

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

«Допущено до захисту»:

Завідувач кафедри образотворчого  
мистецтва

\_\_\_\_\_ Ольга ШКОЛЬНА

Протокол засідання кафедри  
образотворчого мистецтва

№ \_\_\_\_\_ від «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_\_р.

**КИЯН КАРОЛІНА ОЛЕКСАНДРІВНА**

**Лімінальна естетика сновидінь: аналіз візуальних прийомів створення  
ефемерних і нереальних образів**

Кваліфікаційна бакалаврська робота  
зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація»

**Керівник творчої частини:**

Принцевська Олена Іванівна,  
викладач кафедри образотворчого  
мистецтва

**Керівник науково-дослідної  
частини:**

Дмитренко Наталія Віталіївна,  
доктор філософії, доцент кафедри  
образотворчого мистецтва

Київ-2025

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
-------------------	----------

<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛІМІНАЛЬНОЇ ЕСТЕТИКИ</b>	<b>6</b>
---	----------

1.1 Поняття лімінальності: сутність і значення.....	6
1.2 Лімінальний простір як фізичне та символічне явище.....	9
1.3. Лімінальність у психології.....	47
1.4. Лімінальність в антропології та культурології.....	59
Висновки до розділу 1.....	63

<b>РОЗДІЛ 2. ТВОРЧА РОБОТА «МИТЬ МІЖ СВІТАМИ»: СТАДІЇ ВИКОНАННЯ</b>	<b>65</b>
---	-----------

2.1. Концепція роботи .....	65
2.2 Композиційні прийоми.....	66
2.3 Техніки роботи з текстурами та матеріалами.....	71
2.4 Методи створення ефемерності.....	73
Висновки до розділу 2.....	75

<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:.....</b>	<b>78</b>
---	-----------

<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>83</b>
---------------------	-----------

## ВСТУП

Є місця, які існують лише у спогадах, сни, що здаються реальнішими за дійсність, і мистецтво, яке проривається крізь поріг підсвідомості. У сучасному світі, де швидкість змін та інформаційний потік створюють постійне відчуття невизначеності, лімінальна естетика стає способом вираження перехідних станів, невидимих меж між реальністю та фантазією. Для багатьох вона пробуджує ностальгію, тугу за дитинством, за чимось, що ми не можемо до кінця пояснити. Колись нам може приснитися сон, і ми знайдемо в ньому щось знайоме, щось невагоме, щось, що бачили в далекому дитинстві, або уві сні, за мить до пробудження. І це щось тривожить нас, залишається в пам'яті. Лімінальність може бути комфортною – як спогад про яскравий парк атракціонів, дитячий майданчик чи порожній клас наприкінці травня, коли ти збираєш речі перед початком літніх канікул. Але вона може бути і тривожною – як сон при високій температурі, як те гнітюче відчуття, коли ти залишився останнім у дитячому садку й чекаєш, коли тебе заберуть. Цей перехідний, невизначений стан і є сутністю лімінальності.

Лімінальні образи у візуальному мистецтві допомагають відобразити складні емоційні та психологічні переживання, які часто неможливо передати словами. Вони викликають у глядача відчуття тривоги, ностальгії чи загадковості, що резонує з сучасним станом людської свідомості.

Крім того, в епоху цифрових технологій і масової культури, де межа між реальним і віртуальним стає все менш чіткою, візуальні прийоми, що використовуються для створення ефемерних та нереальних образів, дозволяють художникам експериментувати з новими формами вираження. Лімінальна естетика сприяє формуванню унікальних мистецьких практик, які поєднують традиційні техніки з сучасними мультимедійними підходами.

Лімінальність – це момент між сном і пробудженням, між минулим і теперішнім, між реальністю і відчуттям, що ти щось забув, але це все ще поруч.

**Актуальність.** Дослідження лімінальних переживань є актуальним, оскільки воно допомагає краще зрозуміти, як працює наша пам'ять, чому певні образи закарбовуються у свідомості на все життя та як підсвідомість впливає на наше сприйняття реальності. Лімінальність зачіпає фундаментальні питання сприйняття часу, простору та існування людини в ньому, що робить її важливою темою для осмислення та дослідження.

**Об'єкт дослідження:** мистецькі твори, які відображають тематику сновидінь і використовують лімінальну естетику для створення ефемерних і нереальних образів.

**Предмет дослідження:** візуальні прийоми та техніки, за допомогою яких митці створюють лімінальну атмосферу, передають стан сновидіння та відчуття переходу між різними реальностями.

**Мета дослідження:** визначити особливості лімінальної естетики сновидінь та виявлення візуальних прийомів, що використовуються для створення ефемерних і нереальних образів.

**Завдання дослідження:**

- здійснити аналіз поняття лімінальної естетики та її зв'язку зі сновидіннями;
- дослідити механізми виникнення ефемерних і нереальних образів у людській свідомості;
- визначити основні візуальні прийоми, що використовуються для передачі лімінального стану у візуальному мистецтві;
- проаналізувати вплив лімінальних образів на глядацьке сприйняття та емоційний досвід;

### *Методи дослідження:*

- *Культурологічний метод* – дає змогу розглядати сновидіння як культурно зумовлене явище, вивчаючи символіку, архетипи та візуальні коди, що сформовані історичними, релігійними та соціальними контекстами.
- *Мистецтвознавчий метод* – використовується для аналізу художніх особливостей візуальних образів сновидінь, їх композиції, колористики, стилістики та взаємодії з глядачем у межах конкретних творів мистецтва.
- *Компаративний метод* – застосовується для порівняння візуальних прийомів у різних мистецьких течіях, пов'язаних із темою сновидінь (наприклад, сюрреалізм, символізм, цифрове мистецтво).
- *Метод візуального аналізу* – спрямований на дослідження конкретних художніх творів та їхніх прийомів створення нереальних образів.
- *Іконографічний метод* – дає змогу інтерпретувати символи та мотиви у візуальних образах сновидінь, виявляючи їх походження, значення та трансформації в контексті історії мистецтва.
- *Крос-культурний метод* – використовується для порівняння особливостей лімінальної естетики у різних культурах, зокрема у США та Японії, а також для аналізу її проявів у кіноіндустрії, відеоіграх та мистецтві.

# РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛІМІНАЛЬНОЇ ЕСТЕТИКИ

## 1.1 Поняття лімінальності: сутність і значення

Лімінальність – це концепція, яка походить від латинського слова *limen*, що означає «пори́г». У широкому сенсі цей термін описує стан переходу, невизначеності, перебування між двома станами або фазами. Первісне значення цього слова стосувалося фізичного порогу будівлі – межі між внутрішнім та зовнішнім простором. У різних культурах поріг сприймався не лише як конструктивний елемент будівлі, а й як сакральний символ переходу. Поріг сприймався як сакральна межа, що відділяє внутрішній і зовнішній світ, життя і потойбіччя, безпеку дому та невідомість. Віра у сакральність порога була поширена майже в усіх культурах, і в українській традиції у нас досі залишаються вірування щодо того, що небажано робити через поріг – вітатися, передавати речі, обійматися, тощо [11].

Згодом слово *limen* почали використовувати не лише для позначення фізичного порогу, а й у символічному значенні, описуючи різноманітні переходи у житті людини та суспільстві. Термін "лімінальність" уперше був введений Арнольдом Ван Геннепом у 1909 році в його праці *Rites de Passage* (Обряди переходу) [53]. Досліджуючи традиційні ритуали, він виділив три основні стадії переходу:

1. Відокремлення (separation) – людина залишає свій попередній статус.
2. Лімінальна фаза (liminality) – проміжний стан, у якому стара ідентичність уже втрачена, але нова ще не сформована.
3. Реінтеграція (incorporation) – повернення до суспільства в новій ролі.

