вважаються вирішальними для їхньої ідентифікації, визначених програмними текстами чи деклараціями. По-перше, сюрреалізм, народжений із дадаїзму, зберігає в собі багато принципів, розроблених і пропагованих останнім; а дадаїзм, у ролі «батька» сюрреалізму, передбачає його потреби та причини. По-друге, і дадаїзм, і сюрреалізм уникають будь-якої класифікації, заснованої на традиційних схемах, а обґрунтованість їхніх творів полягає в ступені «бунту», який у них міститься, а не в застосуванні принципу, якого, власне, не існує і не може існувати [174, с. 25].

Замість того щоб чітко розрізнити сюрреалізм і дадаїзм, на думку Дж. Рондоліно, доцільніше було б дослідити спільну спадщину двох рухів; шукати відмінності у творах митців, які, починаючи з постановок після 1930-х рр., працювали як у Європі, так і в Америці. Тому сюрреалістичне кіно слід досліджувати в контексті складних взаємозв'язків, пов'язаних із більш загальною панорамою мистецтва, історією літератури, живопису та театру.

Роздуми про кіно завжди присутні в думках А. Бретона. Навіть якщо кіно буквально не згадується в першому Маніфесті, постійне посилення на оніричне диво можна простежити до щоденної частоти, яку сюрреалісти мали з кіно та, зокрема, з сюрреалістичним методом насолоди фільмами. Однак, якщо «матеріалізувати» та «реалізувати» мрію, тобто перенести досвід мрії в кінозображення, для деяких сюрреалістів (як-от Рене Клер) практично неможливо передати досвід автоматичного письма та психічного автоматизму

в кіно. У цьому, на думку дослідників, закладений сенс, що пояснює, чому сюрреалістичне кіновиробництво обмежувалося кількома фільмами, і чому існує помітний розрив між створеними фільмами та сценаріями, які ніколи не були зняті.

Таким чином, головними принципами сюрреалістичної естетики є:

- відмова від раціональності світу;
- зацікавленість снами, фантастичним, несвідомим і психоаналізом, зокрема теоріями З. Фрейда;
- автоматичне письмо;
- випадковість;
- несподівані елементи, які не обов'язково пов'язані один з одним;
- надзвичайні явища, втеча за межі реальності;
- специфічний гумор;
- порушення чинних художніх та естетичних кодів.

Серед поширених технік сюрреалізму, що формували унікальну художню мову руху та визначили його експериментальний характер, можна виокремити такі:

– малювання та автоматичне письмо: техніки, де творчий акт керується несвідомим;

– вишукані трупи: «гра зі складеним аркушем, яка передбачає, що кілька людей складають речення або малюнок, не маючи змоги врахувати попередню співпрацю. Класичний приклад, що дав назву грі, – «Вишуканий труп вип'є молодого вина» [146]. Техніка активно застосовувалася у літературі та графічному мистецтві;

– колаж, фотомонтаж і фотоколаж: способи поєднання різних художніх технік (текстів, гуаші, аерографії, декалькоманії, фротажу, фотографій тощо). Одними з найвідоміших прикладів сюрреалістичних творів, виконаних у цих техніках, є сюрреалістичний «колажний роман» М. Ернста «Тиждень доброти або сім основних елементів» (1934), колажі Ж. Превера, «Вовчий стіл»

В. Браунера, створений для Міжнародної сюрреалістичної виставки в Парижі 1947 р. та ін.;

– каліграми: вірші, слова чи літери яких створюють форму (наприклад, «Каліграми» Г. Аполлінера).

2.2. Неосюрреалізм у постмодерністському мистецтві: трансформації сюрреалістичної естетики в кінематографі та фотографії

Найдавнішими зразками сюрреалістичного мистецтва, представленими в Америці, ймовірно, були роботи, показані на виставці сучасного європейського та американського мистецтва «Societe Anonyme» К. Дрейєра, яка відкрилася в Бруклінському музеї в 1926 р. Незабаром сюрреалістичні твори стали з'являтися на групових і персональних виставках у галереях та музеях по всій території Сполучених Штатів Америки. До 1936 р. персональні виставки провели С. Далі, Дж. Мір, І. Тангі, А. Массон, П. Руа, Дж. де Кіріко, Ж. Арп, М. Ернст, П. Клее, Р. Магрітт, М. Рей та Дж. Корнелл. Групові виставки сюрреалістичного мистецтва до відкриття Музею сучасного мистецтва охоплювали експозиції в Атенеумі Уодсворт у Гартфорді (1931), галереї Жульєна Леві в Нью-Йорку (1932), Гарвардському товаристві сучасного мистецтва в Кембриджі (1932), Художньому музеї Спрингфілда в Коннектикуті (1936) та Музеї мистецтв Балтимора (1936) [103, с. 29]. У другій половині 1930-х рр. сюрреалізм набув масової популярності в Південній Америці. У 1936 р. понад 50 000 відвідувачів побачили виставку «Фантастичне мистецтво, дадаїзм, сюрреалізм» в Музеї сучасного мистецтва в Нью-Йорку, а згодом у Філадельфії, Бостоні, Мілуокі, Сан-Франциско на інших містах США. Окрім виставок, сюрреалізм активно висвітлювався в медіа – широка аудиторія отримала можливість ознайомитися з філософською основою художнього руху та творчістю його провідних представників завдяки публікаціям на сторінках популярних журналів Time, Life, Newsweek та American Weekly. Американські автори цих видань зазвичай пов'язували сюрреалізм майже виключно з

ілюзійністичною гілкою руху, представленою С. Далі. Вони визначали незначну естетичну чи ідеологічну різницю між сюрреалізмом 1920-х рр. і 1930-х рр., і мало хто згадував художників-автоматистів або абстрактних художників цього руху. Проте, як стверджують дослідники, сюрреалізм, безперечно, отримав і негативну критику, насамперед через свою несвоєчасність. Як стверджує К. Ігенер, «на початку 1930-х рр. як іноземний рух, що працював із, здавалося б, недоречними або трохи божевільними темами, сюрреалізм дратував тих, хто зростав у ксенофобії та обороні, висловлюючи тривогу щодо імпорту іноземного декадансу в невинну Америку, або ж зневажав, зображуючи як історичний артефакт, від якого модна публіка відмовилася роками раніше» [103, с. 30]. Проте один конкретний і повторюваний спосіб американського дискурсу в 1930-х рр. відіграв вирішальну роль у сприйнятті сюрреалізму: позбавлений свого політичного змісту та перетворений на розвагу, він зазвичай зображувався спорідненим з мультфільмами та популярним кіно. Риторичне зміщення сюрреалізму та розваг масового ринку значно вплинуло на кар'єру двох найвідоміших художників того періоду: В. Діснея та С. Далі. Останній, емігрувавши до США на початку Другої світової війни, заклав основу неосюрреалізму (префікс «нео» походить від давньогрец. «νέον», що буквально означає «новий»).

Сюрреалізм – модерністський підхід, що створює шокуючі, дивовижні та схожі на мрії розповіді чи образи, найбільш відомий своїми візуальними творами мистецтва. Він завжди розширював межі реальності, пропонуючи унікальну перспективу, яка суттєво вплинула на кінематограф. Сформувавши умови для появи нової художньої хвилі, сюрреалізм поставив під сумнів традиційні оповідні структури, утверджуючи химерне, мрійливе й абстрактне як повноцінні художні складники. Протягом ХХ – першої чверті ХХІ ст. кіно неодноразово зверталося до сюрреалістичних стратегій, а чимало режисерів інтегрували їх у власний творчий метод. Активний розвиток сюрреалізму, що виник і популяризувався в соціокультурному просторі Західної Європи міжвоєнного періоду (1920–1930-ті рр.), був перерваний початком Другої

світової війни. Багато провідних митців, зокрема А. Бретон, С. Далі, Ф. Хальсман та ін., вимушено емігрували (переважно до США), де в новому середовищі сюрреалізм зазнав трансформацій, адаптуючись до умов стрімкого розвитку масової культури. Покоління митців 70–90-х рр. ХХ ст. знову звертається до сюрреалістичної естетики, репрезентуючи її авторське осмислення, сформоване під впливом тенденцій західного соціокультурного простору та постмодерністської культури. Розквіт доби постмодернізму, який демонструє низку структурних та естетичних збігів із сюрреалізмом (інтертекстуальність, поліваріантність інтерпретацій), став підґрунтям для формування неосюрреалізму.

Дослідники розглядають постмодернізм, що виник після Другої світової війни, як своєрідну реакцію на «передбачувані недоліки модернізму, радикальні художні проекти якого почали асоціюватися з тоталітаризмом» [126, с. 20], або «були асимільовані в масову культуру» [19, с. 73]. На думку Е. Хюсена, яку поділяє більшість вчених, конкуренція між постмодернізмом і модернізмом розпочалася наприкінці 1950-х рр., а вже у наступне десятиліття постмодернізм утвердився як панівний культурний напрям [135, с. 188]. Філософська спорідненість між сюрреалізмом і постмодернізмом, а також їхній критичний аспект погляду на реальність є беззаперечними: «залякування, створене модернізмом, і суб'єктивна, але єдина структура реальності становлять основні стовпи обох теорій» [107, с. 730]. Фантастична та водночас об'єктивна критика реальності, відмова від логічної прогресії, заснованої на регулярних причинно-наслідкових зв'язках, уява, абсолютна свобода та суб'єктивність, лексичні ігри, плюралізм, гумор, свідомість, несвідомість, а також нерегулярність мови та стилю стають спільним естетичним підґрунтям обох теорій.

Аналіз становлення постмодерністської теорії дає підстави стверджувати, що в період, коли модернізм почав втрачати владу та виникали авангардні рухи, він зайняв подібну або навіть радикальнішу заперечувальну позицію, ніж сюрреалізм [189]. Постмодернізм, що сформувався у відповідь на

потреби західних суспільств із 1950-х років, розглядається як «спроба подолати ті обмеження, у яких опинилася людина, поглинута модернізмом» [107, с. 727]. Як і сюрреалізм, постмодернізм критикує марксистську та позитивістську думку, протистоїть стандартизованим моделям мислення і практикам, пропонуючи філософські хаотичні й анархічні ідеї. Іншими словами, «обидві теорії виникли з критичним стилем навколо подібних змінних в історично близькі періоди часу» [107, с. 728], а філософські, соціально-культурні, військові та мистецькі чинники впливали на формування кожної з них, забезпечуючи значною мірою спільний історичний контекст.

Підкреслюючи, що в цифровому світі постмодерністської епохи «все» відокремлюється від власної об'єктивної ідентичності та перетворюється на симуляцію, Ж. Бодріяр переосмислює реальність у контексті віртуальності та називає її «гіперреальною» [71, с. 21]. В епоху постмодерну вже неможливо говорити про абсолютну істину, оскільки все, що існує, є не що інше, як оцифровані, віртуальні, відокремлені моделі. Тому ніщо не може бути реальним чи ідеалізованим; усе стає гіперреалізованим [71, с. 21]. У такому розумінні реальності митець епохи постмодерну був змушений шукати нові естетичні форми, оскільки відтворення дійсності в середовищі «імітаційних» реальностей, яке водночас є для нього і природним, і відчуженим, стає проблематичним [107, с. 728]. Дослідники наголошують на тому, що спільні підходи обох теорій до розуміння реальності об'єднані в контексті абстракції та плюралізму – більшість спільних рис між ними ґрунтуються на сприйнятті заявленої реальності.

На рівні аудіовізуальної культури причинність, що підтримує всі види логічного прогресу, ігнорується в обох теоріях: вигадка випереджає реальність, а реципієнт (глядач) постає одночасно інтерпретатором і співтворцем аудіовізуального тексту. Такі поняття, як мрія, дивовижне, уява та фантастика, витісняють абсолютну об'єктивність в аудіовізуальних творах і формують основу як сюрреалістичної, так і постмодерністської оптики. Саме через фантастику можна ігнорувати абсолютну істину [107, с. 729]. Елементи

часу, простору та персонажа в аудіовізуальному творі звільняються від обмеження одноманітного та/або стандартного використання за допомогою фантастики. Фантастика також дає змогу руйнувати звичні шаблони, соціальні та індивідуальні норми. Надприродний елемент, властивий фантастиці, набуває оригінальності, спричиняючи руйнування повсякденного життя, наративу та систематичної структури [191, с. 166]. Отже, фантастичне є однією з можливостей бунтівного ставлення в сюрреалізмі та постмодернізмі, окрім його внутрішньотекстової функціональності. Зрештою, коли постмодернізм, і особливо сюрреалізм, надають значення психології, спільність зв'язку між фантастичним і психоаналітичним стає ще більш значущою. Гумор є одним з основних елементів як сюрреалізму, так і постмодернізму. Якщо сюрреалісти тяжіють до саркастичного гумору, то постмодерністи застосовують його до аудіовізуальних текстів за допомогою таких методів, як іронія, пародія та саркастична трансформація з інтертекстуальних технік. Мета обох теорій використання гумору полягає в тому, щоб зруйнувати серйозні та абсолютистські структури глибоко вкорінених систем мислення (модернізм, марксизм тощо) за допомогою цинічного ставлення та незначного приниження [107, с. 730]. Якщо сюрреалістичний гумор спрямований на знецінення, послаблення або навіть усунення домінування екологічних, соціальних, політичних, релігійних чи громадських норм і цінностей, що ними нав'язані, то постмодерністи прагнуть заспокоїти інші інтелектуальні рухи, яким вони протидіють, перетворюючи елемент комедії на інструмент критики.

Автоматичний стиль письма, що виник з ідеї автоматизму, стає одним із ключових методів вираження сюрреалізму. Властива відсутність логічного контролю та необмеженість будь-якими абсолютними правилами чи інструкціями роблять автоматичний шрифт особливо функціональним [80, с. 267–268]. У подібній площині простежується, що мова, яка була сформована структуралізмом у постмодернізмі та систематизована, спеціалізована модерністами, відійшла від граматичних правил і поставлена на більш анархічний ґрунт, позбувшись своїх звичних умовностей. Історична

тривалість розвитку постмодерністської думки та розмаїття її теоретиків сприяють тому, що розуміння мови розгортається систематично та значно ширше, ніж у сюрреалізмі. Теорії Ж. Дерріда, Ж.-Ф. Ліотара та Л. Вітгенштейна формують постмодерністське розуміння мови, що сприяє теоретичній обґрунтованості. Теорія «деконструкції» Ж. Дерріда та концепції «мовних ігор» Л. Вітгенштейна відкривають можливість суперечливого використання мови та плюралістичного створення значень у постмодерністській думці. Плюралізм значень та онтологічна ідентичність аудіовізуальної мови створюються за допомогою цих технік і роблять реципієнта панівним елементом. Однак основна логіка тут полягає не в досягненні суті, а у створенні контенту, який може формувати різні значення для кожного глядача.

Результатом синтезу елементів сюрреалізму та постмодернізму стає неосюрреалізм – художній жанр, який зображує складні сноподібні образи або несвідомі видіння в ірраціональному просторі та комбінаціях форм. Цей термін був уведений наприкінці 1970-х рр. для позначення нового етапу відродження сюрреалістичної естетики. Спочатку рух тяжів до сюрреалізму й асоціювався з попарттом, однак сучасні художники почали досліджувати нові напрями, близькі до візіонерського фентезі та фентезійного мистецтва в межах цього жанру. Неосюрреалізм іноді називають «сучасним сюрреалізмом» через помітну візуальну схожість між цими двома напрямками. Однак головна відмінність між ними полягає в тому, що неосюрреалізм не передбачає оригінальної сюрреалістичної ідеї свободи від раціонального контролю чи психічного автоматизму, як проголосив А. Бретон у своєму «Маніфесті сюрреалізму» [57]. Як і будь-який художній рух, неосюрреалізм можна визначити як напрям або стиль у мистецтві з певною спільною філософією та метою, якого дотримується група художників протягом обмеженого періоду. Водночас сфера неосюрреалізму залишається складною та дискусійною, адже немає усталеного, загальноприйнятого погляду на те, що саме охоплює цей термін. Власне термінологічна база, а передусім визначення «неосюрреалізм»,

є нестабільною й залежить від контексту його вживання – хто використовує цей термін, коли, де і з якою концептуальною настановою. Проте така варіативність є свідченням постійного розвитку неосюрреалізму, його динамічної та суперечливої природи.

О. Мусієнко припускає, що «живучість сюрреалістичної поетики в кінематографі – мистецтві, що здатне з фотографічною точністю відобразити реальність, – пояснюється тим, що кіно здатне її не менш вільно перетворювати. Реальні об'єкти у просторі найхимерніших поєднань і неймовірних фантазій – один з основних принципів сюрреалізму. Він залишається дієвим і в сучасному кінематографі» [31, с. 97]. Отже, сюрреалізм продовжує впливати на сучасне кіно, і багато режисерів активно інтегрують сюрреалістичні елементи у свої роботи. Такі режисери, як Д. Лінч, Т. Гілліам, А. Ходоровські та ін., перебували під впливом сюрреалізму, використовуючи у своїх фільмах фантастичні образи і абсурдність.

Унікальним представником сучасної аудіовізуальної культури, творчість якого безпосередньо пов'язана зі становленням неосюрреалізму в США, є художник, режисер і сценарист Д. Лінч, який дебютував у 1970-ті рр. Завдяки отриманій освіті в галузі образотворчого мистецтва, фотографії та музичного мистецтва, Д. Лінч сформував цілісний творчий підхід і привніс у власні кіно- та відеороботи дивовижну візіонерську естетику, що характеризується тривожними та водночас надзвичайно потужними наративами. Д. Лінч починав як художник, і його перехід до кіно означав не відмову від акту живопису, а радше його посилення. Саме через його живописний погляд кіно формується, досліджується та відкривається. У цьому сенсі всю його творчу траєкторію можна визначити як подорож відкриттів, поглиблення потенціалу та меж кінематографа. На думку Д. Дотторіні, Д. Лінч – не режисер, який захоплюється живописом, а насамперед художник, «одержимий невлливою чутливістю, реальністю та її видимістю – його потреба в кіно виникає з образотворчої потреби бачити, бачити як відкриття світу, як спосіб постулювання світу» [102, с. 8].

Стиль аудіовізуальних творів Д. Лінча характеризується використанням сюрреалістичних образів, які зазвичай не підлягають раціональному трактуванню, але здатні здійснити сильний емоційний вплив на глядача. Традиційні елементи наративу (сюжет, лінійний розвиток, розв'язка) у фільмах режисера зазвичай фрагментуються або викривлюються, натомість головний акцент він робить на психологічному та несвідомому досвіді – аудіовізуальний твір для Д. Лінча є засобом занурення глядача в осмислене сновидіння або кошмар, що розкриває приховані сторони розуму. Типовими для його творчості є звернення до тем двійників, насилля, таємниць і тривожної сексуальності, що приховані під поверхнею буденного життя. Його режисерська поетика заснована на потужному відчутті інтуїції, завдяки якій ідеї та бачення з власної підсвідомості проробляються і переносяться на екран. Творчий акт, на думку Д. Лінча, є безперервним діалогом з підсвідомим, пристрасним дослідженням невідомого, що одночасно відштовхує, бентежить, захоплює і притягує глядача.

Розуміючи відчуття як складну операцію, що залучає суб'єкта до його стосунків зі світом, реальністю та власним способом її сприйняття – досвід, який завжди лежав в основі будь-якого дискурсу про реальність, – кіно Д. Лінча можна вважати постійною пропозицією «кінопочуття», що слугує засобом розкриття проблем реальності, виявляючи ілюзії сприйняття, думки та дискурсу. Одкровення, що виникає в цьому процесі, водночас є подорожжю новими (іноді втраченими) шляхами та новими можливостями розуміння реальності через досвід бачення. Термін «почуття» у цьому контексті слід розуміти не лише стосовно суб'єкта, який дивиться, а й щодо сценарію, що виникає між зображенням і його глядачем. У цьому сенсі саме зображення, тобто кінообраз, конституює себе як складний погляд – вже не як репрезентація об'єкта чи об'єкта погляду, а як діяльність і презентація світу, в якому суб'єкт притягується, розчиняється, поглинається всім своїм «я». Саме відчуття зображення та екрана трансформує сприйняття суб'єкта. Це подвійна операція, яка характеризує кіно (ідея та практика кіно) у Д. Лінча та відкриває досвід

«дезорієнтації». Вираз «кіно відчуттів» означає складне естетичне задоволення від фільму: кіно Д. Лінча запрошує до повного занурення, в яке залучено всі почуття та думки глядача. Ідея кіно, яка виникає з його творчості – це багатошарове кіно, територія, насичена динамічними відносинами, де кожен елемент демонструє свій зв'язок з іншими частинами та з цілим фільмом. Воно розвивається автономно, як світ, який є одночасно органічним і неорганічним. Саме завдяки цій автономії (від репрезентації, від кодів, від розмежування між різними елементами, що його становлять), кіно Д. Лінча є вільним кіно [102, с. 14].

Д. Лінч здійснив значний вплив на аудіовізуальну культуру кінця ХХ – початку ХХІ ст. Його стиль, що характеризується постійною присутністю тривожних елементів і несподіваних ситуацій, ознаменував поворотний момент у розвитку кіноіндустрії. Унікальне бачення та підхід Д. Лінча до сюрреалізму, що запровадив у кіноіндустрію низку інновацій, можна розглядати як прояв неосюрреалізму. Серед ключових фільмів режисера, в багатьох з яких він також був і сценаристом (або співавтором сценарію) – «Голова-гумка» (1977), «Людина-слон» (1980), «Дюна» (1984), «Синій оксамит» (1986), «Вогонь, йди зі мною!» (1992), «Загублена дорога» (1997), «Пряма історія» (1999), «Малхолланд Драйв» (2001), «Внутрішня імперія» (2006).

Дебютний повнометражний фільм Д. Лінча «Голова-гумка» (автор сценарію – Д. Лінч), на думку дослідників, можна позиціювати як своєрідний маніфест режисерської поетики. Заснований на авторському досвіді часів навчання на художньому факультеті, фільм досить радикальний та експериментальний – в ньому домінує пригнічена індустріальна атмосфера, а наратив мінімалізовано. У центрі аудіовізуального твору – внутрішні страждання героя, який має турбуватися про дитину з вадами. Д. Лінч репрезентує ці переживання як суттєве візуальне та аудіальне вираження людської невгамовності, а символи, що з'являються і зникають без необхідності логічного пояснення, ніби народжені його підсвідомістю.

Режисер використовує образи, подібні до сновидінь, і фрагментовану розповідь, щоб викликати у глядача відчуття неспокою та збентеження. Історію фільму «Голова-гумка» можна простежити до його основних наративних матеріалів, навіть якщо вони зазвичай «приховані за загальною мрійливістю чи "нерозбірливістю" між об'єктивним та суб'єктивним» [157, с. 31]. Сюрреалістичні пропозиції, на думку дослідників, не повинні відволікати від інших важливих аспектів фільму, в яких елементи, споріднені з сюрреалістичним репертуаром у найширшому сенсі (дифузна мрійливість, чорний гумор, смак до травматичних образів), поєднуються з іншими, чужими йому, починаючи з тих, що можна зарахувати до науково-фантастичних образів [77, с. 25]. Ця одночасна приналежність до власне сюрреалізму та дистанціювання від нього дає змогу Д. Лінчу знімати протягом певного періоду часу фільми в Голлівуді, де поняття авангарду набуває зовсім інших значень і в чийй індустрії існує тенденція до нормалізації фігуративних винаходів минулого через мову музичних відеокліпів і реклами.

Фільм-драма «Людина-слон» (автори сценарію – К. де Вор, Е. Бергрін та Д. Лінч), заснований на історії реальної людини Дж. Меррика, який потерпає від рідкісної хвороби, що викликає тілесні деформації, демонструє здатність перенесення власної сюрреалістичної чуттєвості на історичну картину. Режисер обирає чорно-білу колористику, в якій втілено ретроестетику, поєднано вікторіанське суспільство з одвічними темами співпереживання та маргіналізації. У цьому фільмі сюрреалістичні тенденції проявляються, зокрема, у сценах сновидінь, викривлених кадрах і поетичній чуттєвості, що сприяє наближенню глядача до внутрішньої драми головного героя, уникаючи звичайного жалю. Д. Лінч створює атмосферу, в якій фізичний жах перетворюється на акт спільного співчуття [102, с. 21].

