

Б'єрнstrand, Сігг Фурст, Ерланд Юзафсон та ін.), а також фіксуючи колективне світовідчуття (створював візуально-образний ряд стрічок з постійним соратником-оператором Свеном Нюквістом з 1960 року), Інмар Бергман знаходить вихід своєму потужному таланту і в роботах для телевізійного екрана. Так, враховуючи обмежені виражальні можливості малого екрана (де би органічно поєднувались вербальні й візуальні емоційні компоненти екранного тексту), режисер-автор у різний час продукує телевізійні фільми: «Сцени з подружнього життя», «Обличчям до обличчя» (котрі мали й кіноверсії), по суті, автобіографічний фільм «Після репетиції» (що висвітлює роздуми митця щодо місця театру в житті суспільства, був адаптацією однойменної театральної п'єси митця і дія котрого відбувається в приміщенні театру), «Двоє блаженних», а також презентує телевізійну версію опери В. А. Моцарта «Чарівна флейта» [4]. Наприкінці життя, у 1990-х роках І. Бергман продовжував ставити спектаклі в театрі, писав автобіографічні романи й сценарії, які передавав для екранізації тільки близьким йому людям.

У наших наукових розвідках виявлено специфіку пошуків Інмара Бергмана як кіноавтора в театральній сфері. Крім того, висвітлено, що визначний режисер активно й результативно вдавався до реформування як культури кінематографічної мови, так і мови сценічної постановки. З'ясовано, що митець використовував на екрані виразні засоби театру, а на сцені адаптував можливості аудіовізуальних мистецтв. У нашому дослідженні показано, що Інмар Бергман: тісно співпрацював із постійною групою виконавців на сцені й екрані; вмів адаптувати театральну драматургію за допомогою екранних засобів; надавав можливості театральним діячам з успіхом реалізовувати його кіносценарії в сценічній площині, тим самим розвиваючи унікальну культуру режисерської творчості.

Список використаних джерел

1. Бергман Інмар. Laterna Magica. Львів:Видавництво Старого Лева, 2019. 368с.
2. Гончарук О. Екранний видовищний синтез естрадного мистецтва // Студії мистецтвознавчі. 2011. Число 3. С. 14–19.
3. Bergman on Bergman: Interviews with Ingmar Bergman. By Stig Björkman, Torsten Manns, and Jonas Sima; translated by Paul Britten Austin. Simon & Schuster, New York. p. 176–178.
4. Rothstein, Mervyn. Ingmar Bergman, Master Director, Dies at 89. URL:<https://www.nytimes.com/2007/07/30/movies/30cnd-bergman.html> (дата звернення 06.03.2025).

Малюк Євген Олександрович,

*кандидат культурології, доцент кафедри інформаційних комунікацій
Факультету української філології, культури і мистецтва
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка, м. Київ*

КЛІПЕРИ ВІТУБЕРІВ ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ УЧАСТІ

Культура участі, або культура партисипації, є популярною концепцією сучасної культурології. Сутність даної концепції полягає в тому, що деякі приватні особи беруть участь у створенні власного культурного продукту, взаємодіють між собою, утворюючи спільноти за інтересами. Велика кількість популярних цифрових майданчиків на кшталт Wikipedia, Blogger (текстові медіа), YouTube, TikTok, Instagram (відео), Itch.io (відеоігри) та ін. містять яскраві приклади продуктів культури участі, тобто ці інтернет-ресурси є майданчиками не тільки для споживачів контенту, конс'юмерів, але й для тих, хто цей контент створює, прос'юмерів. Найбільш відомим дослідником культури участі є американський дослідник Г.Дженкінс, роботи якого будуть братися за основу запланованого дослідження.

Продукти культури участі ніби доповнюють, розширюють плюралізм існуючого культурного продукту, посилюють його зміст або модифікують – наприклад, перетворюючи змістовні меседжі на вірусні меми. Деякі з цих продуктів існують на різних майданчиках, створюючи те, що Г.Дженкінс називає «конвергенцією» - певний взаємозв'язок між різними ме-

діасистемами, співіснування та розподіл контенту між ними [1].