Згодом цей термін розвинув антрополог Віктор Тернер, в своїй роботі "Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage", яка є частиною його книги "The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual" (1967) він

описував лімінальних індивідів як тих, хто «ні тут, ні там; вони *betwixt and between* (“поміж і посередині”) позицій, визначених звичаєм, законом і традицією» [52]. Тобто особа або явище в лімінальному стані більше не належить до старого порядку, але ще не інтегроване в новий. Такий перехідний стан часто характеризується амбівалентністю (двозначністю ситуації) та аномією (розпадом звичних правил). У переносному сенсі лімінальність це стан, у якому людина, група або суспільство опиняються між двома визначеними фазами, не належачи повністю ні до попереднього, ні до майбутнього стану. Вона виникає під час життєвих переходів, соціальних змін чи культурних трансформацій.

Лімінальність часто супроводжує ключові зміни в житті людини, зокрема:

- Перехідний вік – коли людина вже не є дитиною, але ще не доросла.
- Закінчення школи та вступ до університету – стан невизначеності перед новим етапом життя.
- Переїзд в іншу країну – коли старе середовище залишене, але адаптація до нового ще триває.
- Стан між сном і пробудженням – особливий момент, коли свідомість перебуває між реальністю і підсвідомістю.

Концепція лімінальності використовується для аналізу перехідних періодів у суспільствах. Наприклад:

- Соціальні революції – моменти, коли стара система вже не працює, а нова ще не встановлена.
- Епохи змін у мистецтві та культурі – коли з’являються нові стилі, але ще не набули чітких форм.
- Ритуали переходу – традиційні обряди, що символізують перехід людини до нового соціального статусу, (наприклад, ініціації, весілля, коронації).

Лімінальність проявляється не лише у великих життєвих змінах, а й у миттєвих відчуттях, коли звичні речі здаються дивними, незвично порожніми або наповненими новими значеннями. Це моменти, коли реальність ніби зміщується, відкриваючи щось невлотиме, але відчутне на емоційному рівні. Такі лімінальні відчуття можуть виникати в абсолютно буденних ситуаціях, коли світ навколо ніби завмирає, або плин часу відчувається по-іншому:

- Ранковий навчальний клас узимку, коли перша присутність у просторі передує початку активності, створює атмосферу очікування в межовому стані між нічною порожнечою та денною соціальністю.

- Аудиторія в останній день навчального року, залита м'яким природним світлом, уособлює момент переходу між структурованим академічним часом і періодом літньої свободи, позначеним відчуттям завершення та потенційної відкритості.

- Дитячий майданчик, раніше наповнений активністю та сміхом, у своїй теперішній порожнечі постає як символ минулого, зафіксований у часовій застійності – простір, що втратив свою первинну функціональність, але зберігає її відлуння.

- Житловий під'їзд, сприйманий як буденний транзитний простір у денний час, набуває нових конотацій у вечірній темряві: освітлення стає фрагментарним, а простір – амбівалентним, відкритим до інтерпретацій страху, невизначеності чи інтимності.

- Стан переддня Нового року уособлює тимчасовий розрив між завершеним і майбутнім: момент, у якому символічне закінчення календарного циклу активує очікування зміни, оновлення або переходу.

- Інтер'єр житлового приміщення після завершення ремонту репрезентує простір у фазі міжстарого порядку й нової упорядкованості: речі ще не набули остаточного розміщення, а звичний сенсовий

ландшафт тимчасово зруйнований, утворюючи стан функціональної та естетичної невизначеності.

Ці моменти викликають суперечливі відчуття: одночасно ностальгію, спокій, легке занепокоєння чи навіть тривожність. Це підсвідома реакція на зміну звичного контексту, коли світ здається знайомим, але водночас іншим, як у сні або в спогаді, що майже забувся.

Багато календарних і ритуальних практик мають виразну лімінальну структуру. Наприклад, момент переходу з 31 грудня на 1 січня в рамках святкування Нового року виступає символічною точкою розриву між завершеним і майбутнім циклом, активуючи досвід часової невизначеності, змішаного з очікуванням оновлення. У шлюбних обрядах традиційних культур наречені перебувають у проміжному статусі: вони вже не є частиною попереднього соціального стану, однак ще не набули повноцінної ролі подружжя. У релігійних контекстах подібну функцію виконують паломництва, які передбачають тимчасове залишення звичного світу й рух до сакрального центру, а також ініціаційні практики, зокрема в шаманізмі, де відбувається тимчасова "смерть" учасника як частини світського порядку та перехід у трансцендентний простір, з якого він повертається з новим статусом або знанням. Усі ці приклади засвідчують, що лімінальність є ключовим механізмом символічного переходу – як у релігійних системах, так і в щоденних соціокультурних ритуалах – забезпечуючи структурований перехід між усталеними станами.

## **1.2 Лімінальний простір як фізичне та символічне явище.**

Лімінальність і простір тісно пов'язані між собою, оскільки лімінальні простори є фізичним уособленням ідеї переходу. У той час як сама лімінальність описує стан "між" (перехідний період у житті людини, культури чи суспільстві), лімінальні простори функціонують як матеріальні середовища, що втілюють цю концепцію. Вони існують як місця

невизначеності, які перебувають між двома стабільними станами чи територіями, створюючи умови невизначеності, трансформації та соціальної або психологічної ізоляції. Лімінальні простори можуть бути як фізичними (коридор, вокзал, готель) так і уявними (сни, галюцінації).

Лімінальні простори мають такі характерні риси:

- **Перехідний характер:** такі простори рідко використовуються як кінцева точка перебування, натомість вони виконують функцію тимчасового простору очікування або проходження (наприклад, вокзали, аеропорти, коридори)
- **Нестабільність та відчуття затримки:** перебування у таких місцях може спричиняти емоційний дискомфорт або відчуття "зупиненого часу" або "зміни плину часу" оскільки звичні соціальні або фізичні орієнтири змінюються (наприклад, ліфти, станції метро, зали очікування).
- **Розмитість соціальної структури:** лімінальні простори часто характеризуються нечіткою соціальною ідентичністю та зменшеним рівнем комунікації (наприклад, міграційні табори, карантинні зони).

*Психологічний ефект перебування в лімінальному просторі:*

Лімінальні простори не лише формують відчуття тимчасовості та невизначеності, а й змінюють сенсорне та когнітивне сприйняття індивіда. У таких просторах людина може відчувати дезорієнтацію, зміну часових відчуттів або втрату звичної взаємодії з простором. Це пов'язано із тим, що вони часто виходять за межі типових структур повсякденного життя та створюють ефект розриву між минулим і майбутнім, залишаючи людину у своєрідному "завислому" стані.

Перебування в лімінальних просторах може призводити до відчуття невизначеності та тривоги. Це зумовлено тим, що такі простори не відповідають звичним категоріям "тут" і "там", "зараз" і "тоді", що створює відчуття перебування "між" усталеними станами [52]. Дослідження показує,

що перебування в умовах невизначеності та постійних змін, характерних для лімінальних просторів, може сприяти розвитку емоційного вигорання. Зокрема, вивчення емоційного вигорання особистості в контексті депривованої психогенези вказує на те, що деприваційні обмеження (сенсорні, сімейні, інституційні), які часто асоціюються з лімінальними станами, негативно впливають на загальний особистісний розвиток, призводячи до психоемоційного вигорання [4]. Але лімінальні простори можуть і позитивно впливати на психологічний стан. У багатьох вони можуть визивати відчуття ностальгії, спокою, приємної тоски за минулим. Лімінальні простори можуть впливати на процеси формування та трансформації ідентичності особистості. Перебування в таких просторах створює безпечне середовище для дослідження власної ідентичності та самовираження, що може призводити до розвитку нових аспектів особистості та покращення самооцінки [10].

*Основні характеристики лімінальних просторів:*

- Відсутність сталої функціональності.
- Відчуття ізоляції та аномальності
- Транзитний і перехідний характер
- Вплив на сенсорне сприйняття
- Викликання змішаних емоцій
- Ефект дежавю

*Береги річок та узбережжя (рис. 1 та рис. 2)*

Береги розташовані між сушею та водою, що надає їм властивостей нестабільності та трансформації. Вони символізують межу між двома станами – стійкістю землі та динамічністю водної стихії. У багатьох культурах береги асоціюються з ритуалами переходу та духовними трансформаціями. Наприклад, у давньогрецькій міфології річка Стікс відокремлює світ живих від потойбічного, а в багатьох релігійних традиціях обряди очищення водою

здійснюються саме на берегах річок. В українській міфологічній традиції річки виконували важливу функцію як межові простори, що позначали кордони між світами або символізували перехідні стани. Вода сприймалася як стихія, що володіє очисними, магічними та, у певних контекстах, загрозливими властивостями. Береги річок розглядалися як місця, де межі між реальним світом і потойбіччям стають розмитими, що знайшло відображення у численних народних віруваннях, ритуалах і фольклорних наративах.