У 1984 р. режисер працює над масштабним науково-популярним фільмом «Дюна» (за романом Ф. Герберта), в якому ключовою є інтуїція – історія насичена психічними силами, передбаченнями та пророчими

мареннями. Д. Лінч здійснює вдалу спробу перенести «внутрішній простір» персонажів, їх страхи та сни у візуальні образи [102, с. 20].

«Синій оксамит» (автор сценарію – Д. Лінч) остаточно формує бачення режисера як послідовника естетики сюрреалізму [145, с. 23]. Дія фільму розгортається в невеликому містечку, що живе, здавалося б, тихим буденним життям – режисер майстерно демонструє реальність, репрезентуючи світ насилля, збочення та безумства. Створення атмосфери, що поєднує чарівність і тривогу, спирається на поєднання краси американської сільської місцевості з її зеленими луками та квітами й прихованим жахом. Дослідники акцентують на тому, що у кіно Д. Лінча структурування реальності байдуже до розмежування органічного та неорганічного. Кіно як фантазмагоричне відображення погляду – динамічна трансформація мальовничого погляду – ніби стирає відстані між живим і штучним, розкриваючи натомість їхні зв'язки, амбівалентності та складні взаємини. У розгортанні простору кінематографічний і мальовничий погляд демонструє свою здатність переосмислювати норми сприйняття, чи то через гіперреалістичне відображення простору, чи через його деконструкцію на лінії, контури та фігури. Протягом своєї кар'єри Д. Лінч досліджував численні форми просторової конфігурації в кіно, підкреслюючи їхні відмінності та можливості, обмеження та здатність до розширення. У його фільмах пейзаж, міста, вулиці, природа та світи, що їх становлять, мають центральне значення; тобто вони не утворюють фон, контекст чи середовище, в якому відбувається оповідь: «Міське чи природне, технологічне чи архаїчне, органічне чи механічне, все є частиною картини однаково; воно фактично складається з однієї й тієї ж матерії» [157, с. 58]. Отже, простір – це динамічна структура, яка змінює форму, значення, колір і постійно взаємодіє з персонажами, що її населяють [102, с. 43].

Початок фільму у Д. Лінча – це певна «зрада». Кожен його фільм не «починається», а «занурюється» у матеріал, з якого він зроблений (зображення та звук), одразу представляючи себе як естетичне місце, місце допиту, де в гру

вступають око, слух, розум і тіло глядача, покликані грати в гру, правила якої ніколи остаточно не визначені [102, с. 40]. На думку Р. Менаріні, неминуча тенденція класифікувати Д. Лінча як «епігона дивовижно живої сюрреалістичної традиції» є результатом зрозумілих, хоча й дещо поспішних роздумів [157, с. 30]. Дослідник наголошує на тому, що режисер безумовно завдячує сюрреалістичному досвіду і, ймовірно, поділяє більше естетичних та образних аспектів, ніж сам собі уявляє [157, с. 30].

У своєму есе А. Боскі та А. Ді Луціо зазначають щодо фільму «Голова-гумка»: «Ймовірно, що пропозиції, які належать до сюрреалістичної "традиції" – безсумнівно присутні, але обмежені певною "сімейною атмосферою" без матеріалізації в цитатах чи прямих посиланнях на конкретні фільми (історичного сюрреалізму чи його природного продовження, "трансого фільму", що практикувався на ранній фазі американського андеграунду, прецедент, який дивним чином ніколи не згадувався стосовно раннього Д. Лінча) – були опосередковано опановані майбутнім режисером під час його навчання живопису» [77, с. 24]. Отже, автори справедливо стверджують, що Д. Лінч не прагне безпосередньо цитувати класиків авангарду, але водночас працює з ключовими естетичними та образними фігурами сюрреалізму. У творчості режисера опозиція нерухомості та динамізму, внутрішнього та зовнішнього розвивається на користь постійної напруги, в якій кіно характеризується як засіб для створення світів у безперервній взаємодії з тілами. Простори, тіла та механізми формують тріаду, яка встановлює саму можливість кіно; вони є не просто складниками зображення, а в істинному сенсі динамічними принципами погляду та думки.

Аргументом на користь того, що Д. Лінч глибоко опанував певні авангардні аспекти у своїй творчості, є майже повна непроникність американської системи для фільмів режисера, які найяскравіше пов'язані з сюрреалістичним виміром. Наприклад, психологічний трилер «Вогонь, йди зі мною!» (1992) – приквел до серіалу «Твін Пікс», що доводить мрійливий і пекельний вимір до крайності. Окремі епізоди стають чистими проєкціями

божевільного розуму героїні. Фрагментарний і символічний характер деяких видінь (наприклад, використання таємничих кодів, примарних привидів і снів, що розмиваються з реальністю) розкриває першорядне значення, яке Д. Лінч надає інтуїтивним творчим процесам, спираючись на образи з потужним психологічним впливом. Водночас його не обмежується лише окремими сюрреалістичними «фігурами» – партіями, мріями, *ars combinatoria*, абстрактним гумором чи елементами саботажу.

Значна частина фільмів Д. Лінча, особливо середнього та пізнього періоду творчості, пов'язана з концепцією «таємниці». Режисера цікавить таємниця, що вимагає пояснень, а також стан перцептивної та когнітивної дезорієнтації, що передається глядачу від персонажа перед подіями, що очікують на розв'язку або тих, що неможливо пояснити. Поділяючи теорію М. Борхеса щодо нескінченної банальності пояснення великих інтриг, режисер вважає розчаруванням для глядача будь-який сюжетний поворот, який просто розгортається за класичною схемою: традиційний світ – надприродна подія – конфлікт – поразка ірраціонального – повернення до переосмисленого світу. Натомість Д. Лінч надає перевагу нескінченному розширенню таємниці, збереженню її початкових характеристик «розриву», фактично відмовляючись від її елементарної редукції. В усіх фільмах режисера можна розпізнати принаймні одну наративну гіпотезу, що здатна вмістити більшість наративних елементів. Таємниця у його творах охоплює переживаний світ і слугує комунікативним елементом з альтернативними психічними світами, що зазвичай створюються свідомістю одного або кількох персонажів. Поняття суб'єктивного і об'єктивного у фільмах Д. Лінча зазнає очевидних трансформацій: з одного боку, автор не відмовляється від знаків висловлення, що вказують на присутність сновидної активності, а з іншого – фільми насичуються баченнями, пророцтвами, появою образів інфернального світу.

Завдяки такому підходу режисеру вдається створити всепроникне відчуття загрози, що «опановує» навіть, на перший погляд, безпечні місця, такі як дім чи спальня. Таємниця у Д. Лінча проявляється у різноманітних формах:

суттєві таємниці, що слугують рухомою силою цілісної історії; епізодичні таємниці, тобто певні елементи, які неможливо пояснити і які можуть порушити послідовність подій; таємниці, що замислені як нісенітниця, обмежені послідовністю або аномальною поведінкою. Так, наприклад, у «Твін Піксі» спостерігається сенсаційне розширення телевізійного детектива, з кодами якого режисер відкрито грає. Особистість вбивці Лори Палмер, яка спочатку здавалася ключовою, через існування інших персонажів і їхніх дій стає другорядною, підпорядкованою іншим подіям. Ба більше, «Твін Пікс» поєднує всі три форми таємниці:

- архетипічну таємницю, що стосується вбивці Лори та його подвійної природи (людської і надприродної);

- часткові таємниці, якими сповнено буття деяких персонажів (наприклад, Одрі та її подвійне життя), а також відверто ірраціональні таємниці, пов'язані з психічними перенесеннями;

- ситуації безглуздої напруги, яким режисер дає змогу перерости в загрозу (цей метод, у поєднанні з елементами саспенсу і гумору, робить буденні ситуації небезпечними та створює цикл напруги між персонажами).

Кульмінація досягається завдяки миттєвій зміні акторських реакцій і майстерному монтажу, що передає стан болю крупними планами та раптовим закадровим звуком, що, відповідно до стилістики Д. Лінча, створює стан роздратування і відчуття незворотності ситуації, що лишаються незмінними.

Множачи рівні, через які фільм долучає погляд і слух глядача, мозок і тіло, змушуючи його активно взаємодіяти з динамікою кіно, Д. Лінч ефективно конструює кіно відчуттів, що залучає до гри сукупність почуттів, завжди оголених в естетичному досвіді [102, с. 40]. У цьому досвіді ключовим є безперервний потік відчуттів, які мобілізуються завдяки подвійному руху фільму та глядача. Відчуття як умова кінопереживання у Д. Лінча (і в кіно загалом), на думку Д. Дотторіні, виникає з розлому, спричиненого живописом (одночасно з появою кіно). Під відчуттям дослідник розуміє не стільки «безпосереднє» знання, тобто без будь-якого лінгвістичного чи

інтелектуального посередництва, скільки «комплексний підхід до естетичного досвіду. Цей підхід є складним, оскільки вводить у гру, як це було для Сезанна та імпресіоністів, переосмислених М. Мерло-Понті, та для Ф. Бекона, переосмисленого Ж. Дельозом, тіло в його цілісності як наявну та чутливу річ, а твір як річ серед речей, не як знак, репрезентативний чи символічний образ світу, а як сам світ» [102, с. 151].

Спираючись на підхід, який прагне повністю розкрити складне значення зображення чи звуку, фільму чи послідовності, образи Д. Лінча (як і його слова) вислизують і ховаються за всеохопними та зрештою розпливчастими категоріями, такими як «таємниця», або за загальною формулою порушення наративних чи кінематографічних шаблонів і кодів. Йдеться про те, щоб вийти за межі такого підходу та використовувати форми та погляди, які пропонує Д. Лінч, як інструменти для дослідження реальності та мислення. Раніше досліджені шляхи тепер стають територіями, з яких можна активувати нову перспективу. Однією з концепцій, що найбільш тісно пов'язана з кіно Д. Лінча, є концепція «моторошного» або «тривожного», що, на думку К. Родлі, є самою суттю образу, який «перетворює "знайоме" на "незнайоме", створюючи тривожне відчуття відчуження від того, що завжди сприймалося як знайоме» [151, с. 88]. Те, що може здатися стилістичною, майже віртуозною майстерністю у зображенні повсякденного як чогось повністю протилежного звичному та заспокійливому (наприклад, перші кадри фільму «Синій оксамит»), натомість набуває фундаментального значення.

Зв'язок між знайомим і незнайомим є одним із центральних елементів есе З. Фрейда 1919 р. «Das Unheimliche» («Моторошне») [115], до якого звертаються дослідники, прагнучи прояснити атмосферу, що пронизує значну частину кіно Д. Лінча. Так, наприклад, У. Курі, аналізуючи фільм «Малхолланд Драйв», що є сучасним прикладом сюрреалізму в кінематографі з його розрізною оповіддю, послідовністю снів і дослідженням підсвідомого, пише: «під моторошним ми повинні розуміти той вид страху, який повертає нас до того, що ми давно знаємо, до того, що нам знайоме» [88, с. 630]. Іншими

словами, щоб говорити про моторошне, недостатньо опинитися перед чимось, що здається невідомим, а отже, незнайомим; це «невідоме» також має сприйматися як частина добре відомої сфери, а отже, цілком знайомої. Термін «незвичайне» охоплює два протилежні значення, які, проте, співіснують та поєднуються у несуперечливий спосіб: моторошне – це те, що, належачи до сфери звичного, постає як найневідоміше, а отже, незнайоме [88, с. 631–632].

Виходячи з цих міркувань, У. Курі виявляє у фільмі «Малхолланд Драйв» обидва значення терміна «моторошне» – невідоме (незнайоме) та знайоме, представлене у своїй таємничості: «Д. Лінч не показує, а приховує; не каже, а натякає; не пояснює, а пропонує загадки; насамперед не дає відповідей на запитання глядача, для якого він натомість постійно реактивує проблеми. Результатом є фільм, який справді можна описати як те постійне чергування між знайомим і незнайомим, про яке говорив З. Фройд стосовно моторошного» [88, с. 631–632]. Отже, режисер робить акцент на дезорієнтації від відкриття того, що глядач вважає абсолютно зрозумілим і відомим, і що виявляється неясним і невідомим, «у якому жоден "логічний" висновок не здається остаточним, жодна точка прибуття не є справді переконливою, у нескінченному переосмисленні історії та пафосу, що її супроводжує» [88, с. 632].

Варто зазначити, що «Малхолланд Драйв», який вважається одним із шедеврів сучасного кіно, починався як телевізійний проєкт, згодом перероблений у фільм. Це похмурий сон про темний бік Голлівуду, розбиті мрії та одержимість знаменитостями. Історія рухається між реальністю та вигадкою, у своєрідній головоломці, де персонажі змінюють особистості, а послідовності снів несподівано переплітаються з повсякденним життям. Інтуїція є ключовим інструментом для зв'язку з історією, яка не дає простих відповідей, а вимагає від глядача «відчувати» та інтерпретувати. Д. Лінч вкотре репрезентує силу підсвідомого, в якому синтезовано бажання та жаль.

Для Д. Лінча живопис є одним зі способів дослідження несвідомого, закарбування емоцій та атмосфери, що зазвичай залишаються непомітними у

традиційному наративі. Режисер використовує живопис як медитативний творчий процес, що насичує візуальні та тематичні сюрреалістичні образи фільмів. Зокрема, взаємозв'язок між живописом і фільмом проявляється у виборі інтенсивних кольорів, різких контрастів, а також у зазвичай асиметричних або тривожних композиціях. Його естетика натхненна елементами сюрреалізму, експресіонізму та абстрактного мистецтва, проте з яскравою особистісною інтерпретацією, що робить кожен сцену своєрідним уривком сновидіння [102, с. 17].

У візуальному аспекті найбільш характерною манерою Д. Лінча є майстерне використання кольорів. Режисер застосовує палітру для того, щоб викликати глибинні емоції, створити атмосферу дуальності – спокійної та водночас загрозової. Аудіовізуальні твори Д. Лінча сповнені насиченими і яскравими кольорами (зазвичай вони контрастні, що лише посилює психологічний ефект); холодними відтінками (синій, зелений і сірий – для створення відчуття таємничості і відсторонення); теплими відтінками (помаранчевий, червоний і жовтий передають пристрасть, еротику та насилля); сильними контрастами (підкреслюють символічні або тривожні елементи). Особливо показовими у цьому контексті є такі фільми, як «Синій оксамит» і «Малхолланд Драйв», в яких використання кольору стає унікальною лексикою наративу, що розкриває приховані настрої та напругу.

Д. Лінч у своїх фільмах зазвичай використовує повторювані символи – вони створюють складний і захопливий іконографічний всесвіт. Найпоширеніші з них, репрезентовані в живописному стилі з характерними текстурами або кольорами, що нагадують картини сюрреалістів: очі та погляди (символи осмислення, вуаєризму або невидимої присутності); тварини (птахи, кролики або комахи зазвичай уособлюють несвідоме або тривожні елементи); архітектурні елементи (коридори, двері та сходи, що викликають асоціативний зв'язок із лабіринтними просторами у сновидіннях); символічні об'єкти (дзеркала, телефони, ключі – розкривають прихований сенс).

Для фільмів Д. Лінча характерним є створення необхідної атмосфери за допомогою таких засобів: гри м'якого освітлення і темряви (створення атмосфери таємничості та напруги), контрасту між теплими і холодними приміщеннями (акцентує на дуальності персонажів чи ситуацій), симетричних чи асиметричних кадрів (водночас привертають і тривожать глядача), символічних деталей (доповнюють обстановку, що нагадує живі картини), візуального наративу (кіно як рухома картина). Розташування елементів у кадрі, вибір точок огляду та використання перспектив сприяють створенню відчуття глибинності і тривожності. Так, наприклад, зазвичай Д. Лінч застосовує симетричні й асиметричні кадри, вибірковий фокус, лінії та геометричні фігури, що створює тривожне відчуття рівноваги, посилює дезорієнтацію, виокремлює символічні або тривожні деталі, спрямовує погляд або підкреслює тему сцени. Окрім візуальної композиції, Д. Лінч використовує музику та звук як ключові елементи створення атмосфери аудіовізуального твору. Саундтрек поглиблює емоційне сприйняття зображень і збагачує мультисенсорний досвід глядача. Загалом, у творчості Д. Лінча сюрреалізм, натхненниками якого є С. Далі та Р. Магрітт, органічно поєднується з викривленими та емоційно зарядженими експресіоністськими образами, нерепрезентативними кольорами та формами, характерними для абстрактного мистецтва, а також з ретельною побудовою візуальної композиції та увагою до деталей, притаманними фотомистецтву.

Творчість Д. Лінча глибоко вплинула на кіно та сучасну культуру. Він показав поколінню глядачів, що фільм може (а іноді й повинен) бути нелінійним досвідом, подорожжю в підсвідоме, яка дає змогу дослідити невідоме. Він допоміг популяризувати ідею про те, що експерименти, казкове та сюрреалістичне можуть співіснувати в аудіовізуальному продукті, який охоплює широку аудиторію, відкриваючи нові простори для творчості як у мейнстримному, так і в незалежному кіно. Окрім ігрового кіно, Д. Лінч надихнув телесеріали (найбільш відомий «Твін Пікс», який революціонував мову малого екрана), музичні кліпи, візуальне мистецтво і навіть рекламу,

демонструючи, як його стиль, що межує між мрією та реальністю, може успішно проявлятися у найрізноманітніших контекстах.

Інтерпретація сюрреалізму в аудіовізуальних творах Д. Лінча суттєво вплинула на багатьох сучасних кінематографістів, спонукаючи їх до експериментів з новими наративами та візуальними засобами. Створені режисером сюрреалістичні світи, що кидають виклик загальноприйнятій логіці та відходять від стандартних визначень, сприяли формуванню напряму як нової форми художньої виразності, відкривши можливість досліджувати теми та ідеї, які раніше вважалися занадто сміливими навіть для масової культури. Самобутній сюрреалістичний стиль Д. Лінча передбачає використання символіки для передавання внутрішніх тривог, бажань і страхів персонажів, поєднуючи психологічну глибину з естетичною експресією.

Не менш показовим прикладом використання тенденцій сюрреалізму в аудіовізуальній культурі є творчість відомого британського режисера американського походження, сценариста та аніматора Т. Гілліана. Митець відомий авторським унікальним візуальним стилем, заснованим на сюрреалістичних елементах, що зазвичай охоплює фантазмагоричні образи, параноїдальні сюжети та доволі абсурдний гумор. Серед основних творів Т. Гілліана, побудованих на дослідженні людської психіки, тематиці антиутопії та естетиці сюрреалізму, – «Бразилія», «12 мавп», «Страх і ненависть в Лас-Вегасі» та ін. [31, с. 87]. Так, наприклад, у фільмі «Бразилія» Т. Гілліан використовує сюрреалістичні елементи для створення антиутопічного світу, який водночас є дивним і жахливим. Сучасні фільми, які можна зарахувати до неосюрреалізму, зазвичай досліджують такі теми, як ідентичність, пам'ять і підсвідомість, використовуючи характерні сюрреалістичні образи та техніку оповіді для передавання цих складних ідей.

Попри те, що фотографічний сюрреалізм досяг свого розквіту в середині 1920-х рр., протягом наступних десятиліть він продовжив розвиватися у творчості таких митців, як угорсько-французький фотограф, художник і скульптор Брассай (псевдонім Д. Халаса) та ін. В окремих випадках

сюрреалістичний ефект створювався завдяки ретельним постановочним сценам, як, наприклад, у фотографіях Ф. Хальсмана. Найбільше геній Ф. Хальсмана проявив себе в стилі неореалізму – на початку 1940-х рр. він переїздить до Нью-Йорка та під впливом дружніх і творчих взаємин із С. Далі створює фотографії, що стали класикою фотомистецтва, зокрема з використанням техніки фотомонтажу (наприклад, «Мерилін в образі Мао», 1952 р.; серія знімків «Стрибаючі картинки», 1959 р. та ін.) (Рис. В. 3).

У 1960–1970-ті рр. прет-а-порте стало панівною тенденцією моди й символом її демократизації. Підсилена впливом молодіжної культури, мода, як і музика, стрімко змінювалася, і разом з нею змінювалися підходи до модної фотографії. Нова генерація фотографів пориває з імперативом краси та елегантності, властивим попереднім поколінням. Серед них особливе місце посів Г. Бурден, якого вважають одним із засновників сучасної модної фотографії. Унікальна постать, життя якої оповите таємницею: авангардний, новаторський та інноваційний, він створював сцени, що містять складні та провокаційні наративи. Його зображення – це поєднання неявного насильства, табуованих тем, пов'язаних з інтимом, і гострого почуття гумору. Самотні пейзажі стали уособленням його творчості, як і напружені атмосфери та місця злочину. Митець здобув популярність завдяки рекламі дизайнера взуття високої моди Ролана Журдана, з яким він працював понад 15 років, а також завдяки фотографіям для *Vogue Paris*, видання, в якому він працював понад 30 років (1955–1987). Основним мистецьким впливом, який Г. Бурден отримав під час навчання в Парижі в 1920–1930-х рр., був сюрреалізм. Він захоплювався творчістю М. Рея, прагнув його дружби та згодом став його протеже. Коли у 1954 р. він почав працювати для *Vogue*, фешн-фотографія ще характеризувалася функціональним конвенціоналізмом, значною мірою успадкованим від воєнного часу, та прагненням до ідеалізації. Г. Бурден зміг подолати цю традицію, представивши фрагменти повсякденного життя, показуючи моделі у реальних, часом абсурдних або дивних ситуаціях. Особливе значення мала підтримка, яку він отримав у *Vogue* від Ф. Кресент,

яка після призначення головним редактором у 1967 р. намагалася залучити до журналу якомога більше робіт Г. Бурдена. У ті роки *Vogue France* надав своїм фотографам безпрецедентну свободу. У цих умовах Г. Бурден створив особистий стиль, використовуючи трансгресивні композиції, театральне освітлення та яскраві, насичені кольори, оскільки в ті роки колір повністю захопив модні журнали. Хоча він не був першим, хто демістифікував модний об'єкт, його можна інтерпретувати як одного з найрадикальніших у цьому підході. У зрілому періоді творчості він усвідомив, що «завдяки дивовижному кадруванню та композиції може створювати вуаеристські сцени, заряджені саспенсом, типовим для фільмів категорії В» [122]. Деякі критики стверджують, що Г. Бурден був першим відвертим оповідачем у фешн-фотографії («Три маски» (1966), Шарль Журдан (1976), Календар Pentax (1980), «20 Ans» (1977), «Мода Dior, Еллен фон Унверт» (1980) та ін.) (Рис. В. 4; В. 5). У його зображеннях можна оцінити сюрреалістичний вплив не лише М. Рея, а й таких художників, як Ф. Бекон і Р. Магріт. У своїх зображеннях він демонструє аксесуари та фетишистські елементи або використовує манекен як «один з повторюваних елементів сюрреалізму <...>, який насамперед символізує відсутність» [70, с. 7]. Він прагне провокації та створює сцени з повідомленнями, які майже неможливо розшифрувати, рухаючись у світі абсурду та пориваючи з традиційною комерційною фотографією. Так само вплив сюрреалізму можна побачити і в його ставленні до оголеного тіла, оскільки використання частково оголених моделей є постійним явищем у його роботах [123, с. 92–93].

Отже, в соціокультурному просторі західного суспільства останньої чверті ХХ ст. формується нова тенденція розвитку сюрреалізму – неосюрреалізм. У цей період ключовими культурними практиками його вияву стають фешн-фотографія, кінофільми та музичні відеокліпи, які трансформують сюрреалістичні принципи відповідно до вимог культури пізньої модерності.