Однією з форм проявів партисипативної культури є створення відеокліпів. У даному випадку під ними мається на увазі не створення музичних відео, а саме нарізок з інших відео різного характеру. Безумовно, офіційні ЗМІ теж створюють подібні короткі відео, обираючи найголовніше та найрезонансніше. Але нам вдалося знайти таку сферу сучасної культури, де створення кліпів за певними матеріалами є переважно прерогативою спільноти. Йдеться про кліпмейкерів для вітуберів. Вітубери – це віртуальні аватари, які працюють переважно в прямих ефірах на майданчиках для стримінгу, займаючись спілкуванням зі своєю аудиторією, граючи у відеоігри, співаючи караоке тощо. Великі корпорації, які займаються організацією діяльності вітуберів, зазвичай не мають потреби у створенні подібних нарізок, адже фанатська база сама може знайти та подати найцікавіші моменти довгих та різноманітних ефірів у вигляді відео. Винятками є дуже короткі відео, які або не були в ефірі, або дуже короткі фрагменти зі стрімів у форматі коротких відео, як на каналі Maria Marionette [2].

Варто уточнити, що йдеться переважно про вітуберів, які працюють на корпорації або незалежних вітуберів з великою аудиторією. Можна припустити, що деякі маловідомі вітубери в деяких випадках самі монтують відео з цікавими моментами власних стрімів. Подібна тема вимагає окремого дослідження.

У спільноті тих, хто цікавиться вітубінгом, люди, що займаються подібною діяльністю називаються кліперами. Діяльність кліперів є важливою складовою спільноти вітуберів. Хоча самі кліпери не є настільки популярними як вітубери, фрагменти з відео яких вони створюють, у найпопулярніших з них є достатня аудиторія підписників (зі списку відібраних спільнотою найпопулярніших каналів, Sushi Clips, Sashimi Clips, dloow на момент проведення дослідження мали 265 – 278 тис. підписників [3]). У спільноті прихильників вітубінгу є ті, хто знайомий з творчістю вітуберів за кліпами. Таких людей називають кліпвотчерами (тобто тими, хто дивиться кліпи), інколи цей вираз має негативні конотації. Але з іншого боку, чимало вітуберів є япономовними, тобто для великої кількості представників умовної «західної» спільноти кліпи є єдиним способом долучитися до великого культурного пласту цікавої йому діяльності. Важливість кліперів для спільноти можна побачити під час різноманітних стрімів – коли відбувається щось таке, що варто уваги кліпера, представники спільноти, серед яких і самі кліпери, можуть писати в чаті стриму щось на кшталт "clipped and shipped" (відзнято та доставлено).

Спеціалізації кліперів можна поділити на кілька видів. Існують кліпери, які цікавляться лише одним персонажем-вітубером (перелік), деякі створюють кліпи, орієнтуючись на кілька улюблених вітуберів, а також існують кліпери, які орієнтуються на цілу організацію (Hololive, Phase Connect, Nijisanji тощо). У них теж можуть бути преференції щодо вітуберів, проте вони не обмежуються якимось сталим переліком. Також можна класифікувати кліперів за довжиною їхніх відео. Хтось створює відео у форматі Shorts, тобто короткі вертикальні відео, більшість створює відео від 1 до 5 хвилин, проте існують кліпери, які створюють цілі сюжети, об'єднуючи ситуації, які в сумі можуть давати до години відео. Іншою основою для класифікації вітуберів є за сенсаційністю – частина з кліперів для збільшення кількості переглядів намагається зробити заголовок своїх відео, а інколи і сам зміст, вдаючись до виривання з контексту фраз вітуберів.