Одним із ключових міфологічних образів, пов'язаних із водоймами, є русалки. Згідно з народними уявленнями, русалки уособлювали духів померлих дівчат або дітей, що загинули у воді. Вважалося, що вони мешкали на дні річок та озер, а вночі виходили на сушу, приваблюючи подорожніх і заманюючи їх у воду. Образ русалки відображає концепцію водного простору як лімінальної зони між життям і смертю. Особливо активна присутність цих міфологічних істот спостерігалася у святкових обрядах на Трійцю, коли, за віруваннями, русалки могли безпосередньо взаємодіяти з людьми [3]. Річки також відігравали важливу роль у ритуалах очищення, зокрема під час святкування Купала. У цей день вода вважалася наділеною особливою магічною силою, здатною змивати гріхи та сприяти оновленню. Занурення у воду або перетин річки символізували прохід людини через певний етап її життєвого циклу, що корелює з антропологічною концепцією лімінальності. Особливої уваги заслуговує явище туману, який часто утворюється над водоймами, особливо вранці та ввечері. У традиційному світосприйнятті цей природний феномен наділяв річки містичними властивостями, оскільки туман приховував обриси предметів, створюючи ефект «розмитої реальності». У народних віруваннях вважалося, що саме в тумані можуть перебувати духи або русалки, що посилювало сакральний характер водного простору. Ще одним феноменом, що міг впливати на міфологічні уявлення, є виділення болотяних газів. Процеси розкладання органічної речовини у водоймах спричиняють викиди метану та інших газів, що, у високих концентраціях, здатні викликати в людини галюцинації. Проте в традиційних віруваннях такі явища

пояснювалися діяльністю надприродних істот, що населяють річки та болота. Це демонструє, що в українській культурі лімінальні простори наділялися сакральним і містичним значенням, стаючи центрами численних народних вірувань.

### *Печери (рис. 5)*

Печери є класичним прикладом лімінальних просторів, що характеризуються невизначеністю, загадковістю та відчуттям перебування «поміж» світами. Вони несуть у собі потужний сакральний та символічний сенс, виступаючи у багатьох культурах місцями ритуалів та духовних практик. Багато міфів і релігійних традицій зображують печери як місця контакту з надприродним, переродження або усамітнення для медитативних практик. У багатьох культурах печери слугували просторами шаманських ритуалів, що підтверджує лімінальне значення печери, так як шамани «занурюючись у транс» знаходились між світами, між нашим світом та світом духів.

Одним із найяскравіших культурно-філософських символів печери як лімінального простору є відома алегорія печери Платона, викладена у VII книзі «Держави» [12]. Згідно з алегорією, люди від народження прикуті у темній печері й сприймають лише тіні предметів, що проектуються на стіну від вогню позаду них. Ці тіні є єдиною реальністю для в'язнів, які не усвідомлюють існування справжнього світу поза межами печери. Звільнення одного з в'язнів, його вихід із печери та поступове досягнення справжнього світу символізує процес духовного просвітлення, здобуття істинного знання, яке кардинально змінює його сприйняття реальності. У контексті лімінальності печера Платона є перехідним простором, що знаходиться між ілюзією та реальністю, між незнанням і знанням, між несвідомістю і свідомістю. Цей простір характеризується нестабільністю, невизначеністю та втратою звичних соціальних ідентичностей, оскільки звільнений в'язень опиняється у стані між старим і новим світоглядом. В'язень ще не знає

реального світу, але вже більше не може приймати ілюзію за істину. Він буквально перебуває у точці переходу, що повністю відповідає поняттю лімінальності. Його перехід супроводжується дезорієнтацією, страхом та поступовою адаптацією до нових умов, що відповідає основним ознакам лімінальності, зокрема відчуттям ізоляції, невизначеності, трансформації та зміненого сприйняття реальності.

Печера як архетипний образ відіграє ключову роль у юнгіанській психології, зокрема у концепціях несвідомого та процесу індивідуації [15]. У аналітичній традиції Карла Густава Юнга печера постає як прояв архетипу Великої Матері – символу як захисту та повернення до первісного стану, так і простору конфронтації з глибинними шарами психіки. Вона виступає лімінальним простором, у якому відбувається зіткнення суб'єкта з його Тінню – архетипічним аспектом несвідомого, що містить витіснені страхи, нереалізовані імпульси та латентні елементи особистості. У зв'язку з цим печера одночасно уособлює простір ізоляції та символічної ініціації, у якому можливе пізнання глибин власного "Я". У цьому контексті алегорія печери Платона є знаковим культурно-філософським символом, який корелює з юнгіанським уявленням про несвідоме. Печера у Платона є замкненим простором, у якому суб'єкти сприймають лише сенсорні проєкції, що для них є єдиною реальністю. Це відповідає психологічному механізму проєкції, коли людина неусвідомлено переносить власні внутрішні змісти на зовнішній світ. Аналогічним чином Юнг розглядає печеру як символічний простір, де суб'єкт стикається з власною Тінню, що уособлює витіснені, але психічно активні елементи його особистості. У цьому сенсі вихід із печери можна інтерпретувати як процес інтеграції Тіні, що є необхідним для досягнення особистісної цілісності.

Окрім цього, печера у Платона символізує перехід від незнання до істинного пізнання. В'язень, що звільняється, поступово адаптується до світла, проходячи через дискомфорт і страх, перш ніж здобути здатність сприймати

реальність у її повноті. Цей момент відповідає юнгіанському розумінню індивідуації як складного, інколи болісного процесу, під час якого суб'єкт поступово інтегрує неусвідомлені аспекти власної психіки та формує цілісну самість. Так само, як світло в алегорії Платона символізує просвітлення та вихід за межі ілюзій, у юнгіанському підході воно виступає метафорою розширення свідомості, що відбувається через усвідомлення та прийняття несвідомих змістів. З психологічної точки зору, печери створюють ефект сенсорної депривації, яка сприяє зміненим станам свідомості через обмеження зовнішніх стимулів [13]. Їхня темрява, відсутність чітких меж і глибина викликають відчуття транзитності та виходу за межі звичної реальності. Дослідження підтверджують, що сенсорна депривація може викликати зміни у сприйнятті часу та простору, галюцинації, дезорієнтацію та впливати на психологічний стан людини. Таким чином, печери є не лише фізичними просторами, але й важливими символічними зонами, де відбуваються глибокі психологічні та духовні трансформації.

### *Пустелі (рис. 6)*

Пустеля не є класичним прикладом лімінального простору, оскільки, на відміну від транзитних або тимчасових місць, вона є стабільною та незмінною. Водночас певні її властивості можуть викликати відчуття лімінальності. Безкраї одноманітні ландшафти, відсутність чітких орієнтирів, екстремальні кліматичні умови та ізоляція створюють простір, у якому змінюється сприйняття часу, простору та присутності людини. Пустеля не є місцем активного життя, проте її особливості можуть формувати стан невизначеності та втрати звичних орієнтирів.

Небо та пісок, безкрайній повторюваний ландшафт, високі температури та відсутність орієнтирів – ось що ми найчастіше спостерігаємо в пустелі. Подібна одноманітність середовища та екстремальні умови впливають на когнітивні процеси людини, змінюючи її сприйняття простору, часу та власної присутності в ньому. Пустеля є середовищем, що мінімально стимулює

сенсорне сприйняття людини. Відсутність звуків, стабільних орієнтирів, монотонність ландшафту та екстремальні температури створюють умови, за яких мозок починає змінювати спосіб обробки інформації, заповнюючи нестачу стимулів власними уявленнями. Це вже раніше означене явище сенсорної депривації, яке може спричиняти зміну когнітивних процесів, дезорієнтацію та навіть ілюзорні переживання, виникає і в пустелях.