Висновки до розділу

Особливості сюрреалізму фактично так і не були однозначно визначені протягом періоду його становлення та еволюції. Частково це пояснюється тим, що вже з другої половини 20-х рр. XX ст. сюрреалізм, завдяки творчості своїх провідних представників виробляє певний набір стилістичних прийомів та концепцій, які власне і посприяли формуванню цього художнього напрямку як цілісного феномену. Серед характерних рис сюрреалізму: автоматизм, посилена роль суб'єктивного начала, символічні тропи, колажність, абсурдність змісту, велика іронія та ін. Твори сюрреалістів не обов'язково вирізняються використанням всіх названих рис, проте поєднання кількох з них є типовим для визначення стилю. Формуванню та розвитку унікальної художньої лексики сюрреалізму посприяло поєднання вказаних вище стилістичних особливостей та їх взаємозв'язок з філософсько-естетичними концепціями, що передбачали репрезентацію інноваційного погляду на світогляд засобами алузії, іронії та символічності.

Абсолютна та серйозна позиція модернізму засуджується на користь відмови від логічної послідовності, сингулярного дискурсу та статичних технік письма. Соціалістичне розуміння мистецтва, яке перетворює соціальні проблеми на їхні основні здібності та черпає свою силу з позитивістської реальності, відповідно до сюрреалістичних принципів також відкидається. Метою сюрреалізму є критичне дослідження понять реальності та нереальності, розуму та ірраціональності, рефлексії та імпульсу, знання та «фатального» невігластва, корисності та непотрібності. При цьому в сюрреалістичних творах представників першої плеяди митців простежується активне звернення до: художньої спадщини минулого і сучасності, натхнення живописними полотнами старих майстрів, що посприяло формуванню абсурдних, фантазмагоричних і абстрактних образів; авторським осмислення запропонованої ідеї дадаїзму, що проявилось в свободі та засобами виразності, ірраціональності та автоматизмі. Таким чином сюрреалістами було зібрано та адаптовано різноманітні стилістичні характеристики з різноманітних джерел

та об'єднано їх власною філософією і авторським баченням призначення мистецтва.

Ідеї сюрреалістів 1920–1930-х рр. з часом поступово втратили актуальність, проте багато митців – представників різних видів художніх практик або продовжили працювати в цьому стилі, або зверталися до використання певних характерних рис сюрреалізму в процесі формування нових стилістичних утворень. Сюрреалізм належить до стилів, ключові особливості якого не зникають, а постійно повертаються в художні практики з часом, видозмінюючись, еволюціонуючи та адаптуючись до тенденцій соціокультурного простору, а також авторського бачення конкретного творця.

У випадку з творами аудіовізуальної культури, можна констатувати, що в багатьох її формах протягом останніх ста років проявляються численні стилістичні особливості сюрреалізму, а в деяких випадках простежується безпосереднє посилення на твори його основоположників, що може розглядатися як позиціонування автора себе як послідовника. Хоча сюрреалістичне кіно впливає на емоції через розум, емоційний зв'язок між образами також встановлюється через розум. Фрагментація простору та часу, моторошні сеттинги, наратив, відірваний від єдності та лінійності, та атмосфера, що нагадує сни, що відображають підсвідоме, є характерними для сюрреалістичного кіно, яке відображає ідеологічні та соціальні реалії. Отже, сюрреалізм в кіно, є *специфічним способом використання образів, їх зіткнення та доведення їх до найпарадоксальнішої крайності, щоб виявити прихований зміст, який стоїть за кожним наративним дискурсом, за кожною історією.* Тобто йдеться про виведення на світло прихованого змісту, пов'язаного з глибшим відчуттям реальності, з відчуттям сюрреальності. Символічний зміст, що виникає внаслідок зіставлення образів, дуже віддалених один від одного, викликає символізм самого несвідомого.

В процесі запозичення та переосмислення сюрреалістичної естетики відповідно провідних тенденцій соціокультурного простору та специфіки постмодерністської культури, в західному мистецькому середовищі останньої

чверті ХХ ст., формується неосюрреалізм. Неосюрреалізм увійшов у світ аудіовізуальної культури, поєднуючи фантазію, ексцентричність та спотворення в інноваційних формах зі спільними для сюрреалізму та постмодернізму специфічним почуттям гумору, використанням художньої лексики, сприйняттям реальності та наданням переваги підсвідомому. Основними практиками аудіовізуальної культури, в яких відбувається розвиток неосюрреалізму є фотографія, кінофільми та музичні відеокліпи.

РОЗДІЛ 3

СЮРРЕАЛІСТИЧНІ МОТИВИ В ЦИФРОВІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ КІНЦЯ ХХ – ПЕРШОЇ ЧВЕРТІ ХХІ СТОЛІТТЯ

3.1. Рецепція сюрреалізму в цифровій візуальній культурі: кінематограф, фотографія та музичні відеокліпи

Поява широкого спектра пристроїв, застосунків і технологічних гаджетів різноманітних типів – від планшетів і смартфонів до нетбуків – ознаменувала реалізацію справжньої індустріалізації бачення. Наприкінці 1990-х рр. П. Віріліо наголошує: «на сучасному етапі можна говорити про розвиток аудіовізуального, не ставлячи під сумнів розвиток віртуальних образів та їх впливу на поведінку або не оголошуючи про цю нову індустріалізацію бачення, про розширення справжнього ринку синтетичного сприйняття» [198, с. 19]. Потреба в надлишку зображень підкреслює центральну роль аудіовізуальних і нових цифрових медіа як визначальних чинників доступу глядача до видовищ, що здатні запропонувати необмежений новий досвід і відчуття насолоди.

За Г. Дебором, видовище не можна розуміти як зловживання візуальним світом чи як продукт технік масового поширення зображень, оскільки «це бачення світу, яке стало ефективним, матеріально втіленим» [92, с. 43]. Відлуння або перевага видовищності, засудженої Г. Дебором, проявляється в наборі продукції, що передається не лише традиційними засобами масової інформації, але й дуже суттєво новими цифровими медіа, які посилюють і роблять ще більш можливими нові гегемонні способи поширення та сприйняття видовищ. На думку А. Дарлі, в сучасному соціокультурному просторі відбувається відродження видовищності у сфері розваг і масової культури, серед головних промоутерів якого є кіно, що призначене для широкої публіки, та телебачення (принаймні певні їх сегменти), визначальною рисою яких є поява технологій виробництва цифрових зображень [89, с. 24].

Поєднання мистецтва та науки завжди було характерною рисою кіно, і ця взаємодія зберігається в цифрову епоху, даючи змогу створювати нові естетичні форми та візуальні ефекти [148]. Цифровий дизайн працює у тісному зв'язку з технологією CGI в кіно, створюючи візуально приголомшливі та захопливі враження для глядачів. Розвитку цифрових технологій зумовив появу метавсесвіту, сфера застосування якого стає дедалі різноманітнішою. Як стверджують дослідники, окрім пропонування нових сфер реальності, сенсу та можливостей для співпраці, метавсесвіт також забезпечує можливості інфраструктури та взаємодії для культурного, інтелектуального та економічного виробництва. У цьому контексті він постає як «кіберсоціальний вимір, де різні передові технології використовуються одночасно та інтегруються» [136, с. 10]. Кіно, яке швидко інтегрує технологічні досягнення, використовує технології метавсесвіту для побудови власних візуальних наративів. Зокрема, у фільмах з фантастичним наративом створюються простори метавсесвіту [136, с. 10].

Нове цифрове кіно для дозвілля та масових розваг, телевізійна реклама та музичні відеокліпи вже на початку 2000-х рр. яскраво ілюструють стрімке зростання застосування спецефектів і дедалі складніших методів маніпулювання зображеннями. Такі ефекти та методи спрямовані на інтенсивне стимулювання глядацького сприйняття: вони викликають хвилювання, шок, емоційне збудження та візуальне перенасичення, що призводить до відчуття задоволення, екстазу й надмірності – типових характеристик сучасної видовищності. Значною мірою посиленню видовищного компонента в комерційному цифровому кіно сприяло звернення до естетики сюрреалізму. Одним із показових прикладів є фільм «Аватар» (2009) режисера Дж. Кемерона.

З 1970-х рр. науково-фантастичні наративи, у межах яких сюрреалізм посів помітне місце, поступово стали візуально панівним жанром у кінематографі. Фільм «Зоряні війни» (1977) режисера Дж. Лукаса, який заклав основу сучасного науково-фантастичного кіно, зберіг свою актуальність

передусім завдяки технічним інноваціям, що увійшли до індустрії в цей період. Іншим знаковим прикладом є стрічка Р. Скотта «Той, хто біжить по лезу» (1988), яка вирізняється своїми сюрреалістичними просторовими характеристиками. Наприкінці ХХ ст. у фокусі кінематографа опинилися теми кіберпростору та віртуальності, що суттєво вплинуло на розвиток жанру наукової фантастики.

У фільмі «Аватар» використовуються передові технології CGI та 3D для створення візуально приголомшливого світу, що перевершує обмеження матеріальної реальності. Безшовна інтеграція технологій з наративом формує гіперреальний досвід занурення глядача у світ Пандори. Яскраві та деталізовані зображення флори та фауни Пандори створюють симульоване середовище, яке видається більш насиченим і видовищним і живим, ніж реальний світ. У такий спосіб формується гіперреальність, у якій стирається межа між реальним природним світом і його кінематографічною симуляцією. За Ж. Бодріаром, гіперреальність пропонує втечу від банальності повсякденного життя у сферу бажання та уяви, а її сутність полягає у зближенні реального й симульованого настільки, що симулякр починає домінувати над фізичною реальністю. «Аватар» утілює цей принцип: Пандора постає як ідеалізована, емоційно приваблива альтернатива земному буттю. Головний герой, Джейк Саллі, занурюється у віртуальний світ Пандори через аватара, розмиваючи межі між реальністю та симуляцією. Аватари дають змогу людям вселятися в тіла корінних народів На'ві, що актуалізує питання ідентичності, тілесності та досвіду іншості. Таке поєднання ідентичностей і реальностей сприяє формуванню гіперреальності, кидаючи виклик традиційному уявленню про себе та реальність. На думку дослідників, фільм взаємодіє з ідеями Ж. Бодріара, досліджуючи привабливість симульованої реальності, вплив передових технологій і розмиття ідентичностей. Перевантаження візуальними та аудіальними стимулами посилює ефект гіперреальності та ускладнює здатність глядача розрізнити реальне та симульоване [136, с. 9].

Перший фільм «Аватар», випущений у 2009 р., є науково-фантастичною стрічкою, яка стала найкасовішим фільмом в історії кіно, зібравши \$2,97 млрд [136, с. 10]. У фільмі переважно використовувалися комп'ютерно згенеровані середовища та персонажі, а зйомки здійснювалися у форматі 3D із застосуванням технології ф'южн-камера. Фільм успішно створив відчуття реалізму у своїх просторових аспектах, даючи змогу глядачам зануритися в інший всесвіт. Сиквел «Аватар: Шлях води» привертає увагу своїми сюрреалістичними локаціями, створеними в метавсесвіті. Головні герої фільму, Джейк Саллі та Нейтірі, створили сім'ю та прагнуть мирного життя, однак повернення давньої загрози порушує баланс, змушуючи їх покинути свій дім. Подорожуючи різними регіонами Пандори, вони відкривають нові простори, що дає змогу глядачам побачити різноманітні локації у штучно створеному кінематографічному метавсесвіті (Рис. В. 6). Простір у фільмі відіграє важливу структурну та естетичну роль. Сюрреалізм інтегруватися в кінематограф як на рівні візуальної стилістики, так і через сюжетно-нарративні конструкції. Фільми, що розгортаються навколо утопічних або антиутопічних історій, природно формують сюрреалістичні простори – такі, що не існують у реальності, але стають доступними глядачеві через фільм. Саме ці простори створюють альтернативні реальності, які глядач може відчути лише в межах кінематографічного досвіду.

У кінематографі простір є не менш значущим елементом, ніж персонажі, і виконує важливу функцію у візуалізації та розвитку сюжету. У багатьох фільмах саме простір відіграє помітнішу роль у передаванні смислів, ніж окремі герої, оскільки він формує атмосферу, задає тон оповіді та визначає спосіб сприйняття історії. Особливо це характерно для фентезійних нарративів, де вигадані, унікально сконструйовані простори необхідні навіть більше, ніж персонажі. Такі простори, які не можуть існувати в реальності, створюють чарівну атмосферу для глядача і дають йому змогу осмислити реальність з іншого погляду та поставити під сумнів власні знання про простір [136, с. 12]. Успіх фільмів, що наділяють простір смисловим навантаженням, значною

мірою залежить від того, наскільки глядач здатен сприйняти та інтерпретувати ці простори, зіставляючи їх із власним досвідом, уявленнями та очікуваннями.

К. Нолан у науково-фантастичному бойовику «Початок» (2010) надає сюрреалістичний вимір зображенню сновидінь, використовуючи сон як основну характеристику своєї режисерської концепції. Сюрреалістичний ефект досягається не лише завдяки реалістичному сценарію та переконливій акторській грі (Л. Ді Капріо, К. Ватанабе, Дж. Годон-Леввіт, М. Котійяр, Т. Харді та ін.), але й завдяки побудові складних багаторівневих просторів, що балансують між реальністю та її ілюзорним відтворенням. Одним із найбільш виразних сюрреалістичних мотивів у фільмі є сцена з нескінченними сходами Пенроуза. Пояснюючи їх Аріадні – архітекторці мрій, – герой демонструє, що у сновидінні можна створити будь-яку просторову структуру, навіть таку, що суперечить законам логіки. Сходи Пенроуза є класичним просторовим парадоксом, заснованим на принципі трикутника Пенроуза: замкнена петля зі сходами, які повертають під кутом 90° і створюють ілюзію нескінченного підйому чи спуску. Завдяки такому дизайну людина, яка рухається цими сходами, ніколи не підніметься вище – саме ця неможливість у реальному світі надає сцені сюрреалістичного виміру. Подібні просторові парадокси, що поєднують мрію та її логіку, є важливою спадщиною сюрреалізму [178, с. 18]. Інший цікавий засіб, що також з'являвся у фільмах до і після «Inception», заснований на системі нескінченно повторюваних зображень, які можуть створити два дзеркала. Це відбувається, коли поверхні дзеркал точно паралельні одна одній. Отримане зображення репрезентує нескінченність космосу. Очевидно, що цього не може бути в реальності, а лише уві сні. Концепція non-ending-space – нескінченного простору снів – зустрічається не лише у фільмі «Початок», але й в ілюзії сну головного героя у фільмі «Дивергент» (2014), а вперше вона була використана у фільмі «Пані з Шанхаю» (1947). Щоб створити ефект невагомості, К. Нолан вибудовує простори, що порушують звичні архітектурні правила. Зйомка сцени базується на побудові фізичної моделі, яка може дати глядачам відчуття невагомості не

лише з погляду людей на сцені, але в контексті загального простору. Ключова сцена у коридорі готелю була знята не за допомогою комп'ютерної графіки, а всередині фізичної моделі, змонтованої на механізмі, що обертається. Така конструкція дала змогу не лише акторам відтворювати стан невагомості, а й сформувати цілісний сюрреалістичний простір, у якому камера рухається разом із декорацією. Без поєднання реальної моделі, механізму, на якому був розміщений коридор, і специфічної операторської роботи досягти ефекту «мрійливої» просторової ірреальності було б неможливо.

Інший фільм К. Нолана «Тенет» демонструє можливості змінити минуле та наслідки того, як це вплине на причинно-наслідкові зв'язки, проводячи паралелі між парадоксальністю й надзвичайною складністю експериментів з часом та невизначеністю майбутнього [7, с. 152]. Хоча цей фільм не є сюрреалістичним у буквальному сенсі, але в ньому запозичено та технічно обґрунтовано сюрреалістичні принципи парадоксу та зміщення реальності для посилення видовищності, що класифікується скоріше як технологічно обумовлений массюрреалізм. Зокрема, йдеться про просторово-часовий монтаж (сцена, де об'єкти або люди рухаються назад у часі, створює відчуття візуального парадоксу, що є однією з інваріантних образних структур сюрреалізму, але тут він обґрунтований технологічно, а не психологічно); гіперреалізм ірреального (режисер використовує найсучасніші технології (3D-ефекти, композитинг) для створення гіперреалістичної симуляції ситуацій, які онтологічно неможливі, що це відповідає тенденції неосюрреалізму – використання складних технологій для створення візуально досконалих симулякрів); елемент дивовижного (візуалізація інверсії, наприклад, автомобільна аварія, що розгортається у зворотний бік, викликає сильне відчуття моторошного, дивовижного, оскільки вона суперечить досвіду, хоча й слідує внутрішній логіці фільму).

Фільм «Святі мотори» (режисер Л. Каракс, 2012) розвивається за логікою сновидіння, у якому сцени поєднуються між собою переважно через візуально-асоціативні зв'язки. Цифрові технології відіграють важливу роль у розмиванні

межі між реальністю та її репрезентацією. Так, у сцені захоплення руху фізична тілесність актора ніби зникає, поступаючись місцем лише зафіксованому цифровому руху. Цей засіб акцентує проблематичність тілесної присутності та загострює питання репрезентації в сучасному кінематографі. Саме завдяки цифровим технологіям взаємозв'язок між тілом і суб'єктом постає у новому, нетрадиційному ракурсі. У цьому контексті тіло персонажа у фільмі наближається до поняття «тіло без органів», ключової категорії у філософській системі Ж. Дельоза та Ф. Гваттарі [76, с. 50]. Ця концепція ставить під сумнів сталий взаємозв'язок між думкою, бажанням і реальністю. Згідно з цією думкою, «тіло без органів» – це несформований, чистий потенціал – гладка поверхня, на якій немає структури, порядку чи організації. Вони розглядають «тіло без органів» як звільнення від бажання, подолання фіксованих ідентичностей і структур. У його мисленні бажання виникають не з фіксованого суб'єкта, а радше з постійних і мінливих процесів виробництва. Тіло без органів являє собою поле, де ці генеративні бажання можуть вільно циркулювати. Ця концепція також активно застосовувалася в мистецтві, літературі та кіно [76, с. 52]. Таким чином, фільм «Святі мотори» розглядає взаємозв'язок між кіно та реальністю в цифрову епоху, а також проблеми репрезентації. Сюрреалізм забезпечує цінну основу для розуміння змін, спричинених цифровим кіно, а цифрова маніпуляція та аналіз зображень подібні до сюрреалістичних творчих процесів. Цей підхід осмислює виробничі техніки, які передбачають активну участь суб'єкта, дослідження підсвідомого та побудову нелогічних, інтуїтивних зв'язків – способів мислення, характерних і для сюрреалістичного мистецтва.

У 2009 р. у паризькому Центрі Помпиду відбулося відкриття виставки «Підрип образів – сюрреалізм, фотографія та кіно» (Фотомузей у Вінтертурі, 2010; Центр Помпиду, Париж), основна теза якої полягає в тому, що сюрреалістична поетика знайшла своє найповніше та найпряміше вираження саме у фотографії та анімованому зображенні. Основою для експозиції стала виставка «l'Amour fou», проведена в 1985 р. у Вашингтоні під кураторством

Р. Краусс та Дж. Лівінгстон, а також її паризький варіант під назвою «Explosante-fixe» [10, с. 91–92]. Так, наприклад, деякі частини виставки 1985 р., такі як роль документів або інтерес понять «група» чи «форма», були запропоновані повторно, але в розділі «Підрив образів» було застосовано функціональний підхід, який критично переосмислює використання фотографії та рухомого зображення в практиці сюрреалістів. Ігрові, документальні та експериментальні способи роботи з візуальним матеріалом проявляються у кожному з дев'яти розділів виставки. У розділі «Безглуздий театр» (*Le théâtre sans raison*), де абсурд набуває форми гри, представлено численні фотографічні постановки та колажі, які демонструють штучну природу побудови зображень. Натомість у розділі «Потяг до споглядання» (*La pulsion scopique*) увага зосереджена на кадруванні та крупному плані: можливості фотографії ізолювати об'єкти чи частини тіла створюють ефект інтимного, майже чуттєвого споглядання, розкриваючи сюрреалістичний і прихований світ об'єктів [10, с. 91–92].

Хронологічно виставка зосереджена на творчості першого покоління сюрреалістів, тобто митців, які працювали між двома світовими війнами. Проте її концепція не обмежується лише паризьким осередком, сформованим навколо А. Бретона. Навпаки, експозиція свідомо виходить за межі французького контексту, підкреслюючи інтернаціональний характер сюрреалізму та широке географічне розмаїття його візуальних практик. Окрім найвідоміших знімків Г. Беллмера, К. Каюна, Р. Убака, Ж.-А. Буаффара, М. Табара та, безумовно, М. Рея («Скрипка д'Енгр», 1924), також представлено культову сюрреалістичну фотографію, на якій завдяки суперпозиції двох F-подібних отворів, типових для хордофонів, оголена спина Кікі де Монпарнас перетворюється на віолончель. Поруч із цим канонічним образом експозиція охоплює також казкові образи чеського художника Й. Штиркового та мексиканця М. А. Браво. Особливу цінність виставки становлять неопубліковані фотографії та майже невідомі колажі П. Елюара, А. Бретона, А. Арто, Ж. Юньє, а також зображення, опубліковані в книгах,

журналах і газетах – головних розповсюджувачів сюрреалістичної думки. Виставка починається з численних фотографій, які сюрреалісти використовували для підкреслення колективного характеру своєї діяльності, наголошуючи на спільності творчого жесту й мережевій природі руху. Окрім географічного поля, виставка також розширила змістовне поле, поєднавши фотографію з анімованим зображенням і представивши серію фільмів та короткометражних робіт, знятих М. Реєм, Ж. Дюлак та Л. Бунюелем, серед яких вирізняються дві рідкісні перлини сюрреалістичного кіно – «Андалузський пес» і «Золотий вік». Попри гетерогенність технік, жанрів і творчих підходів, що унеможлиблює зведення сюрреалістичних кінопрактик до єдиного стилю, спільним мотивом, який об'єднує величезний корпус експонатів, є, як підкреслює сама назва виставки, підривна природа образу – прагнення деконструювати звичні режими бачення, вивільнити приховані смисли та поставити під сумнів усталені моделі репрезентації [10, с. 92].

Цифрова епоха з її досягненнями у техніці фотоманіпуляції та тривимірного моделювання істотно розширила можливості гри з фотографічною архітектурою сучасного урбаністичного простору. Кількість і різноманіття таких експериментів лише зростають. Іноді ці «екскурсії» у сюрреалізм відбуваються у повній відповідності до дисциплінарної архітектури. Так, у фотографічних творах Ф. Шерера – архітектора, відповідального за візуалізацію багатьох проєктів фірми Herzog & De Meuron – архітектурні фікції перетинаються з його фотографічною роботою для De Wylder Vin. Водночас постановочні фотографії Б. Прінсена, співробітника OFFICE Kersten Geers David van Severen, демонструють ту саму волю до розкриття сюрреалістичного виміру реальності, яку свого часу формували класики фотографії, зокрема Е. Атже або А. Кертеш. Межі експериментів розширює і нове покоління художників, що активно переосмислюють сюрреалізм, знаходячи в архітектурі аргумент і каталізатор. Деякі з них, наприклад Д. Клімчак, використовують фотографічне середовище як засіб для відтворення композицій, споріднених з тими, що знаходяться в мальовничих

світах Р. Магрітта та П. Дельво [150]. Інші, серед яких П. Холлінгворт і Л. Шеєр, роблять архітектуру основним елементом антигравітаційних фантазій. Б. Наті у серії фотографій «Жодних прощань, тільки нескінченні прощання» (2012) і «Будинок цього вечора, все моє» (2013) поєднує архітектуру з транспортними засобами і деревами, створюючи зображення, що водночас зберігають яскраву візуальність і формують інтертекстуальні архетипи [10, с. 93].

На сучасному етапі сюрреалізм, за визначення закордонних науковців, є «потужним художнім інструментом» [187, с. 5], що відкриває широкі можливості для створення різноманітних аудіовізуальних продуктів із виразним емоційно-психологічним впливом на реципієнтів. Естетика сюрреалізму активно впроваджується у музичній, рекламній та fashion-індустрії, де використання нелінійних наративів, химерних образів і провокаційних візуальних рішень сприяє формуванню стійкого враження та запам'ятовуваності. Такі практики розраховані на тривалу дію на потенційного споживача культурного продукту, впливаючи не лише на раціональному, а й на глибшому, інтроспективному рівні. У цьому контексті сюрреалістична естетика перетворюється на ефективний засіб залучення уваги, конструювання нових смислів і підсилення емоційного досвіду аудиторії.