Інші ж передають ситуацію повно, не вдаючись до маніпуляцій зі змістом. Іншою рисою деяких кліперів є об'єднання кількох мотивів в один. Наприклад, відео стосується однієї ситуації, ця ситуація відображена в кліпі, але також присутня і інша ситуація, про яку в назві кліпу не йшлося і яка може бути малорелевантна до основного змісту кліпу. Можливо, таким чином кліпер демонструє цікавий на його думку момент, проте він не настільки вартий уваги, щоб приділяти йому окреме відео.

Наразі в знайдених нами наукових роботах не було представлено достатньої кількості аналітичної інформації про кліперів. Отже, класифікація кліперів, як і аналіз кліпів, які відображають діяльність вітуберів, є окремими темами, які вимагають окремих наукових розвідок.

Список використаних джерел

1. Jenkins H. Convergence culture: Where old and new media collide. New York : New York University Press, 2006. 308 p.
2. MariaMarionette. にじ3Dで踊るの難し. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/shorts/gJJGwC9fxEY> (дата звернення: 31.03.2025).
3. hardzal. Virtual Youtuber Clipper List. *GitHub*. URL: <https://github.com/hardzal/virtualyoutuber-clipper-list> (date of access: 31.03.2025).

Шопін Петро Юрійович,

здобувач освітньо-наукового ступеня «доктор філософії»

Інституту проблем сучасного мистецтва

Національної академії мистецтв України, м. Київ

Науковий керівник – Чібалашвілі Асмаї Олександрівна,

кандидатка мистецтвознавства,

старша дослідниця Інституту проблем сучасного мистецтва

Національної академії мистецтв України, м. Київ

**МАТЕМАТИКА ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ:
УКРАЇНСЬКИЙ КУБІЗМ КРІЗЬ ПРИЗМУ АБСТРАКТНОГО МИСЛЕННЯ**

Кубізм став однією з найважливіших художніх течій XX століття, що радикально змінила підхід до зображення простору та форми. Його основою є розкладання об'єктів на прості геометричні елементи та їхня реконструкція в нових композиційних зв'язках. Українські митці, зокрема Олександр Богомазов, Олександра Екстер та Олександр Архипенко, активно використовували математичні принципи у своїх кубістичних творах, перетворюючи геометрію на інструмент втілення складних абстрактних ідей.

Однією з фундаментальних рис кубізму стала відмова від традиційної лінійної перспективи на користь множинної точки зору. Художники прагнули передати об'єкт не як статичну форму, підпорядковану правилам геометричної побудови, а як багатовимірну структуру, що одночасно розкривається з різних ракурсів. Такий підхід відображає особливості людського пізнання, яке не обмежується єдиним кутом зору, а формується через поєднання численних візуальних і концептуальних фрагментів. Кубісти досліджували, як наш розум сприймає простір і об'єкти, обробляючи інформацію не лінійно, а в багатогранному, динамічному контексті. Це відображало не лише нові художні пошуки, а й зміни в науковому мисленні початку XX століття, коли традиційні уявлення про простір і час зазнали радикальних трансформацій.

Геометрія відіграє центральну роль у композиціях кубістів. Олександр Богомазов у своїх теоретичних дослідженнях розглядав точку як першоелемент художнього твору: рух точки створює лінію, лінія формує площину, а площина — об'єм [1]. Такий аналітичний підхід дозволяв митцям розкласти складні форми на базові елементи та зібрати їх у новій структурі. Відома концепція «промінізму», що з'явилася в українському авангарді, ілюструє енергію ліній, які випромінюються з єдиного центру, створюючи відчуття динаміки й просторової напруги.

Ще одним важливим аспектом кубізму є робота з негативним простором. Олександр Архипенко, один із провідних українських скульпторів-авангардистів, активно використовував порожнечу як рівноправний елемент композиції. Негативний простір у його роботах не лише обмежує форми, а й стає частиною загальної структури, що перегукується з математичними поняттями симетрії, рівноваги та балансу. В цьому контексті український кубізм розширює традиційні уявлення про форму, роблячи її відкритою до багатовимірних інтерпретацій.

Кубісти також експериментували із зображенням часу та руху, що перегукується з нау-