Одним із ключових аспектів сенсорної депривації у пустелі є акустична ізоляція. Порівняно з міським середовищем або навіть лісами, пустеля залишається одним із найбільш беззвучних просторів на планеті. Відсутність вологи, дерев та значної кількості тваринного світу означає, що тут немає природних звуків, до яких звик мозок. Для людини, яка постійно перебуває у середовищі, насиченому звуковими сигналами, раптова тиша може викликати почуття ізоляції та втрати зв'язку з реальністю. У таких умовах можуть виникати аудіальні галюцинації: мозок, не отримуючи звичних подразників, починає компенсувати їх, створюючи ілюзорні звуки – кроки, голоси чи шум води, яких насправді немає.

Не менш важливим фактором є візуальна депривація. Одноманітний рельєф пустелі, де чергуються лише піщані дюни та небо, позбавляє людину можливості ефективно орієнтуватися у просторі. Відсутність чітких орієнтирів призводить до ефекту просторової петлі, коли здається, що місцевість повторюється, а напрямок руху стає невизначеним. Це може викликати феномен дежавю – відчуття, що людина вже була у цьому місці раніше, хоча об'єктивно це неможливо. Подібний стан підсилюється тим, що у пустелі немає класичних часових маркерів, таких як міський ритм життя або природні звуки, що сигналізують про зміну дня та ночі. Це може викликати ефект розмиття часу: людині стає складно оцінити, скільки часу минуло, що підсилює відчуття “застрягання в моменті”. Одним із найбільш відомих феноменів пустельного середовища є міражі – атмосферні оптичні явища, що виникають у результаті рефракції світла в шарах повітря з різною

температурою (рис. 7). Інтенсивне нагрівання піску призводить до формування температурного градієнта: повітря біля поверхні стає значно гарячішим, ніж верхні шари. Коли світлові промені проходять через ці шари, вони заломлюються, змінюючи траєкторію та створюючи ілюзію відображення неба на піску. Як зазначають дослідники: «Пустельний міраж формується внаслідок температурної інверсії поблизу поверхні ґрунту, яка спричиняє заломлення та відбиття світлових променів від неба, створюючи ілюзію води на землі» [9]. Саме через цей ефект людина може бачити міражі у вигляді "води", яка нібито знаходиться попереду, але зникає при наближенні. У культурній традиції багатьох народів міражі часто символізують оманливі надії, втрату орієнтирів або екзистенційне випробування, що виникає у граничному просторі. У контексті пустелі, як простору сенсорної та когнітивної депривації, міраж виступає не лише фізичним явищем, а й маркером переходу між реальним і уявним, матеріальним і химерним. Наприклад, в оповіданні «Місто міді» зі збірки «Тисяча й одна ніч» [6] описано експедицію, учасники якої, піддаючись оптичним ілюзіям і слідувачі за візуальними фантомами, втрачають зв'язок з реальністю та частково гинуть у спробі досягти легендарного міста. Міраж у цьому випадку постає як символ лімінального стану свідомості – прагнення до недосяжного, що виникає в межовому середовищі та призводить до розриву з об'єктивним сприйняттям. Через свою ілюзорну природу міражі втілюють ключову рису лімінального досвіду – розмитість меж, де орієнтація в просторі, часі й сенсі стає нестабільною. Ще складним феноменом є фата-моргана, складна атмосферна оптична аномалія, що належить до типу верхніх міражів і виникає внаслідок температурної інверсії – чергування шарів повітря з різною густиною, спричиненою різкими перепадами температури [24] (рис. 8). У таких умовах світлові промені, проходячи через термоклін (перехідну зону між шарами з різною температурою), зазнають багатократної рефракції, внаслідок чого зображення реальних об'єктів можуть спотворюватися, витягуватися по вертикалі, інвертуватися або здаватися підвішеними в повітрі. У результаті

люди можуть бачити "висячі міста", "примарні кораблі" або спотворені силуети на горизонті. У стародавніх джерелах фата-моргана часто інтерпретувалася як містичне видіння, що символізувало наближення божественних сил або проникнення в інші світи. У контексті пустельного середовища фата-моргана здатна спричиняти порушення стабільності візуального сприйняття простору. Через спотворення контурів об'єктів та зміну їхнього уявного розташування в полі зору формується ефект перцептивної нестійкості (нестабільності зорового сприйняття), за якого межа між емпірично фіксованим і ментально сконструйованим візуальним образом стає розмитою.

### *Релігійна символіка пустелі як лімінального простору*

У релігійних текстах різних традицій пустеля фігурує не лише як географічне середовище, а як архетипічний простір, що спричиняє випробування, ізоляцію та радикальні зсуви в духовній ідентичності. У межах трьох авраамічних традицій спільним є мотив перебування в пустелі як передумови переходу до нового релігійного статусу або досвіду. Така нарративна модель глибоко вкорінена у релігійних текстах, де пустеля виступає як простір трансформації, випробування та духовного очищення.

У біблійній книзі Числа описано, як Бог прирікає народ Ізраїлю на сорокарічне блукання: «Господь розгнівався на Ізраїль і заприсягнувся: “Вони не побачать землі, яку Я обіцяв їхнім батькам... Ваші трупи упадуть у цій пустелі”» [2]. Попри зовнішню жорсткість, це блукання постає не як покарання, а як тривалий процес очищення та переосмислення колективної ідентичності, покликаний сформувати з колишніх рабів народ Завіту. Саме через відмову від старої системи координат – ідентичності пригноблених – і поступове засвоєння нової парадигми (відповідальності, віри, єдності) ізраїльтяни набувають сакрального статусу богообраної спільноти.

У християнському Євангелії від Матвія символіка пустелі зосереджена в епізоді сорокаденного посту Ісуса. Перед початком своєї публічної місії він

проходить етап усамітнення та випробувань: «Тоді Ісус був поведений Духом у пустелю, щоб диявол спокушав Його. І, постивши сорок днів і сорок ночей, нарешті зголоднів» (Матвія 4:1–2) [1]. «Тоді диявол залишив Його, і ось ангели приступили і служили Йому» (4:11) [1]. Цей епізод репрезентує ініціаційний поріг, який відділяє особисте життя Ісуса від його сакрального служіння. У цьому контексті вона функціонує як простір внутрішньої концентрації, розриву зі звичним і входження в новий статус духовного лідера, що має універсальну місію.

В ісламській традиції схожий механізм трансформації розгортається в оповіді про перше одкровення пророку Мухаммеду. У сурі «Аляк» (Коран 96) описано момент, коли пророк, перебуваючи в усамітненні в печері Хіра серед пустельного гірського ландшафту, отримує своє перше звернення від Аллаха: «Читай! В ім'я Господа твого, Який створив. Створив людину згустком крові. Читай же! І Господь твій – Найщедріший» (Коран 96:1–3) [7]. Це усамітнення не випадкове: простір пустелі відіграє роль символічного фільтра, що розділяє світ буденного життя і сакрального покликання. Саме в цьому ізольованому, позасоціальному просторі відбувається ідентифікація себе як пророка, яка змінює життєвий вектор Мухаммеда, та з якої розгортається подальший релігійний наратив ісламу.

Таким чином, в усіх трьох авраамічних традиціях перебування в пустелі структурується як етап ініціації, очищення та входження в нову релігійну роль. Простір, позбавлений соціальної насиченості, стає лімінальним простором граничного досвіду, де формуються умови для переходу до нового сакрального статусу та зміни релігійної ідентичності.