Музичні відеокліпи – одна з форм аудіовізуальної культури, що звертається до естетики сюрреалізму ще від психоделічних візуальних образів 1960-х рр., створених одними з перших послідовників цього стилю в музичному мистецтві Великої Британії – рок-гуртом The Beatles у відео до альбому «Magical Mystery Tour». Ця лінія творчих експериментів отримала подальший розвиток у цифрову добу, коли можливості комп'ютерної графіки, покадрової анімації та комбінованих технік відкрили нові горизонти для неосюрреалістичних пошуків. У 1986 р. режисер С. Р. Джонсон у колаборації з продюсером А. Віттакером та компаніями Aardman Animations і Brothers Quay створили музичний відеокліп на пісню «Sledgehammer» англійського рок-музиканта Пітера Габріеля – своєрідний неосюрреалістичний шедевр, в

якому поєднано покадрову анімацію та пікселізацію з живими сценами задля формування візуального видовища. Для створення десятисекундної послідовності художники малювали хмари безпосередньо на обличчі співака, щоб досягти ефекту «рухомих» небес. У іншому епізоді двоє мертвих курчат, без голів і пір'я, були анімовані за допомогою покадрової анімації (Н. Парк) та представлені у химерному танці, що підсилювало відчуття сюрреалістичної абсурдності. Завершується відео сценою з великою групою статистів, які синхронно обертаються навколо Габріеля, створюючи ілюзію гіпнотичного круговороту. На виробництво музичного відео було витрачено близько 100 годин, причому кожна секунда відео складалася з 25 унікальних поз Габріеля (Рис. В. 7). У 2018 р. це відео було перевидано в оновленій якості та представлено на платформі Apple Music [82], що підтвердило його статус одного з найінноваційніших і найвпливовіших кліпів в історії музичної відеокультури.

Французький режисер М. Гондрі у 1993 р. продемонстрував власну стилістику неосюрреалізму у музичному відеокліпі на пісню ісландської співачки Бйорк «Human Behaviour». Постановник пропонує унікальну сюрреалістичну перспективу, що стимулює до глибшого осмислення поведінки людини, використовуючи зворотну логіку: центральним образом стає ситуація, у якій тварини спостерігають за людьми, а не навпаки (Рис. В. 8). Такий засіб створює ефект відчуження та іронічного перегляду людських звичок, поєднуючи естетику сюрреалізму з експериментальною візуальною формою.

Одним із показових прикладів неосюрреалізму середини 1990-х рр. у форматі музичного відеокліпу є відео на сингл «Just» британського альтернативного рок-гурту Radiohead. Режисером став Дж. Трейвіс, відомий своїми експериментальними короткометражними фільмами. Він поєднав сцени, зняті у квартирі, де учасники гурту виконують пісню, з натурними кадрами, у яких чоловік середніх років (Дж. Лоу) прогулюється вулицями Лондона, а потім несподівано лягає посеред тротуару, відмовляючись пояснити

причину. Перехожі намагаються з'ясувати його мотивацію, і між ними зав'язується жвава розмова, сенс якої глядачу розкривають субтитри. Режисерові вдається тримати напругу до фіналу: причину, яку чоловік зрештою розкриває оточуючим, глядач так і не дізнається. Сюрреалістичний і тривожний ефект посилюється, коли всі перехожі раптом лягають поруч із ним на асфальт, а учасники гурту спостерігають за подіями з вікна (Рис. В. 9). Серед інших музичних відеокліпів кінця ХХ ст., створених у стилі неосюрреалізму, які поєднують експериментальну візуальну мову з провокаційними сюрреалістичними образами, слід зазначити «Come to Daddy» Aphex Twin (режисер К. Каннінгем) та «Around the World» Daft Punk (режисер М. Гондрі, 1997) та ін.

Серед найвпливовіших музичних відеокліпів в історії музичної індустрії, за версією Music Video Production Association, є відео режисера Дж. Глейзера на пісню «Rabbit in Your Headlights» – спільного проєкту британського електронного дуєту Unkle та соліста гурту Radiohead Т. Йорка. Героя (у виконанні французького актора Д. Лавана), який іде довгим темним автомобільним тунелем у куртці постійно збивають машини, але він встає і продовжує свій шлях. Режисер робить особливий акцент на символах і метафорах: куртка героя стає метафорою «куртки горя і печалі», за якою людина ховає своє «я» від зовнішнього світу. Чим глибше він ховається, тим вразливішим стає. Темний тунель, сповнений автомобілів – уособлення сучасного суспільства, в якому машини – це бездушна система, а герой – особистість, яка намагається зберегти людяність. У фінальній сцені відеокліпу, коли чергова машина мчить на героя, він знімає куртку – символ страху і зневіри у власні сили, розводить руки, і машина розбирається, наштовхнувшись на нього. Цей момент підкреслює трансформацію героя через страждання: людина перетворюється на силу, здатну протистояти хаосу і зберегти свою сутність (Рис. В. 10).

Варто зазначити, що неосюрреалістичні музичні відеокліпи здійснили значний вплив на західну популярну культуру, трансформували сам процес

сприйняття музики. Завдяки специфіці передавання складних ідей, метафор і нетривіальних наративів, вони стимулюють глибше залучення глядача та розширюють межі традиційного музичного сприйняття. Показовими прикладами в цьому контексті є відеокліпи режисера Н. Найта, серед яких «Pagan Poetry» Бйорк, «Born This Way» Леді Гаги, а також «Bound 2» та «Black Skinhead» Каньє Уеста, що демонструють поєднання експериментальної візуальної мови з провокаційними, сюрреалістичними образами та символами.

Посилення інтересу до сюрреалістичної естетики сприяло її інтегруванню в інші форми аудіовізуальної культури, зокрема в музичні кліпи. У цьому контексті особливо поширеними стають неосюрреалістичні мотиви та засоби, що формують специфічну поетичну мову сучасного відеоарту. Серед них слід виокремити такі:

- суміщення: поєднання непов'язаних зображень або ідей, що створює різкий контраст і провокує глядача на пошук нових смислів;

- логіка сновидіння: візуальні наративи будуються за принципом сновидінь – фрагментарні, розірвані, з раптовими переходами від однієї сцени до іншої, що підсилює ефект ірраціональності;

- символізм: активне використання багатозначних символів, які поглиблюють семантичний шар відеоряду та відкривають можливість для численних інтерпретацій.

У fashion-індустрії бренди використовують сюрреалістичні зображення, щоб досягнути ринкової диференціації у висококонкурентних секторах [169, с. 1379]. Теорія соціальної адаптації передбачає, що використання сюрреалістичних методів у дизайні реклами має привернути увагу до неадекватності наявних схем, оскільки інформація буде сприйматися як несподівана, нова та поза контекстом [163, с. 119]. На думку сучасних науковців, звернення до сюрреалізму є ефективним засобом уникнення монотонності традиційної реклами. Сюрреалістичні візуалізації формують складний і багатозначний рекламний образ: «їхня новизна, а також перебільшені, дивовижні та незвичайні візуальні форми використовуються для

представлення концепції або унікальної торгової пропозиції продукту» [131, с. 141]. Сюрреалізм у рекламі використовується лише як артефакт: він містить атрибути продукту, переваги або все, що стосується унікальної торгової пропозиції цього продукту. Рекламодавці застосовували його в найрізноманітніших художніх техніках, варіюючи від інтерпретацій класичних засобів, властивих митцям минулого, до їхньої адаптації під сучасні візуальні стандарти. Стиль сюрреалізму в рекламі міг як зазнавати трансформацій, так і залишатися у своїй старій формі з тим самим форматом, що й оригінальні великі художники минулого. У сучасних рекламних практиках сюрреалізм часто «ховається» за рекламними зображеннями, набуваючи конкретного сенсу залежно від того, як інтерпретується візуальний образ. Сюрреалістична реклама створює асоціацію між зображеннями «нереалістичних» творів мистецтва та неймовірно гарним виконанням продуктів чи послуг, оскільки роботи художників-сюрреалістів зазвичай вважаються символом «нереалістичних, абсурдних, сюрреалістичних» концепцій [163, с. 114].

Деякі сюрреалістичні рекламні проєкти імітують техніку та форму класичних сюрреалістичних картин минулого століття, створюючи дивовижні, мрійливі, трансформаційні та підсвідомі сцени, що сильно впливають на реципієнта. Проте, попри високий художній рівень цієї форми аудіовізуальної культури, її цілі принципово відрізняються від завдань, які ставили перед собою оригінальні сюрреалісти. Якщо сюрреалістичний живопис був спрямований на вираження суб'єктивного, художнього, емоційного та підсвідомого розуму, то рекламний сюрреалізм підпорядкований логіці маркетингових комунікацій і орієнтований на раціональну мету: стимулювання продажів. Відповідно, сюрреалістичні засоби стають інструментом посилення впізнаваності продукту та створення ефектного рекламного повідомлення. Сюрреалістична реклама використовує знаки, символи та метафори для формування ключових рекламних концепцій, передавання змістових акцентів або підкреслення унікальної торгової пропозиції продукту. Через багатозначність таких образів рекламні

повідомлення набувають глибшого емоційного резонансу та здатності привертати увагу, не втрачаючи своєї функціональної спрямованості.

Найвпливовішими художниками, до яких рекламодавці звертаються найчастіше, є С. Далі та Р. Магрітт. Наслідування, копіювання або пародіювання їхнього творчого спадку не лише привертає увагу споживача, але й репрезентує рекламні кампанії з нового погляду, наділяючи їх елементом інтелектуальної гри та культурної впізнаваності. Наприклад, у 2008 р. рекламне агентство DDB Berlin для суббренду Volkswagen Polo Bluemotion (бренд: Volkswagen) у Німеччині створило друковану рекламу, у якій простежується пряма стилістична спадковість С. Далі та Р. Магрітта (ілюстрації К. Чудинського) (Рис. В. 11). Відповідно до концепції брендингу реклама зберігає форму певного стилю неможливих обставин. Так, мотив «сталості пам'яті» інтерпретується через рекламне гасло «Абсурдно низьке споживання» [131, с. 148]. На одному з візуальних рішень зображено мрійливий пейзаж, що ілюструє ситуацію надмірного споживання. Образ «чоловіка з комодом» символізує глибинні психологічні таємниці, які приховані всередині кожної людини, і в контексті сюжету стосується власника заправки, якого торкається проблема скорочення споживання палива. Годинник, що плавиться, передає ідею невпинного плину часу й водночас натякає на неминучість необхідних змін. Метафоричний зміст реклами спрямований на популяризацію екологічно чистих продуктів та інноваційних рішень, формування більш екологічно свідомої поведінки та внеску у стале майбутнє. Ключове послання наголошує на відповідальності кожного – не лише під час керування автомобілем, а й у повсякденній поведінці. Використання відомих сюрреалістичних картин з одночасним інноваційним застосуванням концептуальних ідей для автомобільного бренду показує, наскільки ефективним і цінним є мистецтво в комерційній сфері.

Художники-сюрреалісти С. Далі та Р. Магрітт суттєво вплинули на формування сучасного рекламного дизайну завдяки графіці та психологічним і символічним конотаціям сюрреалістичних картин [207, с. 148]. Однією з

найпоширеніших технік, які використовуються в рекламних відеороликах, є дисоціація між зображенням і текстом – навмисне розходження між візуальним рядом і вербальним повідомленням, що створює ефект напруги, здивування та когнітивного дисонансу (наприклад, Whirlpool: Surrealism). Застосування сюрреалістичних технік формує унікальність та виразну відмінність рекламного продукту. Подібні візуальні рішення надзвичайно ефективно привертають увагу, активізують асоціативне мислення та спонукають глядача до глибшого «прочитання» рекламного повідомлення, шукаючи приховані значення й інтерпретації. Саме цей механізм перетворює сюрреалістичну естетику на потужний інструмент створення емоційно насиченої та концептуально багатозначної реклами.

Тенденції розвитку сюрреалізму в рекламній продукції першої чверті ХХІ ст. охоплюють такі напрями:

- наслідування найвідомішим творам сюрреалізму (картини С. Далі, Р. Магрітта та ін.): проявляється в запозиченні та наслідуванні стилістики, художніх ідей, композиції, тону, настрою та характерних візуальних образів (наприклад, рекламні кампанії Volkswagen, Polo Blue Motion, Whirlpool та ін.);
- створення модернізованих зображень із використанням технік сюрреалізму, зокрема фотомонтажу та/або фотографічної ретуші та цифрової графіки. Зазвичай подібний підхід передбачає звернення до принципу зіставлення: дві ідеї або два об'єкти, розміщені в особливому середовищі, синтезуються та змішуються, щоб запропонувати перетворення одного на інший; цифрові фотографії передають чітку якість зображення та створюють сучасний вигляд і відчуття. Зокрема, в рекламних компаніях таких відомих брендів, як Nike та Adobe, використовуються сюрреалістичні засоби, які охоплюють сновидну анімацію та гіперболізовану трансформацію, що покликані зацікавити та сформувати емоційний зв'язок із глядачем [162, с. 45].

Сюрреалізм переживає нове відродження в сучасній аудіовізуальній культурі, що значною мірою пов'язано з домінуванням цифрових інтерфейсів і зростанням ролі віртуального досвіду. Використання сюрреалістичних технік

у цифровому медіавиробництві дає змогу митцям розширювати художні межі й створювати багаті на виражальні ефекти світи. Завдяки авторському застосуванню несподіваних комбінацій, дивовижних середовищ і символічно насичених елементів сучасні аудіовізуальні твори – від кінофільмів і телесеріалів до музичних відеокліпів, друкованої реклами та фотографій – формують унікальні емоційні стани та водночас заохочують реципієнтів до критичного мислення.

3.2. Массюрреалізм та попсюрреалізм як основні тенденції сюрреалізму мультимедійного контенту соціальних медіа

Наприкінці ХХ – на початку ХХІ ст. сюрреалізм отримав нові напрями розвитку, що безпосередньо пов'язано з еволюцією аудіовізуальної культури та початком цифрової епохи. У цей період відбувається трансформація традиційних художніх практик і поява нових форм візуальної комунікації, які активно використовують сюрреалістичні естетичні моделі.

Сюрреалізм здійснив помітний вплив на сучасне мистецтво та культуру. Його революційний підхід до дослідження підсвідомого, оскарження усталених художніх норм і тяжіння до несподіваних образних рішень сприяв розширенню меж візуального мислення. Ці характеристики стали підґрунтям для формування широкого спектра художніх практик, які в умовах розвитку цифрового суспільства масово репрезентовані в інтернет-просторі, зокрема в мультимедійному контенті соціальних медіа.

Мистецький рух, відомий як массюрреалізм, вирізняється своєю рідністю художньої мови та акцентуванням на різних нюансах сюрреалістичних мотивів, опосередкованих аудіовізуальними технологіями. Массюрреалізм розвинувся як відповідь на зростаючий вплив медіа та цифрових технологій на культуру, розширивши традиційні художні межі завдяки взаємодії між технологіями, культурою та людською уявою. Засновником руху (1992), автором терміна «массюрреалізм» (у результаті поєднання слів мас-медіа і

сюрреалізм) та підходу, в якому поєднано традиційні сюрреалістичні теми із сучасною естетикою нових медіа, є американський митець Дж. Зіхафер, який прагнув поєднати казкові якості традиційного сюрреалізму з суворими, всепроникними медійними образами [144, с. 82]. Спираючись на образи масового виробництва та концепцію культури споживання, мистецтво массюрреалізму критикує всепроникний вплив корпоративної культури на індивідуальну ідентичність і сприйняття, створюючи образи, які одночасно дивують, провокують і стимулюють рефлексію.

Синтез фантастичного та комерційного сприяв створенню робіт, що кидають виклик глядацькому сприйняттю реальності завдяки поєднанню знайомого та незвідано-тривожного. Використовуючи цифрові інструменти, фотографію та масово вироблені візуальні матеріали, представники раннього массюрреалізму переосмислили традиційні межі сюрреалістичної естетики, запропонували нову оптику для дослідження підсвідомого у добу цифрової культури. М. Морріс наголошує на тому, що естетиці массюрреалізму притаманне посилене звернення до символізму, міфологічних і психологічних мотивів, а також алегоричне оновлення взаємин із культурною спадщиною минулих епох: «представники массюрреалізму – діти масової культури, що сформована економікою та прагматизмом, і тому для них властивий множинний підхід у формуванні ідей» [161, с. 15]. Відповідно, «зіставлення образів і те, як вони сприймаються, можна розглядати як повернення до реалізму або сюрреалізму, збагачене елементами культури, що формує сучасного індивіда» [161, с. 15]. Таке нашарування різних культурних кодів дає змогу массюрреалізму не лише наслідувати традиції авангардного руху ХХ ст., але й розвивати їх у напрямі критики корпоративної візуальності, масового споживання та алгоритмічно сконструйованих уявлень про світ.

Зі здобуттям широкого визнання массюрреалізм, завдяки своїй адаптивності, почав розвиватися у різноманітних культурних контекстах по всьому світу. Поява доступних цифрових інструментів сприяла тому, що представники різних художніх дисциплін почали залучати принципи руху,

розширюючи його охоплення далеко за межі США. Завдяки інтеграції локальних наративів у массьюрреалістичні роботи митцям з країн Європи, Азії та Латинської Америки вдалося поєднати регіональні традиції з характерним для руху акцентом на цифровий сюрреалізм. Це глобальне впровадження суттєво збагатило рух, додавши нові мотиви, іконографічні елементи та інтерпретації його основних тем [144, с. 84].

Естетична концепція массьюрреалізму визначається поєднанням класичних сюрреалістичних мотивів і сучасної медіаестетики, що формує унікальну та зазвичай парадоксальну візуальну мову. Її особливість полягає у свідомому розмитті меж між підсвідомими імпульсами та сконструйованою реальністю нових медіа. Саме в цій взаємодії аналогового та цифрового, індивідуального досвіду та масової візуальної культури рух знаходить своє сучасне художнє звучання.

Массьюрреалізм бездоганно інтегрує мову нових медіа в сюрреалістичне мистецтво, створюючи унікальну естетику, яка резонує з сучасним реципієнтом. Поєднуючи такі елементи, як реклама, корпоративні логотипи та кадри з фільмів, з казковими композиціями, массьюрреалізм перетворює буденне на фантастичне. Таке зіставлення спонукає користувачів поставити під сумнів візуальну культуру, яка насичує їхнє повсякденне життя, переосмислюючи знайомі образи у спосіб, що спонукає до роздумів. Використання цифрових інструментів ще більше посилює цей процес, даючи змогу художникам поєднувати фотографічний реалізм з абстрактними та символічними елементами для створення багатозарових наративів. Массьюрреалізм пропонує сучасне переосмислення підсвідомості, сформованої цифровими інструментами та технологіями XXI ст. Художники досліджують такі теми, як віртуальна ідентичність, технологічне відчуження та фрагментована природа самосприйняття в гіперпов'язаному світі. Поєднуючи цифрові маніпуляції із сюрреалістичними образами, роботи массьюрреалістів заглиблюються в психологічний вплив життя в

медіанасиченому середовищі, звертаючись до перетину людських емоцій і технологічних інновацій [96, с. 60].

Зазвичай у роботах массюрреалістів критикується вплив цифрової епохи на автентичність, акцентується напруга між віртуальними реальностями та особистим досвідом. Наприклад, роботи, що містять фрагментовані людські форми, переплетені з механічними або піксельними елементами, підкреслюють відірваність та відчуження, викликані технологіями. В роботах Дж. Зіхафера фрагментовані тіла, переплетені з цифровими елементами, символізують боротьбу за збереження індивідуальності у все більш автоматизованому та стандартизованому суспільстві [8]. Массюрреалізм переосмислює підсвідоме не як простір, відірваний від реальності, а як простір, сформований медіа та технологіями, що домінують у сучасному житті, пропонуючи новий погляд на людський стан. Характерним для массюрреалізму є звернення до теми ідентичності, реальності та впливу технологій на людське сприйняття, використання повторюваних мотивів з метою створення багатошарових наративів. Він переосмислює те, як мистецтво відображає та критикує перипетії сучасного існування, переплітаючи уяву з повсюдним впливом технологій [181, с. 33].

Здатність массюрреалізму реагувати на актуальні суспільні проблеми забезпечує його тривалу культурну значущість. Роботи представників руху часто містять критику споживацтва та впливу технологій, перетворюючись на своєрідне дзеркало сучасного суспільства. Переосмислюючи рекламу, корпоративні образи та цифрове середовище крізь призму сюрреалістичної естетики, мистецтво массюрреалізму спонукає глядачів переоцінити власні взаємини з медіа, матеріальною культурою та віртуальними просторами [192, с. 45]. Це особливо актуально в умовах, коли віртуальний досвід дедалі частіше витісняє безпосередню фізичну взаємодію. «Приземлення» (2007) Дж. Зіхафера є квінтесенцією прикладу массюрреалізму, що поєднує цифрові маніпуляції з сюрреалістичними принципами, створюючи казкову та інтелектуально насичену композицію (Рис. В. 12). У творі зображено суворий,

футуристичний пейзаж, де фрагментовані елементи сучасної архітектури перетинаються з ефірними, абстрактними формами. Зіставлення геометричної точності та органічної плинності підкреслює напругу між технологічним прогресом людства та підсвідомістю [8]. Завдяки складному нашаруванню та використанню спотворених перспектив «Приземлення» пропонує поставити під сумнів сприйняття реальності у світі, де все більше домінують віртуальні та штучні середовища. На думку дослідників, у цьому творі Дж. Зіхафер майстерно критикує вплив нових медіа та технологій на сучасне суспільство [194]. Залучення впізнаваних архітектурних фрагментів і промислових мотивів у потойбічний контекст розмиває межу між реальним та уявним, а приглушена палітра та сюрреалістичне освітлення додають відчуття відчуженості, наголошуючи на темах ізоляції та технологічного відчуження. Так, «Приземлення» не лише відображає основні принципи массьюрреалізму, але й слугує потужним коментарем до психологічного впливу життя в гіперпов'язаному, насиченому медіасвіті [194]. «Цегляна кімната» (2009) А. Кінга є своєрідним втіленням сутності массьюрреалізму завдяки поєднанню елементів промислової архітектури з сюрреалістичною абстракцією (Рис. В. 13). У творі репрезентовано буденний, на перший погляд, простір з цегляними стінами, що перетворюється на загадковий пейзаж мрій завдяки використанню спотворених перспектив і сюрреалістичного освітлення. Контраст між різкими фактурами цегли та м'яким, ефірним сяйвом абстрактних форм створює напруження між реальністю та уявою, пропонуючи глядачеві дослідити власні межі сприйняття [194]. Замкнений, майже клаустрофобний простір символізує обмеження, зумовлені рутинністю та індустріалізацією, тоді як сюрреалістичні елементи натякають на підсвідоме прагнення до виходу за межі визначених структур.

Власне трактування массьюрреалізму пропонує М. Кройцхоф у творі «Мертве місто» (2004), поєднавши спустошення міського занепаду з казковими сюрреалістичними елементами. У творі зображено розлогий міський пейзаж зі зруйнованих будівель і порожніх вулиць, перекритих

абстрактними, сьйливими геометричними фігурами, що зависають у моторошному небі (Рис. В. 14). Поєднання реалістичних міських образів і сюрреалістичних втручань створює тривожну атмосферу, викликаючи почуття ізоляції та відчуження в сучасному світі. Ретельна увага М. Кройцхоф до деталей різко контрастує з ефемерністю абстрактних форм, підкреслюючи напругу між матеріальним та уявним. Поєднуючи суворий реалізм із сюрреалістичною абстракцією, авторка досліджує емоційні та психологічні наслідки сучасного міського існування, репрезентуючи потужний приклад здатності массьюрреалізму поєднувати суспільну критику з дослідженням підсвідомості [194].

Массьюрреалізм справив відчутний вплив на розвиток цифрового та змішаного медіамистецтва, позначившись на сучасних практиках і розширивши межі сюрреалістичного висловлення. Він продовжує надихати митців поєднувати традиційні сюрреалістичні техніки з провідними інноваційними цифровими технологіями, сприяючи появі інноваційних форм творчості у швидкозмінному аудіовізуальному ландшафті. Здійснивши значний вплив на еволюцію цифрового мистецтва, массьюрреалізм пропонує інноваційні способи інтеграції технологій у творче самовираження. Завдяки використанню цифрових інструментів, таких як програмне забезпечення для редагування фотографій і програми графічного дизайну, художники-массьюрреалісти розширили межі сюрреалізму. Їхні роботи поєднують традиційні художні елементи з цифровими ефектами, створюючи композиції, які здаються одночасно знайомими та футуристичними [8]. Наприклад, маніпульовані фотографічні зображення та шаруваті текстури стали відмінними рисами руху, впливаючи на практики сучасної цифрової фотографії та мистецтва змішаних медіа. Техніки руху резонують із сучасними цифровими художниками, які продовжують експериментувати з абстракцією та символічною розповіддю історій у віртуальних просторах. Відеоарт, анімація та інсталяції доповненої реальності зазвичай надихаються дослідженнями технологій і підсвідомості массьюрреалізму. Ці інновації

демонструють незмінну актуальність руху, підкреслюючи, як його принципи залишаються ваговою частиною цифрової творчості та продовжують надихати нові покоління художників.

Незважаючи на свою адаптивність, массьюрреалізм постав перед труднощами у збереженні цілісної ідентичності в умовах стрімкого поширення цифрових мистецьких рухів [194]. Однак його послідовна увага до дослідження підсвідомого та критики медіакультури забезпечує рухові унікальність і підтримує його актуальність у цифрову епоху. На сучасному етапі принципи массьюрреалізм залишаються важливим складником аудіовізуальної культури XXI ст., впливаючи на те, як творці інтегрують технології та сюрреалізм. Його спадщина функціонує як міст між традиціями та інноваціями, сприяючи переосмисленню художнього вираження. Зі зростанням доступності цифрових інструментів массьюрреалізм розширює свої художні межі, інтегруючи такі інноваційні цифрові технології, як доповнена реальність та 3D-моделювання. Ці технологічні досягнення дали змогу створювати захопливі та інтерактивні роботи, які посилюють враження користувача, виводячи рух за межі статичних зображень. Завдяки експериментам із віртуальними середовищами та змішаними реальностями, поєднанню реалістичних принципів із передовими технологіями, массьюрреалізм постійно оновлюється й утверджується як один із найдинамічніших напрямів сучасного цифрового мистецтва.

У цифрову епоху сюрреалізм набув нових форм розвитку та вимірів завдяки використанню таких інструментів, як цифровий фотомонтаж. Варто зазначити, що фотомонтаж – це поєднання кількох знімків, об'єднаних разом для досягнення художнього ефекту або для демонстрації об'єкта більш комплексно, ніж це можливо в одному творі мистецтва. Зображення формуються за допомогою вирізання, склеювання, розташування та перекриття двох або більше фотографій або репродукцій фотографій разом, іноді в поєднанні з іншими нефотографічними матеріалами, такими як текст чи інші абстрактні форми. Процес створення колажу фотографії можна

простежити до перших спроб друку в темній кімнаті, коли фотографи експериментували з прямим контактним друком об'єктів, розміщених на фотопластинках, або такими техніками, як подвійна експозиція та маскування [101, с. 176]. Цифровий фотомонтаж дав змогу художникам-сюрреалістам експериментувати зі створенням зображень, що були б неможливими з традиційними методами, і досліджувати теми та ідеї інноваційними способами.

Однією з найпоширеніших технік, що використовуються в цифровій формі массюрреалізму, є 3D-рендеринг. Ця техніка дає змогу художникам створювати тривимірні цифрові зображення, які виглядають реальними, але містять елементи сюрреалізму. Деякі художники також використовують віртуальну та доповнену реальність для створення захопливих сюрреалістичних вражень. Приклади 3D-сюрреалізму, які можна знайти в інтернеті, зазвичай створюються в програмному забезпеченні для 3D-дизайну. Вони перетворюються на продукт у форматах фото, GIF і відео [97, с. 163]. Сюрреалістичні тривимірні об'єкти наділені здатністю здійснювати духовний вплив, що виходить за межі передавання повідомлення, активуючи підсвідомі переживання засобами асоціацій. Це робить його ефективним інструментом у рекламі. Наприклад, короткі 3D-анімації, які П. Тарка створив для Porsche (Рис. В. 15). На зображенні модель автомобіля Porsche Taycan у сюрреалістичній атмосфері. Автомобілі в анімації мають різні кольори та рухаються в різних напрямках, а деякі об'єкти наче перебувають у середовищі без гравітації. Архітектурні споруди виконані переважно в пастельних кольорах. Повний місяць на блакитному небі на задньому плані з'являється при денному світлі трохи вище пальм, що створює сюрреалістичний ефект. П. Тарка поєднує реальність із сюрреалізмом, архітектуру з ілюстрацією та абстрактним мистецтвом, створюючи відчуття інопланетної реальності [165].

Здатність массюрреалізму розвиватися разом із технологіями забезпечила його постійну актуальність у XXI ст. Зі зростанням популярності віртуальної та доповненої реальності, штучного інтелекту та соціальних

мереж, рух відкриває нові художні виміри. Массюрреалізм досліджує взаємодію між людиною, цифровими технологіями та підсвідомістю, створюючи твори, що поєднують сюрреалістичну естетику з інтерактивними та динамічними цифровими середовищами. Це дає змогу художникам повному інтерпретувати класичні сюрреалістичні теми крізь призму сучасних медіа та технологічних інновацій.

На сучасному етапі у візуальному контенті вебресурсів популярності набувають зображення в стилі попсюрреалізму. В загальному розумінні попсюрреалізм – це сучасна художня течія, що поєднує елементи попкультури та сюрреалізму [11, с. 9]. Термін винайшов художник К. Шарф, який використав його для опису власних картин, в яких поєднав попарт і сюрреалізм [150]. Тривалий час критики та мистецька система фактично уникали попсюрреалізму – ситуація змінилася завдяки внеску та визнанню цінності цієї нової мови у роботах таких митців, як М. Райден, який є розробником своєрідного візуального маніфесту руху (його роботи зазвичай зображують невинні дитячі фігурки в жахливих, казкових сценах, зі складними деталями та посиланнями на ікони попкультури), Т. Схура, який створив тривожних персонажів фантазійних і апокаліптичних сценаріїв, та Ш. Фейрі, відомого інвазійною міською партизанською війною [95], Р. Інгліш, М. Пек та К. Роуз Гарсія. Щоб визначити, який зв'язок створює попсюрреалізм з історичним сюрреалізмом, можна сказати, що сучасний рух «виходить з природи сюрреалізму та імітує його перцептивну та сенсорну систему» [155, с. 6], але мрійлива реальність сюрреалізму 30-х рр. ХХ ст. зазнає відчутного впливу естетики попкультури та медіатичного бачення. Як і сюрреалізм, попсюрреалізм будує свою образну систему на суміші, відкликанні, метафорі та химерах, побудованих завдяки риторичним фігурам, з метою перероблення реальності. Водночас попсюрреалізм є мистецтвом візіонерства: він народжується з процесу, в якому основою твору є несвідоме, що виникає зі снів та з нового прочитання речей. Панування свідомої раціональності та логіки ставиться під сумнів, щоб залишити більше місця для

потенціалу уяви та нових зв'язків, які ведуть до іншого когнітивного стану реальності, а отже, до реальності потойбічного. Символи, вкорінені в несвідомому, а не лише в повсякденному досвіді, виходять на поверхню полотен і оброблюються засобами, типовими для сюрреалізму, такими як дезорієнтація, іронія, парадокс, критична параноя та чорний гумор.

Сюрреалістичний живопис створює свої образи через процеси дезорієнтації, парадоксу, чорного гумору, критичної параної, гри слів та іронії, і ці механізми також підтримують значну частину робіт художників-попсюрреалістів, які адаптують їх для створення барвистих персонажів коміксів, антропоморфних істот або гібридних форм, занурених в абсурдні архітектурні композиції, сповнені нісенітниць. Сюрреалістичний парадокс досягається через об'єднання образів, слів чи ідей, які спочатку здаються неможливими та хибними, але які постають з такою ж послідовністю, як і реальні образи. Сюрреалісти широко використовували їх, пропонуючи ці засоби, щоб уникнути логічних зв'язків між речами та викликати захоплення та подив у глядачів. Парадокс переносить творчу динаміку мрії на полотно, відкривається дивовижному, що для сюрреалістів розумілося як дивовижна фантастика, тобто логічний розрив, який давав змогу досягнути незвичайне в банальному, супроводжуючи глядача в значеннях альтернативних реальностей, і розпізнати красу в абсурді [95]. Як і сюрреалізм, попсюрреалізм реагує на щільну та відчужену присутність реальності та розглядає мистецтво як можливість втечі з цієї ситуації: це інструмент, здатний відкритися до значень, що виходять за межі контрольованого, доречного та дозволеного, а відтак нав'язаного.

Попсюрреалізм частково завдячує своєму формуванню низькопробному мистецтву, відомому як Lowbrow Art, складному мистецькому досвіду, від якого він, однак, відрізняється результатами та темами, що висвітлюються. Спільним є прагнення висміяти будь-які загальноприйняті речі, використовуючи гумор і сарказм як головні інструменти. Наділений стійким баченням, Lowbrow Art створив власну підривну культуру, насичену

абстрактними образами та мрійливими анімаційними персонажами. Сформувавшись у 70-ті рр. ХХ ст., попсюрреалізм став безпосередньо реакцією на панівне мистецтво та його одержимості абстрактним експресіонізмом і мінімалізмом. Попсюрреалісти прагнули відійти від цих художніх форм і створити щось більш доступне для широкої аудиторії. Активізація попсюрреалізму в американських мистецьких колах, зазвичай пов'язаних зі світом розваг і попмузики, відбулася наприкінці ХХ ст., а з 2013 р. рух отримав міжнародне поширення [11, с. 10]. Після заснування журналів «Juxtapoz Magazine» та «Hi-Fructose» деякі представники руху Lowbrow Art почали віддалятися від грубого зображення карикатур і контркультури в напрямі створення вишуканих та естетично привабливих творів, не відмовляючись від сутності андеграундного стилю. В процесі розмивання меж між «низьким» і «високим» мистецтвом сформувався стиль, який отримав визначення попсюрреалізм.

В сучасному візуальному інтернет-контенті широко репрезентовано попсюрреалістичні техніки, що дають змогу художникам передавати особисті історії, соціальні коментарі та емоційну глибину. Попсюрреалістична естетика значною мірою кидає виклик традиційним наративним умовностям цифрової епохи, занурюючи користувачів у казкові світи та створюючи простір для дослідження таких тем, як ідентичність, екзистенціалізм, людський стан, а також актуальних проблем сучасного суспільства, зокрема політичних і соціальних питань.

Роль соціальних мереж у просуванні та поширенні массюрреалізму та попсюрреалізму – фундаментальна. Такі платформи, як Instagram, Snapchat та TikTok, завдяки своїй візуальній природі та легкості обміну контентом, стали основними місцями для художників, де вони можуть демонструвати свої роботи світовій аудиторії. Це сприяло широкому визнанню рухів і допомогло долати географічні та культурні бар'єри. Водночас слід підкреслити, що поширення массюрреалізму та попсюрреалізму через соціальні мережі створює такі проблеми, як ризик культурної апропріації чи порушення

авторських прав. Безпрецедентне розширення цифрового аудіовізуального контенту актуалізує необхідність впровадження механізмів захисту цілісності та оригінальності творів мистецтва, одночасно сприяючи розвитку нових форм взаємодії між митцями та аудиторією.

У мультимедійному контенті соціальних медіа представлено багато творів відомих і впливових художників, представників попсюрреалізму. Наприклад, шведський фотограф і художник Е. Йоханссон відомий своїми культовими роботами, що поєднують реальність і фантазію («Служба повного місяця», «Попит і пропозиція» та ін.) (Рис. В. 16; В. 17). Його мистецтво – це вибух креативності, де зображення зазвичай суперечать законам фізики та здоровому глузду. Німецький художник Дж. Пітерс використовує фотомонтаж для створення сюрреалістичних зображень («Неминуче» (Рис. В. 18), «Місячна прогулянка» та ін.), що кидають виклик сприйняттю реальності. Твори бразильського художника М. Карама – це колаж із різномірних елементів, що поєднуються в сюрреалістичний і захопливий образ. Його роботи «Людина в плящі» та «Самотній мандрівник» демонструють ідеальне поєднання реалізму та фантазії.

Наразі сюрреалістичні тенденції проявляються в нових цифрових середовищах, зокрема у віртуальній реальності (VR). Ця технологія пропонує митцям-сюрреалістам захопливі можливості для створення інтерактивних досвідів, що занурюють глядача безпосередньо у твір мистецтва. Крім того, художники можуть експериментувати зі штучним інтелектом, створюючи роботи, які змінюються та адаптуються залежно від реакції глядача. Також перспективним напрямом є використання методів візуалізації даних для створення нових неосюрреалістичних образів, що поєднують художню експресію та цифрову технологію.

Сучасна аудіовізуальна культура використовує методи сюрреалізму в процесі створення художніх і документальних фільмів, фотографії, рекламних відеороликів, музичних відеокліпів, представлених на відеохостингах YouTube, Instagram та TikTok. За словами дослідників, сюрреалістичні художні

елементи, що сприяють об'єднанню розрізнених об'єктів і викривленню реальності засобами сновидінь та символічних мотивів, сприяють активному залученню користувачів до візуального контенту завдяки здатності викликати зацікавлення невизначеністю [112, с. 442].

Сюрреалістичне вираження посилюється завдяки цифровим інструментам, доступним у сучасному світі. Так, наприклад, техніки цифрового колажу разом з інструментами віртуальної реальності допомагають користувачам створювати захопливі середовища, які розмивають межі між реальністю та уявою [137, с. 11]. Завдяки сучасному способу розповіді пізнання живих істот є основою симуляції в реальному часі, а сюрреалістичне мистецтво прагне створити можливості для зміни цієї симуляції та формування нової реальності. Нещодавно техніка «подвійних зображень» була використана в цифровому середовищі у роботах Д. Уіпа, який прагне інтегрувати сюрреалізм у AR та VR-середовища у межах проєкту «Сюрреалізм у 4D». Назва походить від четвертого виміру, що додає інтерактивності та глибини досвіду користувача. У проєкті Д. Уіп використовує роботи С. Далі та Р. Магрітта, адаптовані до 3D-середовища. Крім того, він ставить під сумнів роль свідомості у світі сюрреалізму, досліджуючи зв'язки снів з підсвідомістю, намагаючись знайти спосіб впровадити інтерактивність у свої проєкти [208]. Загалом, сюрреалістичні елементи в цифрових медіа дають можливість підвищити якість наративу як у сфері розваг, так і в ігровій індустрії. Так, наприклад, користувачі отримали можливість переживати сюрреалістичні пейзажі через віртуальну та доповнену реальність завдяки можливості повністю зануритися в імерсивне середовище. На думку Д. Уіпа, сюрреалістичні компоненти в цифрових інтерфейсах підвищують наративну складність, стимулюють підсвідоме захоплення реципієнта і, відповідно, поглиблюють їх емоційний зв'язок та інтелектуальне розуміння контенту [209, с. 54].

Серед найбільш поширених сюрреалістичних елементів у сучасних цифрових творах аудіовізуального мистецтва є:

– *зіставлення та контрастні елементи* – використання суперечливих або несумісних елементів в єдиній композиції, що провокує глядача до роздумів і переосмислення реальності. Ця техніка є характерною для сюрреалізму в цілому. У цифровому медіамистецтві вона зазвичай охоплює зіставлення різноманітних візуальних елементів, зокрема людей і механічних компонентів або природних сцен, накладених на урбаністичне середовище. Таке зіставлення порушує звичне сприйняття і змушує реципієнта змінити свій погляд на предмет, що репрезентується [110, с. 651];

– *створення атмосфери сновидіння та викривлення реальності* – поширена стратегія створення середовища сновидіння, інколи навмисного поділу на реальне та уявне. Цифрові інструменти дають змогу художникам керувати освітленням, перспективою та рухами, імітуючи сновидіння, візуалізуючи, як сни стають реальністю. Так, наприклад, застосунки доповненої реальності надають можливість дизайнерам-сюрреалістам створювати цифрові накладки, що поєднують їх реальне оточення з потойбічним, фантастичним [208, с. 118];

– *використання символізму та метафоричних уявлень* – фундаментальний принцип сюрреалістичного вираження, який демонструє, що абстрактні образи здатні передавати глибинні сенси та багатовимірні значення.

Отже, в сучасному цифровому контенті представлено аудіовізуальні твори, що розширюють потенціал цифрових медіа для залучення символічного уявлення, наприклад, руху, анімації та взаємодії з користувачем, посилюючи метафоричну тематику. Символічний сюрреалізм зазвичай використовується в рекламі з метою транслювання філософії бренду, наприклад, поєднання годинників і розплавлених об'єктів може символізувати плин часу та прогрес.

Висновки до розділу

Перехід кіно від аналогових до цифрових технологій зменшив досвід вільних асоціацій у кіно. Водночас удосконалення кінематографії та технологій надають більше захопливих засобів для оповіді. Протягом понад ста років історія кінематографії дозволяла режисерам охоплювати свою аудиторію в різних вимірах. Більше того, віртуальна та доповнена реальності сприяють створенню нового захопливого досвіду. В епоху цифрових технологій кіно не лише лишається ідеальним засобом виразності для роздумів про центральні теми сюрреалізму, а й суттєво розширює свої можливості завдяки інноваційним технологіям. Абсолютна альтернативна реальність, запропонована творцями аудіовізуальної продукції дозволяє глядачу безпосередньо доторкнутися до розмаїття способів, яким режисери втілюють в життя певні аспекти сюрреалізму.

Неосюрреалістичні музичні відеокліпи (режисери С. Р. Джонсон, М. Гондрі, Дж. Трейвіс, К. Каннінгем, Дж. Глейзер) здійснили значний вплив на західну популярну культуру, змінивши власне процес сприйняття музики, завдяки специфіці передачі складних ідей та наративів. Посилення інтересу до сюрреалістичної естетики посприяло його інтегруванню в інші форми аудіовізуальної культури. Характерними неосюрреалістичними прийомами є: суміщення (непов'язані зображення або ідеї розміщено разом з метою створення вражаючого контрасту), логіка сновидіння (розрізненість, швидкий перехід від одного сценарію до іншого); символізм (поглиблення передачі значень, їх різноманітних інтерпретацій та варіацій).

Сучасні сюрреалістичні тенденції аудіовізуальної культури засвідчують прагнення побачити світ за межами соціальних умовностей. У цьому контексті кінематограф продовжує лишатися унікальним засобом, наділеним величезним потенціалом надихати і відновлювати втрачене (міфічне) бачення світу. Поняття сюрреалістичності засновується на прагненні нової свідомості засобами досвіду «розширеної душі» митця-філософа, що ефективно реалізується засобами кінематографа.

У практиках фотографів першої чверті ХХІ ст. (Д. Клімчак, П. Холлінгворт, Л. Шеєр, Б. Наті та ін.) ідея сюрреалістів щодо революційних трансформацій в репрезентації та зображеннях, зокрема в контексті образів урбаністичного простору, набуває нового звучання завдяки досягненням цифрових технологій.

Неосюрреалістична реклама використовує знаки, символізм та метафори для створення ключових рекламних концепцій, повідомлень або унікальних торгових пропозицій продукту. Характерним є: наслідування творам сюрреалістів (запозичення та наслідування стилістиці, ідеям, художній композиції, тону, настрою та репрезентованим візуальним об'єктам; створення модернізованих зображень з використанням технік сюрреалізму, зокрема фотомонтажу та/або фотографічної ретуші в поєднанні з цифровою фотографією.

Основними тенденціями сюрреалізму сучасної аудіовізуальної культури в мультимедійному контенті соціальних медіа є массьюрреалізм та попсюрреалізм. Естетична концепція массьюрреалізму визначається поєднанням сюрреалістичних тем та сучасної медіаестетики, створюючи унікальну та зазвичай парадоксальну візуальну мову, що базується на розмитих межах між підсвідомістю та сконструйованою реальністю нових медіа. Акцент массьюрреалізму на сучасних технологіях відображає трансформаційні підходи до взаємодії мистецтва з культурою, охоплюючи мінливий інструментарій цифрової епохи. На відміну від традиційних сюрреалістів, які зосереджувалися окремо на снах та підсвідомості, массьюрреалісти пов'язують ці теми з технологічним ландшафтом. Зазвичай у роботах поєднано цифрові редагування, фотографічні маніпуляції та символи споживчої культури, наслідком чого є поява багаточарових, багатогранних творів, що резонують зі сприйняттям сучасного реципієнта. Інтеграція звичайного та надзвичайного формує основу привабливості массьюрреалізму для сучасних користувачів – представлені в фотоконтенті твори надають можливість зазирнути за межі поверхневих проявів та дослідити глибші

значення, вбудовані в сучасні медіаландшафти. Массяорреалізм здійснив вплив на культурні дискусії про роль технологій у формуванні людського сприйняття (віртуальна ідентичність, культура споживання, технологічне відчуження та ін.). Таким чином, техніки массяорреалізму, внаслідок поєднання сюрреалізму та сучасних цифрових практик сформували візуальну мову цифрової фотографії, графічного дизайну та відеоарту, заохочуючи митців використовувати технології як інструмент для дослідження абстрактних та символічних ідей. Поєднуючи технологічні досягнення з позачасовими сюрреалістичними принципами, массяорреалізм створює унікальний діалог між минулим і сьогоденням, мистецтвом і новими медіа, уявою і технологіями.

Специфіка попсяорреалізму полягає в імітації перцептивної та сенсорної системи сюрреалізму, що проявляється в поєднанні знайомого та потойбічного – він викликає почуття ностальгії і водночас сповнений дивовижного захоплення, породженого мрійливою та зазвичай тривожною природою сюрреалізму. Представники попсяорреалізму не перетворюють власні емоції на знаки та образи, взяті з фантазії, натомість ретельно досліджують уяву, щоб створювати зіставлення образів минулого і реальності, побудованої на символах та іконах історичного періоду, відкриваючи таким чином нові точки зору на буденні речі.

ВИСНОВКИ

1. Сюрреалізм – художній рух, що протиставляє себе традиційним нарративним принципам, вирізняється продукуванням незвичного, дивного й абстрактного в надзвичайно глибинних і метафоричних образах. Фундаментальною передумовою концепції сюрреалізму є орієнтація на такий тип рефлексії, який спонукає людину до переосмислення власної позиції у світі та виходу за межі усталених культурних і раціональних норм. Сюрреалізм суттєво вплинув на формування традиційних та нових форм візуальної культури: з одного боку, візуальні практики використовувалися в якості засобу художнього вираження сюрреалістичної естетики, а з іншого – аудіовізуальні медіа запозичували сюрреалістичні прийоми для репрезентації світоглядних, філософських і нарративних моделей.

2. Еволюція сюрреалізму у візуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ століття розгортається за чіткою тривірневою структурою, де історичні етапи розвитку безпосередньо корелюють з основними напрямками сюрреалістичної практики. Кожен етап формує унікальний тип естетики, технологічного інструментарію та культурного функціонування, підкреслюючи динамічний характер сюрреалізму як процесу постійної адаптації до змін технологічного й культурного середовища. При цьому він зберігає естетичну ідентичність, засновану на принципі парадоксального поєднання несумісного, що робить його однією з найстійкіших і найуніверсальніших візуальних мов ХХ – першої чверті ХХІ століть. Запропонована типологія – неосюрреалізм, массюрреалізм і попсюрреалізм – утворює системну класифікацію, що відображає не лише стилістичне розмаїття, а й глибші зсуви в онтології художнього образу, статусі авторства та механізмах культурного функціонування: від автороцентричної моделі класичного авангарду через постмодерністську рефлексію до алгоритмічно- та споживацько-орієнтованих практик цифрової доби.