Концептуальне осмислення пустелі як лімінального простору пропонує Сара Кук у дослідженні *The Unifying Power of a Liminal Space: In the Judean Desert* (2014), де Юдейська пустеля постає як «найвищий прояв простору між» [16]. Авторка наголошує, що перебування поза міськими межами означає бути «між системами закону, між джерелами захисту» – тобто в стані юридичної,

соціальної та екзистенційної невизначеності. Така правова “порожнеча” посилює лімінальний характер цього простору, в якому втрачаються зовнішні опори, але виникає потенціал для внутрішнього перетворення. Особливу увагу Кук приділяє прикладу раннях християн, яких вигнали з юдейських громад через беркат ха-мінім – прокляття на сектантів. Втрата приналежності до спільноти змушувала їх шукати притулку в пустелі, яка, за своєю структурою, виступала не лише середовищем виживання, але й простором формування нової ідентичності. Авторка підкреслює, що перебування у стані позаструктурності – тобто в межовому середовищі після соціального виключення – створює умови для появи нової духовної спільноти, де «починається служіння, ідентичність, одкровення» [16]. Важливим аспектом підходу Кук є застосування концепції лімінальності не лише до релігійних текстів, а й до сучасних просторових контекстів. Так, на прикладі річки Йордан вона демонструє, як лімінальний статус може зберігатися навіть у секуляризованих умовах. Розташований на межі між Ізраїлем та Йорданією, цей простір поєднує функції географічного, політичного та релігійного кордону. За словами Кук, Йордан – це місце, що одночасно містить у собі історичне значення (хрещення Ісуса), сучасну інфраструктуру (торгівля, охорона) та трансцендентний вимір: «на одному березі – ізраїльські сувенірні лавки, на іншому – йорданські солдати, що охороняють тіньову дерев'яну споруду» [16].

Цей приклад ілюструє збереження лімінального статусу навіть у світському контексті, де, попри втрату релігійного домінування, зберігається символічна функція простору як місця духовної трансформації. Узагальнюючи, Кук трактує лімінальність як універсальну модель переходу, що виявляється як у релігійних наративах, так і в сучасному досвіді. Пустеля в її інтерпретації – це простір, у якому руйнуються наявні соціальні структури, а відчуження від системи перетворюється на умову формування нової ідентичності – індивідуальної або колективної.

Подібну до Кук увагу до лімінального потенціалу пустельного досвіду виявляє Лоуренс Шиффман, який у статті *Liminal Space and the Wilderness* (2024) [43] інтерпретує пустелю як межовий простір, у якому відбувається руйнування старих ідентифікаційних структур і поступовий перехід до нових форм духовної суб'єктності. Автор вибудовує концепцію пустелі як парадигматичного лімінального простору, в якому руйнуються звичні системи орієнтації, а їхнє місце займає релігійно зумовлена структура духовної субординації та смислового переформатування.

Порівнюючи пустелю з містом, Шиффман підкреслює, що місто уособлює людський контроль, безперервний рух і надмірну структурованість, тоді як пустеля – простір ізоляції, тиші та екзистенційної відкритості. Саме відсутність зовнішніх опор, на його думку, створює умови для глибокої трансформації: «Бог не формує тебе в комфорті. Він формує тебе в пустелі» [43]. Особливої ваги в його міркуваннях набуває паралель між сорокарічним блуканням Ізраїлю після виходу з Єгипту та сорокаденним постом Ісуса в пустелі. Обидва сюжети, за Шиффманом, мають спільну структуру: вихід із системи рабства (як зовнішнього, так і внутрішнього), проходження через період ізоляції й випробувань, та входження в новий духовний статус. Як зазначає автор, «пустеля – це місце, де ламається те, що було, і починається щось нове» [43]. У цьому просторі руйнуються уявлення про людську автономію: в умовах відсутності зовнішніх опор особистість стикається з необхідністю перегляду механізмів довіри та залежності. Ізраїльтяни, попри наявність базових засобів виживання – манни, води та символічної присутності Бога, – демонструють внутрішній спротив невизначеності, прагнучи повернення до звичного, хоч і пригнобленого, стану. Як зауважує Шиффман, «світ називає пустелю злом, як і ізраїльтяни. Вони мали все необхідне, але все ще прагнули повернутися до знайомого рабства» [28]. Таким чином, пустеля постає не лише як географічний простір, а як метафора внутрішньої напруги, що супроводжує перехід між звичним порядком і новою парадигмою релігійного досвіду.

Шиффман вводить розрізнення між поняттями  $\pi\epsilon\iota\rho\acute{\alpha}\zeta\omega$  [peirazó] (грец. спокушати) і  $\delta\omicron\kappa\iota\mu\iota\omicron\nu$  [dokimion] (випробування), пояснюючи, що лімінальні стани не є зведенням або маніпуляцією, а радше актом педагогіки – шляхом формування та очищення. «Ці випробування не для того, щоб зруйнувати, а щоб зміцнити» [43], – наголошує він. Пустеля, в цьому сенсі, є не тимчасовим стражданням, а структурованим ритуалом ініціації, у якому відбувається поступове руйнування попередньої ідентичності задля появи нової. Шиффман неодноразово повертається до мотиву лімінального простору як необхідної умови пророчого служіння, вказуючи, що Ісус, Йосип, Мойсей, Давид, Йона, Руф, Марія – усі переживали періоди вигнання, самотності або граничної невизначеності, які передували виконанню їхньої місії. Важливим аспектом підходу Шиффмана є трактування пустелі як колективного лімінального простору. У цьому контексті вона постає не лише як арена індивідуальної трансформації, а як середовище формування нової соціальної якості спільноти. Як зазначає автор, саме у процесі спільного переживання ізоляції, нестабільності та втрати звичних ідентифікаційних опор «народ перестає бути просто групою осіб. Він стає спільнотою» [43]. Подібно до інтерпретації Сари Кук, лімінальність у розумінні Шиффмана виконує функцію механізму переходу, за допомогою якого відбувається якісна зміна статусу: з історично пригніченої множини – у колектив із релігійною місією. Таким чином, пустеля постає як простір одночасно духовного й соціального перетворення, де індивідуальна духовна трансформація співіснує з процесами колективного релігійного самоусвідомлення. Таким чином, у концепції Шиффмана пустеля постає як багаторівнева структура лімінальності – простір, у якому відбувається трансформація як особистісна, так і колективна, а також есхатологічна: тобто така, що охоплює не лише історичний досвід, а й уявлення про кінцеве призначення людства та остаточне звершення божественного задуму.

*Штучні споруди в пустелях як фактор когнітивної невизначеності*

Пустеля зазвичай сприймається як простір, що позбавлений будь-якої людської діяльності. Її природний хаос, одноманітний ландшафт та відсутність знайомих архітектурних форм створюють відчуття відірваності від цивілізації. Саме тому будь-яка споруда в такому середовищі виглядає аномально, викликаючи ефект когнітивного дисонансу. Людина очікує бачити лише природні елементи, такі як пісок, каміння чи дюни, однак раптове зіткнення з чіткими геометричними формами або масивними конструкціями породжує відчуття, що вони не належать цьому простору. Штучні споруди в пустелі формують враження просторово-часового розриву, оскільки їхнє походження, час створення та функціональне призначення часто залишаються неочевидними для спостерігача.

Ефект когнітивної невизначеності підсилюється тим, що в умовах пустелі будівництво великомасштабних споруд виглядає нелогічним. Відсутність ресурсів, води та інфраструктури робить процес зведення подібних конструкцій важким і навіть суперечливим. Це змушує спостерігача сумніватися у власному розумінні навколишнього середовища та породжує гіпотези про їх походження. Людина може припускати, що ці об'єкти є залишками давньої цивілізації або, навпаки, частиною футуристичного експерименту, що лише підсилює ефект їхньої аномальності.

Одним із прикладів просторової аномальності, що викликає когнітивну невизначеність у пустельному середовищі, є проєкт City Майкла Хейзера – масштабна ленд-арт інсталяція, розташована у долині Гарден-Веллі (штат Невада, США) (рис 9 та 10). Створення об'єкта тривало з 1970 до 2022 року, що зумовило його включення до кола найбільш тривалих і масштабних художніх проєктів сучасності. Комплекс має протяжність приблизно 2,4 км у довжину та 0,8 км у ширину, складається з ущільнених платформ, штучних насипів і геометричних структур, виконаних із локальних матеріалів – ґрунту, бетону та каменю. Візуально об'єкт апелює до архітектурної мови стародавніх цивілізацій, таких як майя чи єгиптяни, проте відтворює її не

буквально, а через абстрактну геометричну мову, залишаючись позбавленим чітко визначеної функціональності, що підсилює враження просторової невизначеності. На перетині естетики мінімалізму та археологічної образності виникає гібридний ландшафт, у якому стирається межа між уявленнями про минуле і можливими проєкціями майбутнього. Сам Хейзер підкреслює імерсивний характер проєкту: «City не призначений для легкого сприйняття. Щоб його зрозуміти, потрібно бути всередині, бути ним оточеним» [27].