Авангардний етап (1920–1960-ті роки). Відповідний напрям: класичний сюрреалізм. Це період становлення сюрреалізму як радикальної мистецької практики, безпосередньо пов'язаної з психоаналітичною теорією з. Фрейда та прагненням звільнити підсвідоме від раціонального контролю. Тут сформувалися ключові візуальні стратегії – автоматизм, робота з несвідомим, ірраціональність, асоціативний монтаж, фотоманіпуляція, реографія та оптичні деформації. Кінематографічні експерименти Л. Бунюеля та С. Далі заклали підґрунтя сюрреалістичної кіномови, що пізніше стане основою для неосюрреалізму, массяюрреалізму та попсяюрреалізму. Сюрреалізм функціонував як елітарний, часто провокативний жест, спрямований проти буржуазної культури та традиційних уявлень про мистецтво, формуючи візуальні стратегії, які визначають всю подальшу еволюцію напрямку.

Постмодерністський етап (1970–1990-ті роки). Відповідний напрям: неосюрреалізм. Цей етап позначається свідомим поверненням до авангардної спадщини в умовах постмодерну, де цитатність, інтертекстуальність, гібридизація «високого» й «низького», руйнування меж між медіа та міжмедійність стають визначальними рисами. Неосюрреалізм не дублює класичний авангард, а інтерпретує його через нові технологічні можливості – комп'ютерний монтаж і складні спецефекти, – актуалізуючи мотиви сновидної логіки, підсвідомого, екзистенційних страхів, бажань та тривоги. Твори Девіда Лінча, Террі Гілліама, Мішеля Гондрі чи Гі Бурдена демонструють іронічне, часто меланхолійне переакцентування спадщини А. Бретона, С. Далі чи Л. Бунюеля в нових нарративних і технологічних умовах. Це переважно авторська, інтелектуальна практика, орієнтована на складну символічну структуру, тривале інтерпретаційне занурення та психологічну глибину, що зберігає автороцентричність «високого» мистецтва.

Цифровий етап (2000–2020-ті роки). Відповідні напрями: массяюрреалізм і попсяюрреалізм. Цифрові технології – 3D-моделювання, AR/VR, алгоритмічна генеративність, нейромережі, інтерактивність та мультимодальність – радикально трансформують природу сюрреалістичного образу, роблячи його

невід'ємною частиною повсякденного візуального досвіду та глобальної циркуляції контенту. Сюрреалізм перестає бути виключно художнім феноменом і стає універсальною мовою масової візуальної комунікації – від вірусних мемів до реклами преміум-брендів і ігрових світів. Цей етап стає ґрунтом для розквіту двох домінантних практик:

- массюрреалізм, що тяжіє до алгоритмічної серійності, гіпервиробництва, меметичної циркуляції та масового тиражування, суттєво послаблюючи авторську інтенцію. Образ існує як матриця нескінченних варіацій, підпорядкована логіці платформ і алгоритмів рекомендацій, з акцентом на комерційне застосування (люксова реклама, бренд-контент) та максимальну залученість, а не глибинну рефлексію. Це продукт цифрової екології, де візуальна форма функціонує як аналог вірусного контенту;

- попсюрреалізм, який адаптує сюрреалістичні парадокси до естетики популярної культури, надаючи їм видовищності, емоційної виразності та миттєвої комунікативності. Роботи Еріка Йоханссона, Ніка Найта демонструють технічно бездоганне, емоційно заряджене зображення, розраховане на ефект «вау» та позитивну реакцію. Парадокс перестає бути травматичним чи тривожним, перетворюючись на привабливий, інклюзивний елемент масового досвіду, домінуючий у музичних відеокліпах, фешн-фотографії, рекламних кампаніях та популярному цифровому контенті.

Така періодизація та типологія підкреслюють еволюцію сюрреалізму від провокативного авангардного жесту через рефлексивну постмодерністську інтерпретацію до алгоритмічно-керованого масового продукту й естетизованого гібриду, утворюючи концептуальну систему для точного опису ролі сюрреалістичних практик у сучасній візуальній культурі.

3. Практики неосюрреалізму, массюрреалізму та попсюрреалізму, попри всю різноманітність підходів і технологій, зберігають рефлексивний потенціал сюрреалізму, але реалізують його по-різному: від глибинної індивідуальної рефлексії в неосюрреалізмі до короткочасної емоційної та ідентичнісної реакції в поп- і массюрреалізмі. Основними маркерами сучасної рецепції

сюрреалізму в аудіовізуальних практиках, відповідно до їхніх формотворчих особливостей, є:

- кінофільми (нарративний аудіовізуал): руйнування лінійної нарративності, конструювання контрольованого сновидного (часто кошмарного) простору, домінування несвідомого, критика прихованих суспільних вад, атмосфера нерозв'язної таємниці, цитування класичної сюрреалістичної іконографії (очі, трансформовані тіла, лабіринти, символічні об'єкти), гіперреалістична деталізація в поєднанні з постмодерністською інтертекстуальністю, іронією та пародією;

- фотографія, digital art, медіа-арт: гіперреалістичне виконання онтологічно неможливого образу, гра з масштабами, пропорціями й фізичними законами, естетизація дивного, контрастне поєднання органічного й механічного (або природи й урбаністики), цифрові накладки реального й фантастичного, метафорична й символічна багатозначність, використання 3D-рендерингу, AR/VR та генеративних технологій;

- музичні відеокліпи: асоціативний монтаж непов'язаних образів, логіка сновидіння (фрагментарність, «стрибки» сценаріїв), швидка зміна настроїв і планів, посилений символізм і полісемантичність, видовищність і емоційна насиченість як домінанти;

- рекламні відеоролики та фешн-візуал: стилізаційне запозичення сюрреалістичних прийомів (фотомонтаж, ретуш, просторові парадокси), модернізована версія класичних мотивів, перетворення парадоксу на привабливий комерційний ефект, поєднання гіперреалізму з емоційно-позитивною видовищністю.

Ці маркери демонструють, що сучасна рецепція зберігає ядро сюрреалістичної естетики (парадокс, пріоритет несвідомого, опір раціональному), але адаптує його до нових технологій і культурних функцій – від рефлексивно-критичної до масово-комунікативної та комерційно-привабливої.

4. Візуальна логіка сюрреалізму глибоко залежна від домінантного технологічного контексту. В аналогову добу сюрреалістичний ефект досягався переважно фізичними маніпуляціями – подвійною експозицією, соляризацією, оптичними трюками, постановочним монтажем. Перехід до цифрових технологій не просто розширює технічні можливості сюрреалізму, а радикально трансформує його естетику, наративні структури і культурний статус. Ця трансформація відбувається одночасно в кількох вимірах. Технічний вимір виявляється у появі інструментів, що дозволяють створювати переконливі образи принципово неможливого: безшовний композитинг, фотореалістичний 3D-рендеринг, генеративні нейромережі, технології доповненої та віртуальної реальності. Ці засоби усувають попередні фізичні обмеження й роблять сюрреалістичну «дивність» не винятком, а стандартною можливістю будь-якого цифрового виробництва зображень. Наративний вимір зазнає змін у бік прискорення, фрагментації й кліповості. У коротких форматах соціальних мереж (Reels, TikTok) сюрреалістичний ефект має спрацьовувати миттєво, без поступового розгортання символічних глибин. Лінійна оповідь поступається місцем мозаїчній структурі, адаптованій до логіки скролінгу й алгоритмічного поширення. Алгоритмічний вимір призводить до того, що платформи та системи штучного інтелекту стають співтворцями візуальних патернів. Рекомендаційні алгоритми формують «природний відбір» найбільш вірусних сюрреалістичних мотивів, а генеративні моделі продукують нові гібридні форми, які часто перевершують людську уяву за рівнем дивності. Авторський вимір характеризується розмиванням меж індивідуального творчого акту. Колективні проєкти, ремікси, автоматична генерація та інтерактивні інсталяції створюють ситуацію розподіленого чи частково машинного авторства, що ставить нові етичні та естетичні питання щодо атрибуції й оригінальності.

5. Поширення чи створення певного типу контенту (наприклад, попсюрреалістичних фото чи массюрреалістичних 3D-рендерів) стає способом самопрезентації, демонстрації креативності, культурного капіталу та

приналежності до певних спільнот. У соціальних мережах вибір сюрреалістичного візуального стилю виконує роль маркера ідентичності, що відрізняє користувача від масового потоку стандартних зображень. У такий спосіб цифрові технології переводять сюрреалізм із царини елітарного експерименту в універсальну мову масового візуального досвіду, водночас зберігаючи його ключову функцію – порушення звичних координат сприйняття реальності. Масовизація й демократизація сюрреалістичних ефектів роблять їх доступними мільйонам користувачів без спеціальної підготовки. Мобільні фільтри, онлайн-редактори та текстові запити до нейромереж перетворюють складну авангардну практику на повсякденний комунікативний жест. Це, з одного боку, розширює аудиторію й інтегрує сюрреалізм у площину сучасної візуальної культури, а з іншого – створює ризик естетичної інфляції, коли надлишок подібних образів послаблює їхню первісну здатність до шоку й трансгресії. Сприйняття сучасного сюрреалізму перестає бути суто естетичним актом і перетворюється на складну соціокультурну практику, в якій переплітаються чуттєвий досвід, комунікативна взаємодія та конструювання суб'єктності в цифровому середовищі.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з детальнішим аналізом впливу штучного інтелекту на формування нових типів сюрреалістичної образності, дослідженням специфіки сюрреалізму в імерсивних середовищах віртуальної та доповненої реальності, вивченням кроскультурних особливостей рецепції сюрреалістичних образів, а також аналізом етичних та естетичних проблем, пов'язаних з алгоритмічним виробництвом візуального контенту.

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. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.077.01>

2. Алфьорова З. Екранна форма новітньої доби в контексті мультимедійності. *Культура України*. 2014. Вип. 47. С. 156–162.

3. Алфьорова З. Морфологія аудіовізуального мистецтва в умовах трансмедійності. *Features of the development of modern science in the pandemic's era : Proceedings of the II International Scientific and Theoretical Conference, Berlin, July 15, 2022. Berlin, 2022. Vol. 2. P. 114–115. URL: <https://previous.scientia.report/index.php/archive/article/view/347> (дата звернення: 01.05.2025).*

4. Бабенко В. Фігуральна мова аудіовізуального контенту. *Теле- та радіожурналістика*. 2014. Вип. 13. С. 140–149.

5. Барнич М., Вірьовченко Б. Специфіка акторського виконавства прозових літературних творів і віршів в аудіовізуальному мистецтві: сучасні практики. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2025. Т. 8, № 1. С. 8–19. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332375>

6. Безручко О. Аудіовізуальне мистецтво та педагогіка екранних мистецтв України у працях та документах ХХ–ХХІ ст. *Аудіовізуальне мистецтво і виробництво: досвід, проблеми та перспективи* : колект. монографія. Київ, 2016. Т. 1. С. 23–64.

7. Безручко О., Федорова О. Взаємодія мистецтва й науки в осягненні законів всесвіту: аналіз фільму «Тенет» Крістофера Нолана. *Культурологічна думка*. 2024. Т. 26, № 2. С. 151–161. DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-26-2024-2.151-161>

8. Біла В. І. Массюрреалізм в аудіовізуальній культурі кінця XX – першої чверті XXI століття. *Культурологічний альманах*. 2025. № 3. С. 272–277. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.3.33>

9. Біла В. І. Формування аудіовізуального неосюрреалізму в просторі постмодерністської культури. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : IX Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів, м. Київ, 6 листоп. 2025 р. Київ, 2025. С. 43–48.

10. Біла В. І. Особливості фотографічного сюрреалізму: історична ретроспектива. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2025. № 2. С. 89–93. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2025.338909>

11. Біла В. І. Специфіка попсюрреалізму як синтезу низької і високої культури: історична ретроспектива. *Multidisciplinary approaches in science, technology and culture* : Proceedings of the International scientific and practical conference, Oxford, September 5–7, 2025. Oxford, 2025. P. 9–12.

12. Біла В. І. Цифровий сюрреалізм в мультимедійному контенті соціальних медіа. *Future of science: innovations and perspectives* : 11th International scientific and practical conference, Stockholm, September 8–10, 2025. Stockholm, 2025. P. 130–134.

13. Бондар В. І. Колаж у фотографії. *Мистецтвознавство. Культурологія. Медіапедагогіка* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 18 жовт. 2023 р. Київ, 2023. Ч. 1. С. 32–34.

14. Бондар В. І. Композит нової ідентичності: концептуальні портрети у фотографії. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство* : тези доп. VII Міжнар. наук.-практ. конф, м. Київ, 27–28 берез. 2025 р. Київ, 2025. Ч. 1. С. 166–168.

15. Бондар В. І. Сюрреалістичні тенденції сучасної аудіовізуальної культури: кінематографічний аспект. *Культурологічний альманах*. 2025. Вип. 1. С. 277–282. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.31> 12

16. Борденюк С., Гавран І., Гримальська В. Особливості вуличної фотографії та її спорідненість з кінематографом. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2021. Т. 4, № 2. С. 278–285. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248772>

17. Галкіна Д. В., Курас А. І. Сюрреалізм – мистецтво майбутнього. *Наукові здобутки молоді – вирішенню проблем харчування людства у XXI столітті* : матеріали 84-ї Міжнар. наук. конф. молодих учених, аспірантів і студентів, 23–24 квітня. Київ, 2018. Ч. 4. С. 45.

18. Герчанівська П. Е. Культурологія / за ред. В. І. Панченко. 2-ге вид, випр. і доп. Київ : Ун-т «Україна», 2006. 323 с.

19. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму : дис. ... д-ра філософії / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2023. 194 с.

20. Дорош М. Net.art. Мистецтво у вікні браузера. *Детектор медіа*. 2011. 01 листоп. URL: <https://ms.detector.media/onlain-media/post/8748/2011-11-01-netart-mystetstvo-u-vikni-brauzera/> (дата звернення: 15.09.2025).

21. Желєзняк С. В. Трансформації сучасної аудіовізуальної культури в контексті наукових гуманітарних концепцій. *Питання культурології*. 2021. Вип. 38. С. 76–84. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.38.2021.245704>

22. Желєзняк С. В. Узаємодія звуку й зображення в сучасній аудіовізуальній культурі. *Культурологічна думка*. 2021. Т. 20, № 2. С. 171–178. DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-20-2021-2.171-178>

23. Зубавіна І. Екранна культура : засоби моделювання художньої реальності (час і простір у кінематографі) : монографія. Київ : Інтертехнологія, 2006. 256 с.

24. Ландяк О. «Аудіовізуальне мистецтво» як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені В. Гнатюка. Серія: Мистецтвознавство*.

2017. № 1, вип. 36. С. 213–223. URL: <http://nzm.tnpu.edu.ua/article/view/169968/169753> (дата звернення: 15.09.2025).

25. Лисинюк М. В., Голобородько О. О. Медіакультура: сутнісні особливості і функції. *Питання культурології*. 2020. Вип. 36. С. 38–48. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.36.2020.221042>

26. Медведєва А., Кукса В. Монтаж як творчий метод режисера в сучасній аудіовізуальній культурі. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2024. Т. 7, № 1. С. 42–50. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302760>

27. Миславський В. Н. Західний кінематограф. Концептуально-термінологічний словник. Харків : Точка, 2024. 228 с.

28. Моженко М. В. Дигіталізація медіа і сучасна аудіовізуальна культура. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2015. Вип. 33. С. 91–98. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.33.2015.158293>

29. Мусієнко О. Відеохостинг як найбільш адаптивний елемент аудіовізуальної культури на сучасному етапі. *Evropský filozofický a historický diskurz*. 2019. Vol. 5, Iss. 4. P. 58–62. URL: https://ephd.cz/wp-content/uploads/2019/ephd_2019_5_4/11.pdf (дата звернення: 15.09.2025).

30. Мусієнко О. Гібридне походження художньої природи відеохостингу як нової жанроформи аудіовізуальної культури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2020. Вип. 34. С. 105–110. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucp.mk.v34i34.326>

31. Мусієнко О. Сюрреалізм у кінематографі: біля витоків. *Мистецтвознавство України*. 2015. Вип. 15. С. 85–98.

32. Мусієнко О. Художньо-естетичні особливості відеохостингів у сучасній аудіовізуальній культурі : дис. ... д-ра філософії / Харків. держ. акад. культури. Харків, 2023. 212 с.

33. Ожарівська С. П. Сюрреалізм в українському літературному процесі кінця ХХ століття. *Філологічні трактати*. 2011. Т. 3, № 1. С. 30–33. URL:

<https://essuir.sumdu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/c62dad60-63a8-4d66-a4d2-70f1bfcfca3b/content> (дата звернення: 15.09.2025).

34. Оленєв О. Мистецтво нових медіа та масові комунікації: Спільне й відмінне. *Сучасне мистецтво*. 2013. Вип. 9. С. 79–84.

35. Русін Р. М. Деструктивність і креативність як чинники формування художньо-образної системи сюрреалізму. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Філософія. Політологія*. 2014. Вип. 2. С. 28–32.

36. Самощук О. П. Психологічні аспекти особистості та творчого процесу Сальвадора Далі. *Психологічний часопис*. 2020. Т. 6, № 1. С. 175–186. DOI: <https://doi.org/10.31108/1.2020.6.1.17>

37. Сваткова Н. Сюрреалізм в сучасному образотворчому мистецтві. *Наукові тренди постіндустріального суспільства* : зб. наук. пр. з матеріалами VI Міжнар. наук. конф., м. Івано-Франківськ, 26 квіт. 2024 р. Вінниця, 2024. С. 280–286. URL: <https://archive.mcnd.org.ua/index.php/conference-proceeding/article/view/1169/1194> (дата звернення: 15.09.2025).

38. Соломатова В. В. Специфіка аудіовізуального дискурсу в дигітальній культурі. *Питання культурології*. 2019. Вип. 35. С. 69–77. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.35.2019.188787>

39. Сотська Г., Шмельова Т. Словник мистецьких термінів. Херсон : Стар, 2016. 52 с.

40. Станіславська К. Аудіовізуальний контрапункт у кіно: спроба класифікації. *Наукового вісника Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2022. № 30. С. 47–54. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.30.2022.259497>

41. Станіславська К. Видовищні форми у сучасній культурі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2021. № 29. С. 85–90. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.29.2021.248786>

42. Станіславська К. Мистецьке, художнє, візуальне, видовищне: до питання базової термінології в естетичній царині сучасної культури. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2023. № 32. С. 118–123. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.32.2023.281332>

43. Станіславська К. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія. 2-ге вид., перероб. і доп. Київ, 2016. 352 с.

44. Станіславська К. Музичний лейтмотив у кінофільмі: особливості тлумачення, функції, семантика. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2019. Вип. 25. С. 109–114. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.25.2019.188331>

45. Степаненко К., Ляміна М. Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2024. Т. 7, № 2. С. 261–274. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318993>

46. Супрунець І. Сюрреалізм та ранні фільми Луїса Бунюеля. *Кіно-Театр*. 2000. № 2. С. 39–41. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/3632f6c8-f903-4335-9b63-eb6cd765720e/content> (дата звернення: 15.09.2025).

47. Сучков Д. Аудіовізуальна культура участі: роль соціальних медіа. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 3. С. 75–80. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.3.2023.289817>

48. Сучков Д. Медіа-мистецтво як тренд сучасної аудіовізуальної культури. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2023. Вип. 47. С. 84–89. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v47i.727>

49. Сучков Д. Трансформація аудіовізуальної культури в епоху соціальних медіа : дис. ... д-ра філософії / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2024. 200 с.

50. Требін М. П. Цифрове суспільство: спроба проникнення в сутність. *Цифрова епоха: міждисциплінарний дискурс* : монографія / А. А. Гедзик, Т. В. Ковальова, О. Ю. Коцюрба та ін. Харків : Право, 2024. С. 4–30.

51. Чміль Г. Антропологічні засади екранної культури : дис... д-ра філос. наук / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Київ, 2005. 422 с.

52. Чміль Г. Екранне дзеркало: розколота Реальність часів війни. *Культурологічна думка*. 2023. Т. 23, № 1. С. 8–26. DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-23-2023-1.8-26>

53. Чміль Г., Буряк Є. Людина та природа у документальному кінематографі. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2022. Т. 5, № 1. С. 46–53. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.5.1.2022.257175>

54. Чміль Г., Вітошкін М. Особливості втілення режисерського задуму в сучасному аудіовізуальному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2024. Т. 7, № 2. С. 275–287. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.319000>

55. Чміль Г., Ліньов І. Драматургія як інструментарій кінематографа у відображенні реальності та моделюванні глядацького сприйняття. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2025. Т. 8, № 1. С. 118–128. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.8.1.2025.332418>

56. Шаган Т. М. Особливості малих форм екранної культури епохи web : дис. ... д-ра філософії / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2025. 180 с.

57. A propos. *Neosurrealisme*. URL: <https://neosurrealisme.wordpress.com/about/> (date of access: 23.08.2025).

58. Abel R. French film theory and criticism : a history/anthology, 1907–1939. Princeton : Princeton University Press, 1988. Vol. 1: 1907–1929. 484 p.

59. Alnazarova G. Revisiting Correlations between Real and Imaginary in Space of Surrealism. *Bulletin of the Innovative University of Eurasia*. 2021. No. 2 (82). P. 9–14. DOI: <https://doi.org/10.37788/2021-2/9-14>
60. Alquié F. The philosophy of surrealism. Ann Arbor : University of Michigan Press, 1965. 196 p.
61. Artaud A. Cinema and Reality. *The Collected Works of Antonin Artaud*. Trans. A. Hamilton. London : Calder and Boyars, 1972. Vol. 3. P. 19–25.
62. Artaud A. Reply to an Inquiry. *The Collected Works of Antonin Artaud*. Trans. A. Hamilton. London : Calder and Boyars, 1972. Vol. 3. P. 59–60.
63. Aumont J. Jean Epstein: cinéaste, poète, philosophe. Paris : Cinémathèque française, 1998. 336 p.
64. Ballard A. Surrealist Cinema. URL: https://www.academia.edu/6842220/Surrealist_Cinema (date of access: 23.09.2025).
65. Barnych M., Balaban O., Kotlyar S., Venher O., Kravtsova O. Staged reality in cinema: Contemporary interpretations and meanings. *Scientific Herald of Uzhhorod University. Series "Physics"*. 2024. Iss. 55. P. 1466–1473. DOI: <https://doi.org/10.54919/physics/55.2024.146wo6>
66. Barnych M., Petrenko S., Nechaienko T., Kovsh O., Saminina H. The Development of New Thinking as a Consequence of the Influence of Screen Culture. *Studies in Media and Communication*. 2022. Vol 10, No 3. P. 55–62. DOI: <https://doi.org/10.11114/smc.v10i3.5834>
67. Barragán M. Surrealism and Spain. *The Routledge Companion to Surrealism* / ed. K. Strom. New York : Routledge, 2022. P. 297–305.
68. Batsch M. The Function of Metapsychology – Study of an American Controversy, 1970s–1980s. *Psychoanalysis and History*. 2021. Vol. 23, Iss. 1. P. 75–100. DOI: <https://doi.org/10.3366/pah.2021.0369>
69. Batur R. Sürrealizmin gerçeklik anlayışıyla pop sürrealizme bakiş. *Tykhe*. 2020. Vol. 5(9). P. 163–174. URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1290381> (date of access: 23.09.2025).
70. Baudot F. Moda y Surrealismo. Madrid: H. Kliczkowski, 2004. 79 p.