Додаткову когнітивну напругу створює також специфічний статус об'єкта: протягом десятиліть City залишався недоступним для широкої публіки, що посилювало його сприйняття як ізольованого, автономного утворення, відокремленого не лише географічно, а й символічно. Така віддаленість від глядача актуалізує тему просторової “надлишковості” – існування об'єкта поза утилітарною або естетичною необхідністю в контексті навколишнього середовища.

Іншим прикладом візуальної аномальності в пустельному ландшафті є інсталяція East-West/West-East американського художника Річарда Серри, розташована в пустелі Брук на півострові Рас-Абрук, Катар (рис 11). Композиція складається з чотирьох вертикальних сталевих плит висотою від 14,7 до 16,7 м, встановлених уздовж умовної лінії. Вони позбавлені будь-якої утилітарної функції, не мають ані підписів, ані огороження, що викликає в глядача когнітивну невизначеність щодо їхнього призначення та змісту. Дістатися до інсталяції можна лише за GPS-координатами, що підсилює її сприйняття як ізольованого, майже “прихованого” об'єкта, інтегрованого в ізольовану структуру природного середовища". Геометрична точність, масштаб і індустріальний матеріал вступають у напружений контраст із навколишнім природним середовищем, активуючи ефект просторової дезорієнтації.

За задумом Серри, взаємодія з роботою відбувається не лише на візуальному, а й на тілесному рівні: споглядач мусить пересуватися між плитами, відчуваючи зміну масштабу й перспективи. Сам художник підкреслює: «Мої скульптури – це не об'єкти для пасивного споглядання, а місця, крізь які треба проходити, в яких треба бути, які слід пережити тілесно» [44]. Внаслідок цього формується перехідна просторово-смилова зона, в якій порушується дихотомія між природним і штучним, сакральним і профаним, початком і завершенням. Таке художнє втручання в пустелю не лише порушує очікування щодо «порожнього» ландшафту, а й ставить під сумнів межі сприйняття простору, часу та функціональності. На відміну від City Майкла Хейзера, який апелює до археологічної образності та створює ілюзію залишків цивілізації, що зникла або ще не з'явилася, інсталяція Серри функціонує через радикальну відкритість: її форми не імітують історичні структури, а підкреслюють техногенне походження. В обох випадках пустеля виступає середовищем, у якому традиційні часові, просторові й культурні орієнтири втрачають свою чіткість, а глядач занурюється в стан когнітивної невизначеності. У City цей стан пов'язаний із символікою забутого сакрального, тоді як у роботі Серри – із відкритим смисловим потенціалом, який ще не набув інтерпретації. У цьому контексті інсталяції функціонують як граничні структури, які провокують перегляд усталених уявлень про архітектуру як носія значення у середовищі, позбавленому традиційних семіотичних орієнтирів.

Пустеля без сенсу: Strangetown як симуляція лімінального простору

Пустельні віртуальні простори також можуть функціонувати як лімінальні середовища, що моделюють досвід когнітивної дезорієнтації. Одним із найбільш виразних прикладів є Strangetown – вигадане пустельне місто у грі The Sims 2, яке з моменту своєї появи викликало у гравців відчуття тривожності та просторового відчуження. У шанувальницьких спільнотах гру регулярно називають «найбільш лімінальним містом

франшизи» [39], а сам Strangetown – «автострадою без справжніх виїздів», що «викликає дивне відчуття порожнечі та тривоги» [54].

Архітектура міста представлена трейлерами, лабораторіями, покинутими будівлями, які позбавлені стилістичної завершеності та не містять явних ознак культурної чи історичної ідентичності. (рис. 12) Візуальна структура Strangetown є навмисним дизайнерським рішенням розробників гри, що репрезентує «порожній» ландшафт – між лотами переважають відкриті пустельні простори, повторювані текстури та відсутність маркерів часу, формуючи симулятивне відчуття ізоляції та когнітивної нестабільності.

Окрім просторової візуальності, лімінальність Strangetown проявляється на рівні внутрішньої логіки. Значна частина NPC-персонажів функціонує з пошкодженими або неповними даними: деякі не мають сформованої біографії, інші – містять внутрішньо суперечливі хронологічні атрибути. Найвідомішим прикладом є Леонід Ганді (в оригіналі Knut Futa) — ігровий NPC-доставник, який після спроби воскресіння поводить себе як дитина, попри зовнішність дорослого чоловіка. Цей злам викликаний технічним дефектом у внутрішньому коді гри (пошкоджена вікова ідентифікація), однак в наративному сенсі він продукує межовий ефект, що виходить за межі стандартного ігрового досвіду. Важливо, що персонаж розміщений на кладовищі родини Олівії Спектр – одному з найбільш аномальних місць у Strangetown, яке вже само по собі функціонує як межовий простір між життям і смертю. Такі аномалії підсилюють відчуття симулятивної когнітивної нестабільності, властивої просторам із порушеною внутрішньою логікою: спостерігається фрагментація причинно-наслідкових зв'язків, часової послідовності та соціальних структур.

Пустельний ландшафт Strangetown виконує не лише естетичну, а й функціональну роль у створенні симулятивного лімінального простору. На відміну від інших локацій гри The Sims 2, Strangetown майже повністю

позбавлений ознак урбанізації: між ігровими лотами простягаються великі площі однотипної піщаної текстури, а кількість об'єктів навколишнього середовища зведена до мінімуму. Відсутність дерев, водних ресурсів, змін рельєфу або природного різноманіття позбавляє простір ландшафтної глибини (рис. 13). Це створює ефект «випаленої» топографії, що не має ознак ані історичного, ані біомного контексту. Крім того, симулятивна порожнеча ландшафту позбавлена телології – у Strangetown немає інфраструктурного розвитку, простір не передбачає жодної динаміки змін, що зближує його з поняттям замкненої симуляції.

Ізоляція підсилюється гейм дизайнерським прийомом повторюваності: пустельні відрізки між лотами не мають варіативних елементів і не несуть нової інформації, що спричиняє ефект візуальної стагнації. Такий підхід деформує звичні очікування від відкритого ігрового простору як середовища дослідження, змінюючи його на гомогенне тло без смислових маркерів. Згідно з концепцією лімінального простору, описаного Віктором Тернером, подібна структурна невизначеність породжує досвід стану на межі, у якому сприйняття часу, простору та дії стає нестабільним. Strangetown, у цьому сенсі, не просто відтворює пустелю як декорацію, а симулює саму її когнітивну логіку – простір, у якому відсутність структури є структурною властивістю. Таким чином, Strangetown функціонує не лише як ігрове середовище, а як віртуальна реконструкція пустельної лімінальності – простору, в якому порушення звичних когнітивних і наративних структур стає засобом моделювання граничного досвіду.

*Edgelands: перехідні простори між урбаністикою та природою (рис.4)*

Edgelands – це термін, який використовується для позначення просторів, що знаходяться на межі між міською забудовою та незасвоєною або технічно неінтегрованою територією [23]. Такі зони зазвичай не включені до активного інфраструктурного користування, відзначаються низьким рівнем упорядкування та відсутністю чітко визначеного функціонального

статусу. Вони розташовуються поза межами основної урбаністичної логіки та часто ігноруються в міському плануванні. У дослідницькому контексті *edgelands* розглядаються як приклади лімінальних просторів, які займають проміжне положення між функціонально визначеними урбаністичними зонами та неосвоєними або частково природними ділянками. Вони часто формуються на територіях, де міська інфраструктура припинила активне функціонування, а природні процеси – такі як самозаселення рослинності, ерозія поверхонь або затоплення – починають витісняти залишки техногенного середовища (рис.3). Подібні простори залишаються поза структурованим міським плануванням і вирізняються низьким рівнем інтеграції в інфраструктурні, соціальні та екологічні системи. Візуальне сприйняття таких просторів тісно пов'язане з їхньою просторовою неоднозначністю та відсутністю сталого призначення. Їм притаманна композиційна незавершеність, незбалансоване поєднання штучних та природних елементів, що перебувають у стані деградації або поступового занепаду. Характерними рисами є фрагментарність ландшафту, хаотичне розміщення об'єктів, повторюваність поверхонь (асфальт, бетон, метал) із численними слідами зношення, іржі, обростання або розтріскування. Такі простори не мають стилістичної цілісності: архітектурні елементи не виконують репрезентативної функції, а ландшафт не забезпечує просторової орієнтації. Зорові маркери часу – вивіски, освітлення, дорожні знаки – або повністю зникають, або втрачають свою актуальність, створюючи ефект часової розмитості. У цьому контексті особливо показовими є естакади – напівзруйновані або закинуті автомобільні підйомники, що залишаються візуальними залишками технічної інфраструктури (рис. 15). Їхня масивна бетонна конструкція, заржавілі металеві елементи та відсутність обслуговування створюють враження простору, що перебуває між функціонуванням і занепадом. Попри загальну деградацію, на деякі з них досі заїжджають автомобілі, що посилює ефект порушення просторової логіки: середовище виглядає неактуальним, але частково дієвим. У контексті

пустельної дороги за межами міста поява машини на такій естакаді видається майже сюрреалістичною – вона порушує логіку контексту, викликаючи відчуття когнітивного дисонансу та підкреслюючи невідповідність між функціональним актом і середовищем. Їхня присутність у ландшафті демонструє, як простір може зберігати сліди активності, навіть коли його первинне призначення вже втрачено. Навіть попри окремі ознаки використання, простір *edgelands* у багатьох випадках вирізняється відсутністю сталої людської присутності, що посилює відчуття ізоляції та занепаду.

Узагальнені візуальні й просторові характеристики *edgelands* – фрагментарність, порушення логіки структури, відсутність функціонального навантаження та вираженої активності – сприяють формуванню специфічного естетичного досвіду, що наближається до сновидної моделі сприйняття. У таких зонах важко визначити початок і кінець простору, його напрямки та внутрішню організацію. Вони не містять подієвих або знакових орієнтирів, які би вказували на призначення, час доби чи соціальну активність.

Одним із ключових аспектів *edgelands* як лімінальних просторів є їхня здатність викликати моторошне переживання, пов'язане не з безпосередньою загрозою, а з відчуттям невинуватої відсутності звичних елементів — людської присутності, руху, події або функції. Як зазначає Марк Фішер, моторошне (*the eerie*) пов'язане з порушенням очікуваної структури простору – воно виникає там, де спостерігач відчуває непояснену порожнечу або присутність, що не піддається раціоналізації [24]. Це відчуття не зумовлене загрозою, а породжується дисонансом між сприйняттям і контекстом: простір здається знайомим, але водночас – чужим, ніби виведеним із повсякденного ритму. Саме так функціонує опис середовища у романі *Elidor* британського письменника Алана Гарнера – класичному фентезі 1965 року, який поєднує міфологічні мотиви з урбаністичною буденністю [42][21]. У творі діти

випадково потрапляють до паралельного світу через територію на межі знесення трущоб – зону, яка ще не зникла, але вже не належить до живого міського середовища. Як зазначається в есеї «Elidor: Периферійні зони як лімінальний простір», Гарнер переосмислює традиційне фольклорне уявлення про межу як місце переходу до іншої реальності або зміни стану, переміщаючи його з умовно міфологізованих або природних локацій у маргінальні міські простори – задні вулиці, склади й сміттєві майданчики, що відповідають сучасній концепції *edgelands* [19]. Він репрезентує простір, позбавлений естетичної та функціональної цілісності: інфраструктурні фрагменти – вентиляційні отвори, залишки товарного обігу, джерела штучного світла – формують середовище зниженої сенсорної привабливості й відсутності соціальних орієнтирів. Це створює враження місця, де щось мало би відбуватися – торгівля, логістика, обмін, але цього не відбувається. Така присутність без події відповідає концепції *hauntology*, запропонованій Фішером: у цьому контексті *edgelands* постають не як просто промзони, а як середовище «привидіння» – місце, де функція зникла, але її сліди залишилися [24]. Моторошне тут не в тому, що щось з'являється, а в тому, що його вже немає, хоча його відсутність не пояснена. Цей ефект не викликає безпосереднього страху, однак спричиняє підвищену чутливість до простору, за якої навколишнє середовище починає сприйматися не раціонально, а через емоційні та асоціативні реакції спостерігача. У таких умовах середовище втрачає здатність структурувати досвід спостерігача: воно не задає напрямків руху, не підказує цільового використання і не викликає чітких асоціацій, залишаючись пасивним тлом без означеного змісту. Це спричиняє стан когнітивної інерції – без дії, орієнтації чи цілі, але з посиленням усвідомленням власної присутності. Такий стан можна визначити як лімінальну зону між зовнішнім матеріальним світом і внутрішньою уявною конструкцією, в якій простір постає не як фізичний об'єкт, а як суб'єктивна форма сприйняття, що активізується в уяві спостерігача.

*Візуалізація психоемоційного стану через edgelands у фільмі Possum*

Фільм *Possum* (реж. Метью Голнесс, 2018) зображує простори типу *edgelands* як середовище, через яке розкривається психоемоційний стан головного персонажа – стан відчуження, тривожності та втрати орієнтації [41]. Простори, що з'являються у фільмі, відповідають характерним рисам *edgelands*: це занедбані індустріальні ділянки, ізольовані технічні конструкції, порослі бур'янами колії, мости без призначення та споруди, що опинилися посеред відкритого ландшафту без функціонального контексту. У деяких сценах з'являється канал або штучна водойма, що не має очевидної інфраструктурної логіки – вона існує як візуальний об'єкт без призначення, посилюючи відчуття просторової відірваності. Такі локації не інтегровані в актуальний міський простір, не мають ознак активного використання чи соціального контексту й не забезпечують орієнтації в середовищі – ані для персонажа, ані для глядача. Відсутність людей у цих локаціях надає їм відчуття покинутості та порушує очікувану соціальну динаміку, властиву урбаністичному простору.

Порушення просторової логіки у фільмі виявляється не лише на рівні візуального оформлення, а й у змістових суперечностях, що закладені в наратив. В одній зі сцен дядько головного героя говорить: «Поїзди тут більше не ходять. Куди ж ти прямуєш?» – хоча глядач знає, що персонаж прибув до міста саме потягом. Ця репліка супроводжується кадрами, в яких герой іде вздовж колій, повністю позбавлених ознак активності: рейки поросли травою, а територія справляє враження місця, давно виведеного з ужитку. Така суперечність між висловленим і побаченим не має раціонального пояснення, що посилює ефект когнітивної нестабільності та створює враження, ніби простір не підпорядковується законам реальності. Таке порушення логіки простору й часу відповідає характеру лімінального середовища, що спричиняє відчуття тривожної ізоляції.

Візуальний стиль *Possum* характеризується зниженою динамікою, композиційною повторюваністю та майже повною відсутністю подієвого

розвитку. Фокус зображення спрямований не на дії персонажа, а на оточення, яке відіграє ключову роль у побудові смислового напруження. Середовище – технічні споруди, порожні кімнати, покинуті ділянки – репрезентоване як нефункціональне та виключене з активного соціального використання. Воно не виконує традиційних нарративних функцій, а натомість задає середовище, яке не дає змоги глядачеві орієнтуватися в часі, просторі та мотивації подій. Унаслідок цього простір постає не як об'єктивна зовнішня реальність, а як суб'єктивна проекція внутрішнього стану персонажа: візуалізація відчуження, тривожності та дезорієнтації, що задає загальну тональність фільму.