71. Baudrillard J. In the Shadow of the Silent Majorities or, The End of the Social and Other Essays / trans.: P. Foss, P. Patton, J. Johnston. New York : Semiotext(e), 1983. 128 p.
72. Bazin A. Gray H. The Ontology of the Photographic Image. *Film Quarterly*. 1960. Vol. 13, No. 4. P. 4–9.
73. Benjamin W. L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica / trans. di E. Filippini. Torino : Einaudi, 1966. 184 p.
74. Berger J. Uses of Photography. For Susan Sontag. *Understanding a Photograph* / ed. G. Dyer. New York : Penguin Books, 2013. P. 49–60.
75. Bertetto P. Figure. Immagini dell'inconscio nel cinema di Buñuel. *La valle dell'Eden*. 1999. Vol. 1, No. 3. P. 99–126.
76. Best S., Kellner D. Postmodern Theory: Critical Interrogations. London : Macmillan, 1991. 336 p.
77. Boschi A. Lynch: la ricerca del sublime nell'imperfezione. *SFERA Archivio dei prodotti della Ricerca dell'Università di Ferrara*. 2000. URL: <https://sfera.unife.it/handle/11392/1379312> (date of access: 23.09.2025).
78. Brakowsky P. Surreale Architekturcollagen. *Schwarzweiss*. 2015. Iss. 105. P. 20–27.
79. Breton A. The First Manifesto of Surrealism. Cambridge Queer Press, 1924. 42 p.
80. Breton A. Manifestoes of Surrealism / trans.: R. Seaver, H. R. Lane. Ann Arbor : University of Michigan Press, 1972. 317 p.
81. Bright S. Fotografía hoy. San Sebastián : Editorial Nerea, 2005. 224 p.
82. Buddy I. Peter Gabriel 'Sledgehammer' video remastered in 4K. *The Music Universe*. 2018. July 21. URL: <https://web.archive.org/web/20210828195708/https://themusicuniverse.com/peter-gabriel-sledgehammer-video-remastered-in-4k/> (date of access: 12.09.2025).
83. Bunuel L. Dei miei sospiri estremi. SE. 2024. 288 p.

84. Calvo R. M. Historia y pervivencia del surrealismo en el cine. 2007. URL: https://www.researchgate.net/publication/303105061_HISTORIA_Y_PERVIVENCIA_DEL_SURREALISMO_EN_EL_CINE (date of access: 17.08.2025).

85. Casajús Quirós C. Manual de arte y fotografía. Madrid : Editorial Universitas, 1998. 184 p.

86. Chanturia T. The formation of audiovisual culture and its technological advances. *Scientific Journal "Spectri"*. 2022. Vol. 1. DOI: <https://doi.org/10.52340/spectri.2022.19>

87. Cheng J. S., Richardson M. The marvellous. *Surrealism: Key Concepts* / eds.: K. Fijalkowski, M. Richardson. London : Routledge, 2016. P. 239–247.

88. Curi U. Il perturbante e l'enigma. *Iride. Filosofia e discussione pubblica*. 2002. No. 37. P. 630–635.

89. Darley A. Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona : Paidós Ibérica, 2002. 321 p.

90. De Julio M. Another Look at Germaine Dulac's The Seashell and the Clergyman. *Senses of Cinema*. 2013. No. 69. URL: <http://sensesofcinema.com/2013/featurearticles/another-look-at-germaine-dulacs-the-seashell-and-the-clergyman> (date of access: 17.08.2025).

91. Debard M., Sitney A., Virmaux A. Cinema Dadaïste et Surrealiste. Paris : Centre Georges Pompidou, 1976. 64 p.

92. Debord G. La société du spectacle. Paris : Éditions Gallimard, 1967. 129 p.

93. Debord G. Surrealism: an irrational revolution. *The sinister science*. 2021. July 2. URL: <https://thesinisterscience.com/2021/07/02/surrealism-an-irrational-revolution/> (date of access: 13.05.2025).

94. Dees Q. A research into the expression of dreams in art. URL: <http://sonology.org/wp-content/uploads/2021/11/QuirijnDeesThesisAResearchIntoTheExpressionOfDreamsInArt.pdf> (date of access: 22.04.2025).

95. Del Longo E. Pop Surrealismo : Tesi di Laurea Corso / Ca' Foscari University of Venice. Venice, 2014. 76 p. URL: <https://unitesi.unive.it/retrieve/f8494208-342c-4452-99fa-594d9faced43/814982-39297.pdf> (date of access: 12.02.2025).

96. Deltgen F. ¿Qué constituye una massurrealidad? *El sueño del bandoneón: y una colección de otros ensayos sobre Massurrealismo* / S. Spinelli. José León Suárez : Ediciones SCS, 2012. P. 58–72.

97. Demirel M. R. 3D Surrealism and Examples in Visual Communication Design. *Bodrum Journal of Art and Design*. 2024 Vol. 3, No. 2. P. 162–171. DOI: <https://doi.org/10.58850/bodrum.1480901>

98. Derrida J. *Writing and Difference* / trans. A. Bass. Chicago : University of Chicago Press, 1978. 342 p.

99. Desnos R. *Avant-Garde Cinema. French film theory and criticism: A history/anthology, 1907-1939* / R. Abel. Princeton : Princeton University Press, 1988. Vol. 1 : 1907–1929. P. 429–432.

100. Desnos R. *Dream and Cinema. French film theory and criticism: A history/anthology, 1907-1939* / R. Abel. Princeton : Princeton University Press, 1988. Vol. 1 : 1907–1929. P. 283–285.

101. Dianat F. The Study on History of Photomontage and the Efficiency of Art Schools on it. *Journal of History Culture and Art Research*. 2017. Vol. 6, No. 4. P. 176–191. DOI: <https://doi.org/10.7596/taksad.v6i4.1038>

102. Dottorini D. David Lynch. Il cinema del sentire (Cinema. Registi). Le Mani-Microart'S, 2004. 178 p.

103. Eggener K. L. "An Amusing Lack of Logic": Surrealism and Popular Entertainment. *American Art*. 1993. Vol. 7, No. 4. P. 30–45. URL: <http://www.jstor.org/stable/3109152> (date of access: 22.04.2025).

104. Eguizábal R. *Fotografía publicitaria*. Madrid : Cátedra, 2001. 231 p.

105. Epstein J. *Écrits sur le cinema*. Paris : Seghers, 1974-75. T. 2 : 1946–1953. 177 p.

106. Epstein J. *Spirito del cinema*. Roma : Bianco E Nero Editore, 1955. 206 p.
107. Evis A. Commonalities of Surreal and Postmodern Aesthetics in Oğuz Atay's Short Story "Neither Yes nor No". *Söylem Journal of Philology*. 2022. Vol. 7, Iss. 3. P. 726–740.
108. Farassino A. *Tutto il cinema di Luis Bunuel*. Baldini & Castoldi, 2000. 370 p.
109. Ferguson K. L. Digital Surrealism: Visualizing Walt Disney Animation Studios. *DHQ*. 2017. Vol. 11, No. 1. P. 1–31. URL: https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1211&context=qc_pubs (date of access: 17.04.2025).
110. Fernández-Morales A. Contradiction Juxtaposed and Digital Representation in Contemporary Art: The Work of Dionisio González. *Digital Draw Connections*. 2021. Vol. 107. P. 649–666. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-59743-6_30
111. Finelli S. L'inconscio de-figurato. Una teoria figurale del mind-game film. 2017. URL: <https://core.ac.uk/download/98345495.pdf> (date of access: 12.05.2025).
112. Flitterman-Lewis S. Surrealist Cinema: Politics, History, and the Language of Dreams. *American Imago*. 1993. Vol. 50, No. 4. P. 441–456.
113. Forceville C. *Pictorial Metaphor in Advertising*. London : Routledge, 1996. 248 p.
114. Freud S. A. *L'interpretazione dei sogni* / traduttore A. Ravazzolo. Roma : Newton Compton, 2014. 477 p.
115. Freud S. Das Unheimliche. *Imago*. 1919. No. 5. P. 297–324. URL: https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/imago1917_1919/0307/image.info (date of access: 12.05.2025).
116. Freud S. *Psicoanalisi dell'arte e della letteratura* / traduttore C. Balducci. Rome : Newton Compton editori, 2018. 256 p.

117. Fuller J. Atget and Man Ray in the Context of Surrealism. *Art Journal*. 1976. Vol. 36, No. 2. P. 130–138. DOI: <https://doi.org/10.2307/776161>
118. Garello S. Metaphor and Mental Imagery: The “Visibility” of Figurative Language. *The Enigma of Metaphor: Philosophy, Pragmatics, Cognitive Science*. Cham : Springer Nature Switzerland, 2024. P. 129–157.
119. Gavran I., Honcharuk S., Mykhalov V., Kot H., Parokonnyi A. Analysis of the American directors’ works in the context of the European theory of auteur cinema. *Scientific Herald of Uzhhorod University. Series "Physics"*. 2024. Iss. 55. P. 1439–1448. DOI: <https://doi.org/10.54919/physics/55.2024.143ge9>
120. Gavran I., Stoian S., Rohozha M., Vilchynska I., Pletsan K. Visual practices of human creation in postmodern culture. *Herança*. 2023. Vol. 6, No. 2. P. 245–254. DOI: <https://doi.org/10.52152/heranca.v6i2.721>
121. Gibson J. Surrealism before Freud: Dynamic Psychiatry's "Simple Recording Instrument". *Art Journal*. 1987. Vol. 46(1). P. 56–60.
122. Gingeras A. Guy Bourdin. London ; New York : Phaidon, 2006. 128 p.
123. González-Valerio B., Gordillo C. La fotografía de moda y el surrealismo fotográfico. Una relación sin fin. *Revista Internacional De Historia De La Comunicación*. 2018. No. 10. P. 79–98. DOI: <https://doi.org/10.12795/RiHC.2018.i10.05>
124. Goudal J. Surrealism and Cinema. *French film theory and criticism: A history/anthology, 1907–1939* / R. Abel. Princeton : Princeton University Press, 1988. Vol. 1 : 1907–1929. P. 353–362.
125. Gould M. The Surrealist Sensibility. *Surrealism and the Cinema: (open-eyed Screening)*. Cranbury : A. S. Barnes, 1976. P. 21–55.
126. Groys B. The Total Art of Stalinism: Avant-garde, Aesthetic Dictatorship, and Beyond / trans. C. Rogle. Princeton : Princeton University Press, 1992. 126 p.
127. Gündüz E. N., Özener O. Ö. Digital Surrealism: Video Game Space. *Journal of Computational Design*. 2024. Vol. 5, Iss. 1. P. 139–162. DOI: <https://doi.org/10.53710/jcode.1419955>

128. Gürelli U. C. New era of surrealism in the digital age of games : Thesis for the degree of Master of Arts / Bahçeşehir university. İstanbul, 2022. 58 p. URL: <https://umurg.com/assets/thesis.pdf> (date of access: 17.08.2025).
129. Hammond P. The shadow and its shadow: Surrealist writings on the cinema. San Francisco : City Lights Books, 2000. 236 p.
130. Hansen M. B. N. New philosophy for new media. Cambridge : MIT Press, 2004. 333 p.
131. Hariraksapitak N. Surrealism on Advertising. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*. 2016. Vol. 24 (S). P. 141–158.
132. Hershberger R. P. The visual arts in the novels of Benjamin Jarnes : Dissertation / University of Kansas. Kansas, 1999.
133. Hopkins D. Dada and Surrealism: A Very Short Introduction. Oxford : Oxford University Press, 2004. 183 p.
134. Howells R., Negreiros J. Visual Culture. Cambridge : Polity, 2012. 346 p.
135. Huyssen A. After the great divide: Modernism, mass culture, postmodernism. Bloomington : Indiana University Press, 1986. 244 p.
136. İşbilen D., Salman S. Navigating Between Realities: Avatar. *International Social Sciences Studies Journal*. 2024. Vol. 10, Iss. 1. P. 9–17. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10618926>
137. Jang K.-S. Study on the relation of modern illustration using automatic technique. *Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology*. 2018. Vol. 7, No. 1. P. 111–126. DOI: <https://doi.org/10.29056/jncist.2018.06.08>
138. Jia W., Razi S., Yaakup H. The Visual Language of Disquiet: Surrealist and Expressionist Aesthetics in Film. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 2024. Vol. 14, No. 4. P. 1687–1697. DOI: <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i4/21348>
139. Jo Y., Kim M. A Study on the Expression Techniques of Surrealism in Realistic Media Art: focusing on d'strict's works. *Korea Institute of Design Research Society*. 2023. Vol. 8. P. 309–320. DOI: <https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.3.309>

140. Kaushall J. N. Utopian Spontaneity: Adorno's Concept of Mimesis and Surrealist Automatic Writing. *Modernism/modernity*. 2023. Vol. 30. No. 1. P. 1–19. DOI: <https://dx.doi.org/10.1353/mod.2023.a902600>

141. Kordic A. What Is the Lowbrow Art Movement? When Surrealism Took Over Pop. *Artsptr Magazine*. 2025. April 28. URL: <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/art-movements-en/pop-surrealism/> (date of access: 13.08.2025).

142. Kritzinger Ch. C. The interrelationships between meaning(s), form, cinematic technology and surrealist ideology in Luis Buñuel's, *Un Chien Andalou* (1929) : Doctoral dissertation / Nelson Mandela Metropolitan University, 2012.

143. Kyrou A. *Le Surréalisme Au Cinéma*. Paris : Le Terrain vague, 1963. 286 p.

144. Lantzen S. *Massurrealism: A dossier = Massurrealismus: Ein dossier*. Zurich : Novus Haus Publishing, 2004. 177 p.

145. Layton L. Blue Velvet: a parable of male development. *Screen*. 1994. Vol. 35, Iss. 4. P. 374–393. DOI: <https://doi.org/10.1093/screen/35.4.374>

146. *Le surréalisme en un coup d'oeil*. *Ministère de la Culture*. URL: <https://histoiredesarts.culture.gouv.fr/Mouvements-artistiques/Le-surrealisme> (date of access: 15.09.2025).

147. Lehman K. E. Self in Progress: Designing an Animated Mental Health Narrative Inspired by the Principles and Aesthetics of Surrealism. *OhioLINK*. 2022. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu165426510010221 (date of access: 15.09.2025).

148. L'immagine surrealista e il cinema a cura di Renzo Principe. *Parol*. URL: <http://www.parol.it/articles/principe2.htm> (date of access: 17.03.2025).

149. Lowenstein A. *Dreaming of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media*. New York : Columbia University Press, 2015. 253 p.

150. Lus Arana K. Vers un nouveau Surréalisme. Las fantasías arquitectónicas de Jim Kazanjian. *Conversando con... Emilio Tuñón (parte 1)*. 2018. Vol. 23, No. 32. P. 88–101. DOI: <https://doi.org/10.4995/ega.2018.8890>

151. Lynch secondo Lynch / ed. Ch. Rodley. Milano : Dalai Editore, 1998. 360 p.
152. Magrini J. M. "Surrealism" and the Omnipotence of Cinema. *Senses of cinema*. 2007. Iss. 44. URL: <https://www.sensesofcinema.com/2007/feature-articles/surrealism-cinema/> (date of access: 15.09.2025).
153. Magritte, 1898-1967 / eds.: G. Zinque Ollinger, F. Leen. Ghent : Ludion, 1998. 335 p.
154. Marinone I. L'âme anarchiste du cinéma surréaliste. *Mélusine 24 : Le cinéma des surrealistes*. Paris : L'Age d'Homme, 2004. P. 193–204.
155. Marziani G., Mazzanti A. Pop Surrealism What a Wonderfool World. Roma : Drago, 2010. 96 p.
156. Mazzoni R., Ghiselli F. Robert Desnos e il meraviglioso moderno. Una poetica surrealista del cinema (1923-1930). Pisa : Edizioni ETS, 1995. 132 p.
157. Menarini R. Il cinema di David Lynch. Alessandria : Edizioni Falsopiano, 2002. 180 p.
158. Merleau-Ponty M. Senso e non senso. Milano : Il Saggiatore, 2016. 229 p.
159. Mitry J. Storia del cinema sperimentale. Milano : Mazzotta, 1971. 319 p.
160. Molina Barea M. C. The Cinematographic Refrain: Memory and Repetition in the Films of Hong Sang-soo and Apichatpong Weerasethakul. *Canadian Journal of Film Studies*. 2021. Vol. 30, No. 2. P. 1–21. DOI: <https://doi.org/10.3138/cjfs-2018-0024>
161. Morris M., Kocsis P., Seehafer J. Three Essays About Massurrealism. University Plaza Press, 2013. 188 p.
162. Osaigbovo F. O. Extrapolating the mystique of surreal photography as an advertising design strategy. *Facta Universitatis*. 2022. Vol. 8, No. 2. P. 43–62. DOI: <https://doi.org/10.22190/FUVAM2202043O>
163. Othman H. René Magritte as an Inspiration for Modern Advertising Design. *International Design Journal*. 2021. Vol. 11, Iss. 4. P. 113–125.

164. Passeron R. Sürrealizm sanat ansiklopedisi. Çev. Sezer Tansuğ. İstanbul : Remzi Kitabevi, 1982. 292 p.
165. Peter Tarka x no small dreams, where vehicles go to vibe. *Porsche*. 2023. September 15. URL: <https://www.porsche.com/usa/stories/design/peter-tarka/> (date of access: 11.08.2025).
166. Pezzella M. Estetica del cinema. Bologna : Il Mulino, 1996. 136 p.
167. Piechura J. Wading into Battle: Frida Kahlo, Surrealism, and the Gradivian Myth. *RIHA Journal*. 2021. 0258. DOI: <https://doi.org/10.11588/riha.2021.0.85590>
168. Piloni C. L'arte in movimento: il surrealismo con la computer grafica. Tesi. Università di Torino, 2023. URL: <https://unitesi.unito.it/handle/20.500.14240/157933> (date of access: 17.12.2024).
169. Rana H. S. The Surreal Landscape as An Invitation to Imagine. *NeuroQuantology*. 2022. Vol. 20, No. 4. P. 1379. DOI: <https://doi.org/10.48047/nq.2022.20.4.nq22369>
170. Richardson M. Surrealism and cinema. Oxford ; New York : Berg, 2006. 202 p.
171. Richardson M., Fijalkowski K. The supreme point. *Surrealism: Key Concepts*. London : Routledge, 2016. P. 248–254.
172. Rodowick D. N. Audiovisual Culture and Interdisciplinary Knowledge. *New Literary History*. 1995. Vol. 26. P. 111–121. DOI: <https://doi.org/10.2307/20057271>
173. Rondolino G. L'occhio tagliato: Documenti del cinema dadista e surrealista. Torino : Martano, 1972. 312 p.
174. Rondolino G., Tomasi D. Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi. Torino : UTET Università, 1995. 336 p.
175. Sawicki M., Moody J. Filming the Fantastic with Virtual Technology Filmmaking on the Digital Backlot. New York : Routledge, 2020. 220 p.
176. Scharf A. Arte y fotografía. Madrid : Alianza, 1994. 419 p.

177. Sheringham M. *Everyday life: Theories and practices from surrealism to the present*. Oxford ; New York : Oxford University Press, 2006. 437 p.

178. Siagkri R. *The Surrealistic Spaces Through the Films* : Thesis / University of Nicosia. Nicosia, 2016. 41 p. URL: <https://www.academia.edu/35361462/>
[The Surrealistic Spaces Through the Films pdf](#) (date of access: 17.03.2025).

179. Soriano M. *Le surréalisme au cinéma. Les surréalistes et le cinéma* / eds.: A. Virmaux, O. Virmaux. Paris : Seghers, 1976. P. 322–323.

180. Sougez M. *Historia general de la fotografía*. Madrid : Cátedra, 2011. 571 p.

181. Spinelli S. *El sueño del bandoneón: y una colección de otros ensayos sobre Massurrealismo*. José León Suárez : Ediciones SCS, 2012. 152 p.

182. Srikanthi C. N., Hum M. *Hyperrealities in Popular World Films*. *Journal Fascho in Education Conference-Proceedings*. 2020. Vol. 1, No. 1. P. 1–13. URL: <https://journal.umbogorraya.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/89> (date of access: 13.05.2025).

183. Suidu G. *A history of the world cinema* / trans.: X. Zhao, H. Chengxiang. Zhongyuan Film Press, 1995. 239 p.

184. Surrealism. *Oxford Learners Dictionaries*. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/surrealism> (date of access: 14.08.2025).

185. Surrealismo. *Origini, stili e principali esponenti del movimento d'avanguardia*. *Finestre sull'Arte*. 2023. June 29. URL: <https://www.finestresullarte.info/arte-base/surrealismo-origini-sviluppi-stile-movimento> (date of access: 12.03.2025).

186. Susca C. "When you see me again, it won't be me". *Twin Peaks from the Multichannel Era to the Digital Era*. *Series - International Journal of TV Serial Narratives*. 2018. Vol. 4, No. 2. P. 103–110. DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/8362>

187. Tang Y., Bin Misri I. Exploring surrealist approaches in digital media art for enhancing graphic and visual communication design. *Journal of Humanities, Music and Dance*. 2025. Vol. 05, No. 01. P. 1–14. DOI: <https://doi.org/10.55529/jhmd.51.1.14>
188. Tausk P. Historia de la fotografía en el siglo XX: de la fotografía artística al periodismo gráfico. Barcelona : Gustavo Gili, 1978. 294 p.
189. The Postmodern Turn: New Perspectives on Social Theory / ed. S. Seidman. Cambridge : Cambridge University Press, 1994. 312 p.
190. The Routledge Companion to Surrealism / ed. K. Strom. New York : Routledge, 2024. 424 p.
191. Todorov T. The Fantastic: A Structural Approach to the Literary Genre / trans. R. Howard. London : The Press of Case Western Reserve University Cleveland, 1973. 179 p.
192. Touchon C. Happy Shopping - Massurrealist Spam Poetry. Fort Worth : Ontological Museum Publications, 2007. 116 p.
193. Vailland R. Le surréalisme contre la Révolution. Paris : Delga, 2007. 115 p.
194. Valcheva S. Massurrealism. *Ilustromania*. URL: <https://www.ilustromania.com/artistic-movements/massurrealism> (date of access: 07.05.2025).
195. Van Lier H. Histoire photographique de la photographie. Paris : Les Impressions nouvelles, 2005. 263 p.
196. Vestergaard T., Schrøder K. The language of advertising. Oxford ; New York : B. Blackwell, 1985. 182 p.
197. Vichi L. L'intelligenza Di Una Macchina Omaggio a Jean Epstein. Bologna : Università degli studi di Bologna, 2000. 48 p.
198. Virilio P. La máquina de visión. Madrid : Cátedra, 1989. 99 p.
199. Virmaux A. Artaud and Film / trans. S. Sanzenbach. *Tulane Drama Review*. 1966. Vol. 11, Iss. 1. P. 154–165. DOI: <https://doi.org/10.2307/1125279>
200. Virmaux A., Virmaux O. Les surréalistes et le cinéma. Paris : Editions Seghers, 1976. 341 p.

201. Virmaux A., Virmaux O. Un genre nouveau: le cine-roman. Paris : Edilig, 1983. 127 p.
202. Vitali L. Fotografia e Pittura: il Surrealismo e la ricerca dell'inconscio attraverso nuove tecniche. *Saramunari*. 2022. Luglio 13. URL: <https://saramunari.blog/2022/07/13/fotografia-e-pittura-il-surrealismo-e-la-ricerca-dellinconscio-attraverso-nuove-tecniche/> (date of access: 12.04.2025).
203. Waters A. Discerning a Surrealist Cinema. University of Birmingham, 2011. 81 p. URL: <https://etheses.bham.ac.uk/id/eprint/3092/1/Waters11MPhil.pdf> (date of access: 15.09.2025).
204. Whelpton B. Art Appreciation (Made Simple Books). London : W. H. Allen & Co Ltd, 1970. 200 p.
205. Williams L Figures of desire: A theory and analysis of surrealist film. Berkeley : University of California Press, 1992. 229 p.
206. Xiao J., Zhang, C. A study on the symbolic narrative in the cross-cultural communication of short videos. *Journalism and Writing*. 2020. Vol. 3. P. 24–31. URL: <http://www.semiotics.net.cn/userfiles/images/d431d71c01e65fda8d4d0b5ec81fcd2.pdf> (date of access: 12.04.2025).
207. Yalur R. René Magritte'in sürrealist tavrının afiş tasarımına etkisi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*. 2019. No. 5(10). P. 145–152. URL: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1074219> (date of access: 12.04.2025).
208. Yan R. The Influence of Surrealism on Contemporary Design. *International Journal of Education and Humanities*. 2024. Vol. 13, No. 1. P. 116–119. DOI: <https://doi.org/10.54097/ybrqy687>
209. Yip D. K.-M. Cinematic Surrealism of the Interactive Virtual Space. *Reconceptualizing the Digital Humanities in Asia. Digital Culture and Humanities*, Singapore : Springer, 2020. Vol. 2. P. 53–71. DOI: doi.org/10.1007/978-981-15-4642-6_4

210. Zheliezniak S. Specificity of Audiovisual Culture in Multimedia Space: Sound Aspect. *Culture and Arts in the Modern World*. 2019. No. 20. P. 238–248. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1915.20.2019.172449>

211. Zheng H. Vitalistic Aesthetics: From Deleuze to Rancière. *Theoretical Studies in Literature and Art*. 2024. Vol. 43, Iss. 6. P. 183–192. URL: <https://tsla.researchcommons.org/journal/vol43/iss6/20> (date of access: 12.04.2025).

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

Статті у наукових фахових виданнях України

1. Бондар В. І. Сюрреалістичні тенденції сучасної аудіовізуальної культури: кінематографічний аспект. *Культурологічний альманах*. 2025. Вип. 1. С. 277–282. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.1.31>
2. Біла В. І. Особливості фотографічного сюрреалізму: історична ретроспектива. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2025. № 2. С. 89–93. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2025.338909>
3. Біла В. І. Массяурреалізм в аудіовізуальній культурі кінця ХХ – першої чверті ХХІ століття. *Культурологічний альманах*. 2025. № 3. С. 272–277. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.3.33>

Опубліковані праці апробаційного характеру

4. Бондар В. І. Колаж у фотографії. *Мистецтвознавство. Культурологія. Медіапедагогіка* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 18 жовт. 2023 р. Київ, 2023. Ч. I. С. 32–34.
5. Бондар В. І. Композит нової ідентичності: концептуальні портрети у фотографії. *Україна у світових глобалізаційних процесах: культура, економіка, суспільство* : тези доп. VII Міжнар. наук.-практ. конф, м. Київ, 27–28 берез. 2025 р. Київ, 2025. Ч. 1. С. 166–168.

6. Біла В. І. Специфіка попсюрреалізму як синтезу низької і високої культури: історична ретроспектива. *Multidisciplinary approaches in science, technology and culture* : Proceedings of the International scientific and practical conference, Oxford, September 5–7, 2025. Oxford, 2025. P. 9–12.

7. Біла В. І. Цифровий сюрреалізм в мультимедійному контенті соціальних медіа. *Future of science: innovations and perspectives* : 11th International scientific and practical conference, Stockholm, September 8–10, 2025. Stockholm, 2025. P. 130–134.

8. Біла В. І. Формування аудіовізуального неосюрреалізму в просторі постмодерністської культури. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір* : IX Всеукр. наук. конф. молодих вчених, аспірантів та магістрантів, м. Київ, 6 листоп. 2025 р. Київ, 2025. С. 43–48.

СПИСОК ІЛЮСТРАЦІЙ

Рис. В. 1. «Віроломство образів». Р. Маргітт, 1929 р.

Рис. В. 2. Постер до фільму «Андалузський пес», режисер Л. Бунюель, 1929 р.

Рис. В. 3. Мерилін в образі Мао. Фотограф Ф. Халсман, 1952 р.

Рис. В. 4. «20 Ans». Фото Г. Бурдена, 1977 р.

Рис. В. 5. Мода Dior, Еллен фон Унверт. Фото Г. Бурдена, 1980 р.

Рис. В. 6. Кадр з фільму «Аватар», режисер Дж. Кемерон, 2009 р.

Рис. В. 7. Кадр з музичного відеокліпу «Sledgehammer» П. Габріеля, режисер С. Р. Джонсон, 1986 р.

Рис. В. 8. Кадр з музичного відеокліпу «Human Behaviour» Бйорк, режисер М. Гондрі, 1993 р.

Рис. В. 9. Кадр з музичного відеокліпу «Just» Radiohead, режисер Дж. Трейвіс.

Рис. В. 10. Кадр з музичного відеокліпу «Rabbit in Your Headlights» спільного проєкту британського електронного дуєту Unkle та соліста гурту Radiohead Т. Йорка, режисер Дж. Глейзер.

Рис. В. 11. Друкована реклама «Magritte», агентство DDB Berlin для суббренду Volkswagen Polo Bluemotion (бренд: Volkswagen) у Німеччині. 2008 р.

Рис. В. 12. «Приземлення» Дж. Зіхафен, 2007 р.

Рис. В. 13. «Цегляна кімната», А. Кінг, 2009 р.

Рис. В. 14 «Мертве місто» М. Кройцхоф, 2004 р.

Рис. В. 15. 3D-анімація П. Тарка для Porsche.

Рис. В. 16. «Служба повного місяця», Е. Йоханссон.

Рис. В. 17. «Попит і пропозиція», Е. Йоханссон.

Рис. В. 18. «Неминуче», Дж. Пітерс, 2016 р.

ІЛЮСТРАЦІЇ



Рис. В. 1 «Віроломство образів». Р. Маргітт, 1929 р. URL : <https://ukurier.gov.ua/uk/articles/divovizhni-sviti-rene-magritta/> (дата звернення : 07.08.2025).

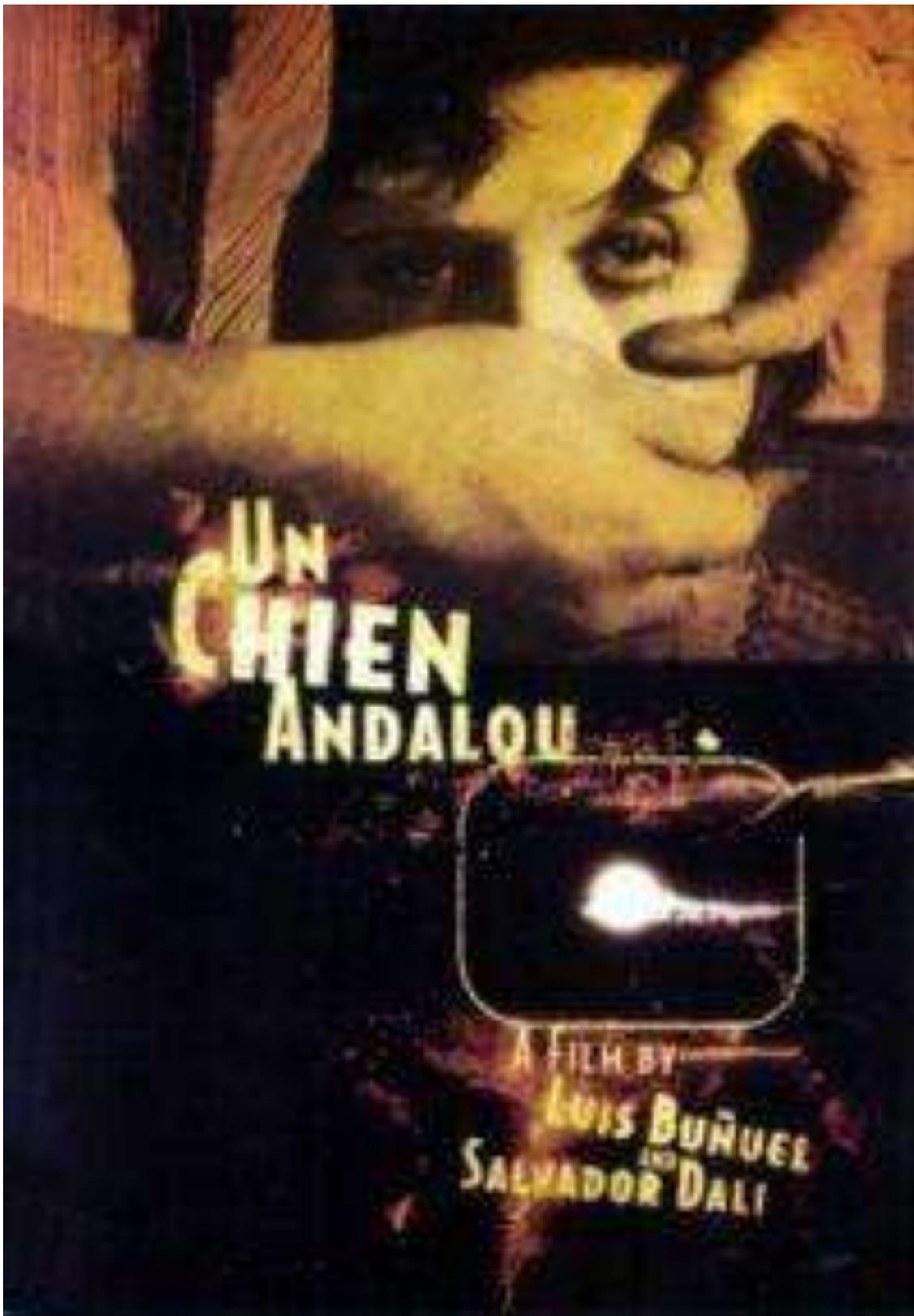


Рис. В. 2. Постер до фільму «Андалузський пес», режисер Л. Бунюель, 1929 р.
URL : <https://uakino-bay.net/52271-andaluzkij-pes.html> (дата звернення : 02.09.2025).



Рис. В. 3. Мерилін в образі Мао. Фотограф Ф. Халсман, 1952 р. URL : <https://www.artsy.net/artwork/philippe-halsman-marilyn-mao-1> (дата звернення : 12.08.2025).



Рис. В. 4. «20 Ans». Фото Г. Бурдена, 1977 г. URL : <https://www.michaelhoppengallery.com/artists/30-guy-bourdin/works/4740-guy-bourdin-20-ans-c.-1977/> (дата звернення : 07.08.2025).



Рис. В. 5. Мода Dior, Еллен фон Унверт. Фото Г. Бурдена, 1980 р. URL : <https://www.michaelhoppengallery.com/artists/30-guy-bourdin/works/4002-guy-bourdin-dior-fashion-ellen-von-unwerth-ca.-1980/> (дата звернення : 01.09.2025).



Рис. В. 6. Кадр з фільму «Аватар», режисер Дж. Кемерон, 2009 р. URL : <https://uaserials.my/2389-avatar-2009.html> (дата звернення : 02.10.2025).



Рис. В. 7. Кадр з музичного відеокліпу «Sledgehammer» П. Габріеля, режисер С. Р. Джонсон, 1986 р. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q> (дата звернення : 06.09.2025).



Рис. В. 8. Кадр з музичного відеокліпу «Human Behaviour» Бйорк, режисер М. Гондрі, 1993 р. URL : https://www.google.com/search?sca_esv=fbce5c1644a5d5c8&udm=7&sxsrf=AE3TifNKB6AWVVTI1-Fr3vvWm9n6su4ZuQ:1761923703967&q=Human+Behaviour%C2%BB+%D0%91%D0%B9%D0%BE%D1%80%D0%BA&sa=X&ved=2ahUKEwjT4_uj3c6QAxWEBdsEHeMjCDYQ8ccDKAJ6BAgZEAQ&biw=1920&bih=945&dpr=1#fpstate=ive&ip=1&vld=cid:71982384,vid:p0mRIhK9seg,st:0 (дата звернення : 06.09.2025).



Рис. В. 9. Кадр з музичного відеокліпу «Just» Radiohead, режисер Дж. Трейвіс. URL : <https://music.apple.com/music-video/just/1540423804> (дата звернення : 20.02.2025).



Рис. В. 10. Кадр з музичного відеокліпу «Rabbit in Your Headlights» спільного проєкту британського електронного дуєту Unkle та соліста гурту Radiohead Т. Йорка, режисер Дж. Глейзер. URL :

https://www.google.com/search?q=%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE+%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B0+%D0%93%D0%BB%D0%B5%D0%B9%D0%B7%D0%B5%D1%80%D0%B0+%C2%ABRabbit+in+Your+Headlights&oq=%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE+%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B0+%D0%93%D0%BB%D0%B5%D0%B9%D0%B7%D0%B5%D1%80%D0%B0+%C2%ABRabbit+in+Your+Headlights&gs_l crp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBCDYwOWowajE1qAIIsAIB8QVdRtIVTP QcfPEFXUbSFUz0HHw&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:7483fb39,vid:RCG7qJAP7Qk,st:0 (дата звернення : 05.10.2025).

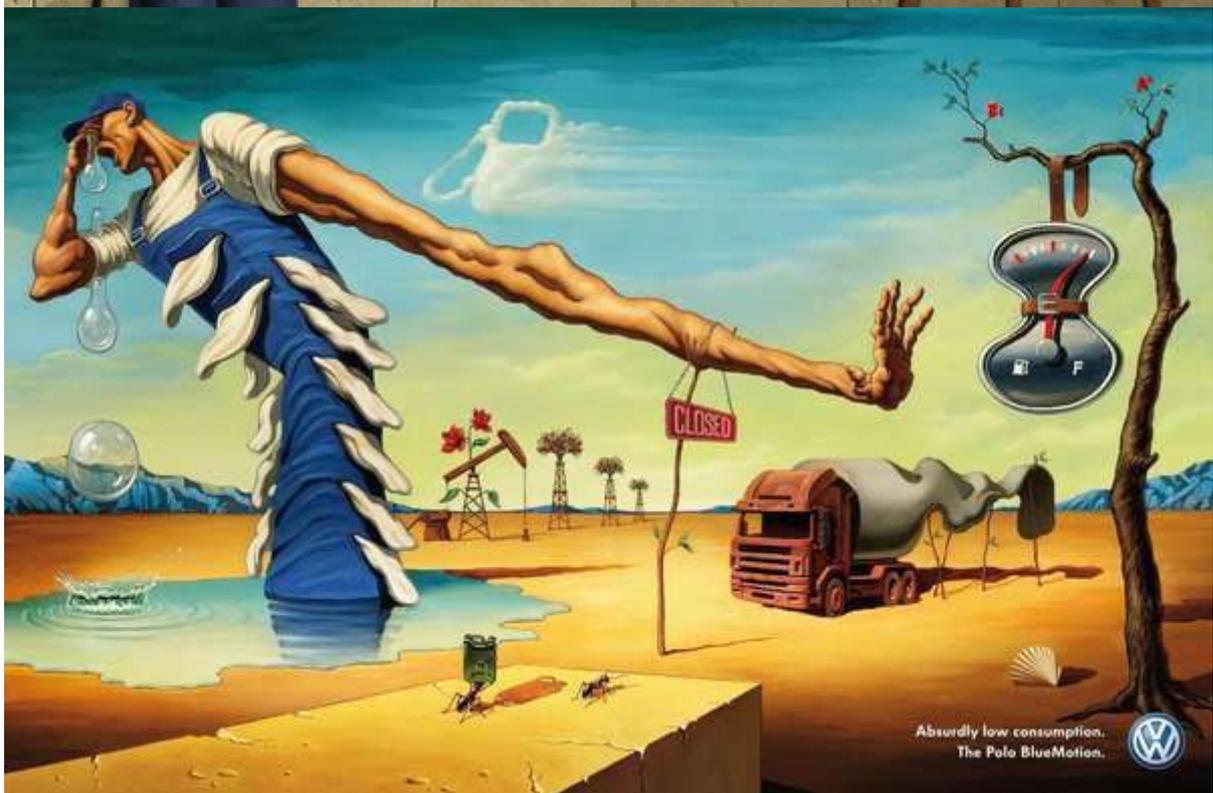


Рис. В. 11. Друкована реклама «Magritte», агентство DDB Berlin для суббренду Volkswagen Polo Bluemotion (бренд: Volkswagen) у Німеччині. 2008 р. URL : <https://photomontageart.wordpress.com/2015/02/24/famous-surrealistic-work-used-in-a-volkswagen-advert/> (дата звернення : 07.09.2025).

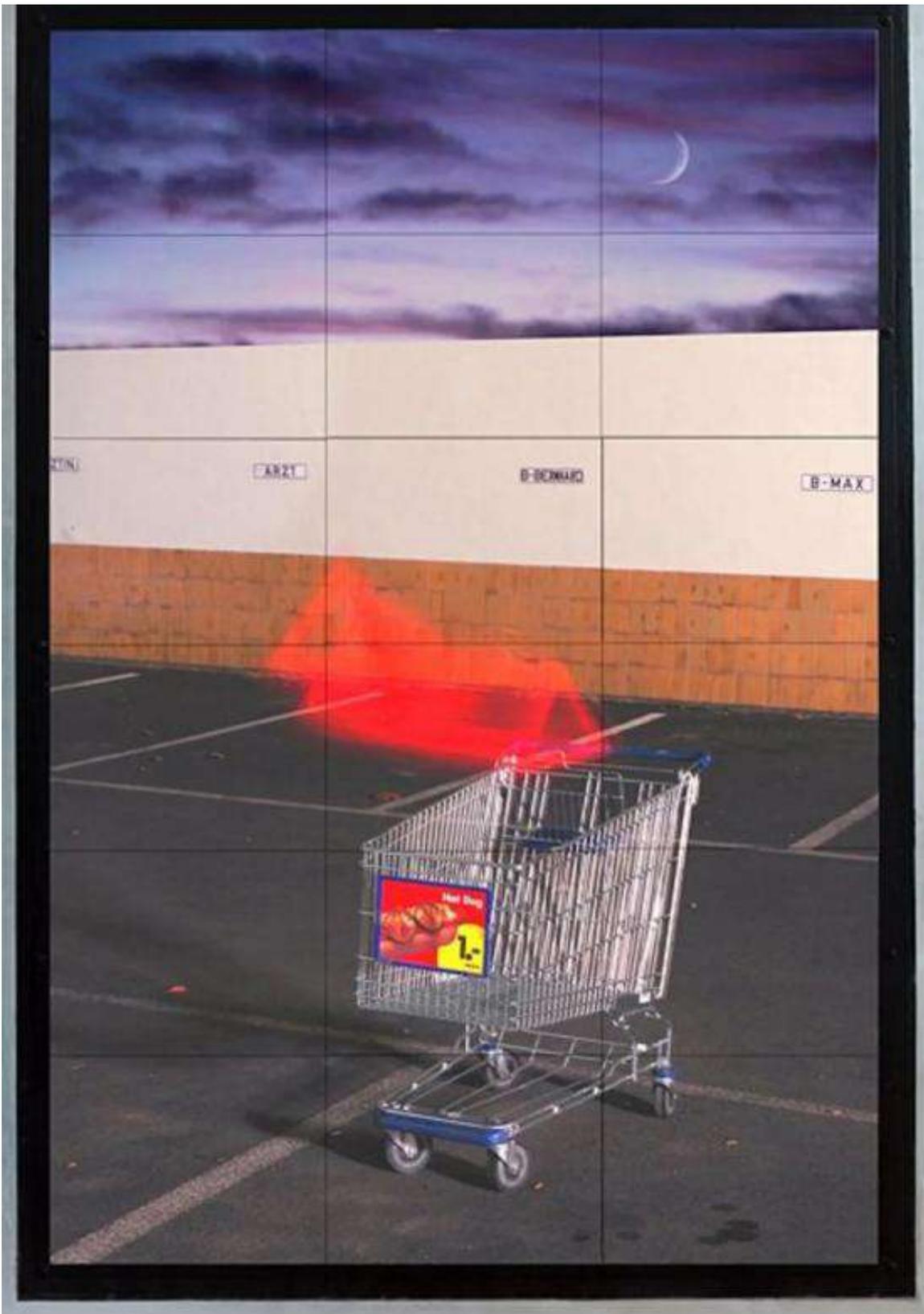


Рис. В. 12. «Приземлення» Дж. Зіхафен, 2007 р. URL : <https://www.ilustromania.com/artistic-movements/massurrealism> (дата звернення : 07.09.2025).

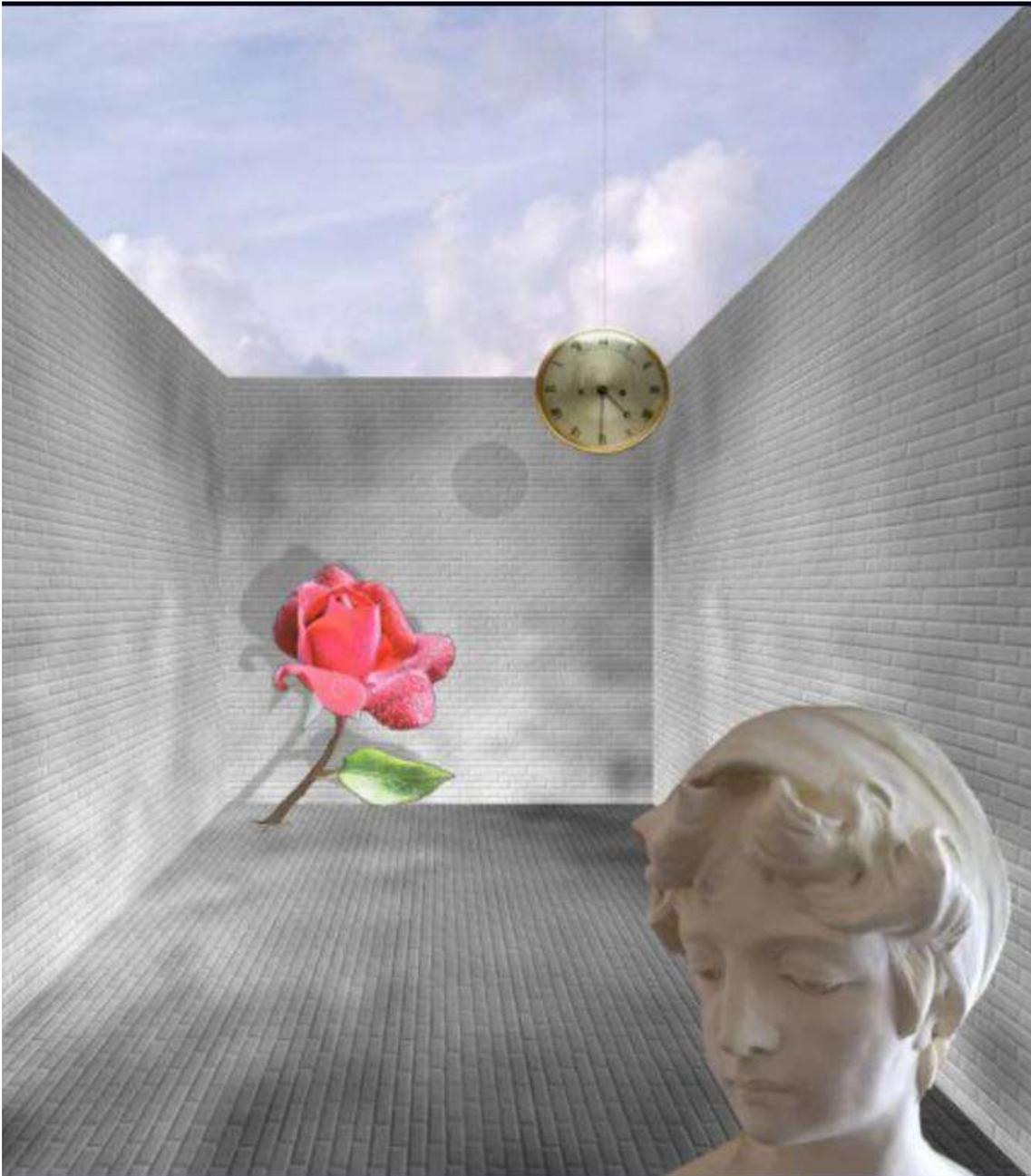


Рис. В. 13 «Цегляна кімната», А. Кінг, 2009 р. URL : <https://www.ilustromania.com/artistic-movements/massurrealism> (дата звернення : 07.09.2025).



Рис. В. 14 «Мертве місто» М. Кройцхоф, 2004 р. URL : <https://www.ilustromania.com/artistic-movements/massurrealism> (дата звернення : 07.09.2025).



Рис. В. 15. 3D-анімація П. Тарка для Porsche. URL : <https://www.porsche.com/usa/stories/design/peter-tarka/> (дата звернення : 11.09.2025).



Рис. В. 16. «Служба повного місяця», Е. Йоханссон. URL : <https://www.erikjo.com/news/full-moon-service-behind-the-scenes> (дата звернення : 18.09.2025).



Рис. В. 17. «Попит і пропозиція», Е. Йоханссон. URL : <https://www.erikjo.com/work/demand-and-supply> (дата звернення : 19.09.2025).



Рис. В. 18. «Неминуче», Дж. Пітерс, 2016 р. URL : <https://www.erikjo.com/work/imminent> (дата звернення : 19.09.2025).