Сцена, в якій головний герой рухається вздовж занедбаної залізничної колії під аркою закинутого мосту, демонструє типовий приклад просторової лімінальності в межах естетики *edgelands* (рис. 16). Візуальний простір сцени виявляє типовий для *edgelands* структурний парадокс: він зберігає ознаки транспортної інфраструктури (залізничні колії, опорні підмурки, цегляна арка), однак позбавлений функціональної активності та ознак актуального використання. Залізнична колія поросла травою, насип вкритий опалим листям, а сама інфраструктура не виявляє жодної практичної активності. Простір кадру навмисно акцентує свою відстороненість від людської активності: у ньому відсутні персонажі, рух або візуальні елементи, що натякали б на зміну просторово-часової динаміки. Водночас положення героя у композиції сцени породжує ефект напруженого очікування – візуалізується потенційна подія (прихід поїзда), яка, однак, не реалізується. Така відтермінована подієвість створює специфічну атмосферу часової розмитості, характерну для *hauntological* естетики, в якій візуалізуються сліди минулого, що втратили свою функцію, але залишаються присутніми як маркери часової нестабільності. Таким чином, простір постає як транзитна зона, в якій очікування та мобільність втрачають функціональну актуальність. Це форма лімінального середовища, яке вже не виконує роль частини міської інфраструктури, але й не повертається до природного стану. Сюжетна

ремарка про те, що поїзди «тут більше не ходять», посилює ефект когнітивної нестабільності та просторової дезорієнтації: інфраструктура присутня, але не функціонує. Візуальне оформлення кадру – приглушена палітра, домінування холодних сірих відтінків, відсутність прямого освітлення, опале листя та похмуре небо – створює атмосферу занепаду й просторової ізоляції. Така естетика відображає психогеографічний стан персонажа, що перебуває в середовищі, яке не виконує жодної конкретної просторової функції.

Лімінальний характер простору проявляється також у сцені, де персонаж перетинає невеликий міст посеред заболоченої рівнини (рис. 18). Сам міст, як архітектурна структура, традиційно виконує функцію переходу – він пов'язує два береги, задаючи напрямок руху. У цій сцені, однак, місток втрачає це значення: розташований посеред відкритого заболоченого поля, він не інтегрований у жодну помітну інфраструктуру, візуально зливається з оточенням, а його поверхня частково поросла травою. Відсутність урбаністичних елементів, однорідна рослинність і приглушене світло відповідають естетиці *edgelands*, в межах якої просторові об'єкти позбавляються звичних орієнтирів і практичного змісту. Візуальну напругу підсилює ефект *stormlight* – контраст між затемненим небом і теплим локальним освітленням ландшафту, що виникає перед грозою, коли сонячне світло під низьким кутом проникає під щільну хмарність. Такий тип освітлення створює майже сюрреалістичну атмосферу, надаючи природному середовищу вигляду штучної або постановочної сцени (рис. 19).

На відміну від класичного лімінального простору, в якому перехід супроводжується трансформацією статусу або ідентичності, зображене середовище не передбачає переходу до іншого стану. Персонаж здійснює перехід, але цей жест не веде до іншого стану або нової ситуації. Таким чином, міст втрачає своє символічне навантаження як елемент переходу і постає як візуальне уособлення циклічності. У структурі кадру відсутні будь-

які візуальні чи наративні елементи, що вказували б на завершення переходу – натомість фіксується сам процес руху як такий, позбавлений контексту та сенсу. Такий простір відображає психологічний стан персонажа, який перебуває в ситуації затримки: він ніби застряг між початком і завершенням переходу. Перехід не веде до змін і перетворюється на повторювану дію без результату. Монотонний ландшафт і відсутність розвитку підкреслюють внутрішню стагнацію героя, який опинився в стані очікування, що не завершується подією. Як зазначає Віктор Тернер, лімінальна фаза перехідного ритуалу передбачає зміну статусу або ідентичності: індивід тимчасово виводиться за межі звичних структур із подальшою інтеграцією в новий соціальний або особистісний порядок [51]. У проаналізованій сцені ця динаміка не реалізується – процес переходу зупиняється на проміжному етапі, не досягаючи трансформації. Втім, простір зберігає лімінальний характер, оскільки належить до естетики *edgelands* – проміжних, незавершених середовищ, що існують поза межами впорядкованих структур і не мають чітко визначеного призначення. Цей стан просторової та екзистенційної затримки перегукується з концепцією Марка Фішера, який описує *hauntology* як досвід присутності в теперішньому слідів нереалізованого майбутнього [24]. У межах такого сприйняття перехід втрачає лінійність: рух більше не веде до трансформації, а середовище утримує відчуття нескінченного очікування, що не приводить до результату. Простір містка, таким чином, стає не місцем зміни, а місцем нездійсненої можливості, що зникає ще до реалізації.

Сцена, в якій камера фіксує занедбаний інженерний об'єкт – ймовірно, шлюз або дренажну систему – демонструє ще один прояв лімінальності в межах естетики *edgelands* (рис. 17). Архітектурна структура втрачає ознаки актуального функціонування: платформа заросла мохом, поручні іржаві, а поверхня води стоїть нерухомо, відбиваючи сонце без динаміки чи руху. Простір виглядає візуально занехаяним і технологічно «мертвим», що посилює враження просторової паузи. Відсутність персонажів, дії чи будь-

якого практичного призначення фіксує середовище, яке не виконує жодної ролі, залишаючись у межах нефункціонального стану.

Сама композиція кадру підсилює це відчуття ізоляції: інженерна конструкція обрамлена сітчастим парканом, що ніби блокує можливість входу або виходу, а також створює ефект обмеженого простору без напрямку. Освітлення має сновидінний характер: сонце яскраво засвічує частину кадру, проте сцена загалом виглядає темною і похмурою. Це створює візуальну суперечність – ніби логіка освітлення порушена, як у сні, де джерело світла не гарантує ясності. Така нелогічність викликає відчуття сюрреалістичної дезорієнтації, створюючи враження простору, що суперечить звичним законам візуальної логіки. Глибина кадру не структурується, а навпаки – втрачає чіткість через візуальні суперечності, що підсилюють ефект спотвореного сприйняття. Такий простір створює відчуття «порожньої події» – ситуації, в якій наратив зупиняється до свого початку або так і не завершується.

Аналізовані сцени об'єднують просторове порушення функціональності, логіки розвитку та взаємодії з людською активністю. Камера фіксує архітектурні об'єкти, які втратили своє призначення або ніколи його не мали: залізнична колія без поїздів, міст без переходу, інженерна платформа без технологічного процесу. Візуальні характеристики – похмура палітра, неприродні контрасти освітлення, відсутність глибини чи перспективи – сигналізують про порушення звичної просторової логіки. Ці локації не просто виглядають покинутими; вони існують у стані структурної розмитості, в якому простір утрачає стабільні ознаки впорядкованості. Усі три сцени створюють ефект сновидіння в стані гарячки: знайомі елементи ландшафту зміщені, сповільнені або надмірно виокремлені, а освітлення поводить нелогічно – воно засвічує деталі, не прояснюючи простору. Такий візуальний режим викликає когнітивну напругу та дезорієнтацію. Естетика

цих кадрів не лише ілюструє лімінальність, але й фіксує специфічну візуальну мову просторової нестабільності.

*S.T.A.L.K.E.R. як український приклад edgelands*

Візуальне середовище гри S.T.A.L.K.E.R. моделюється через простори типу edgelands, що утворюють ландшафт із покинутих інфраструктурних об'єктів, техногенних фрагментів і занедбаних зон, позбавлених функціонального призначення (рис. 20). Такі простори задають не лише візуальну стилістику гри, а й визначають її психогеографічну структуру – стан постійної дезорієнтації, відчуження та часової невизначеності. У грі ці простори репрезентуються як покинуті промислові комплекси, фрагменти зруйнованої військової інфраструктури, обвалені будівлі, трубопроводи в стані корозії, деформовані дорожні покриття та об'єкти, що втратили функціональне навантаження. Візуальна організація середовища демонструє маркери занепаду, ерозії та нестабільності середовища. Навігація у цьому ландшафті ускладнена через відсутність фіксованих орієнтирів – напрямки переміщення не гарантують безпеки чи сюжетного поступу. Вбудована карта, яка супроводжує гравця, не виконує функцію чіткої навігаційної схеми: вона лише фрагментарно фіксує територію, не усуваючи ефекту невизначеності. Простір залишається непередбачуваним, структурно неповним і сприймається як зона потенційної загрози.

Світлове оформлення візуального середовища гри не виконує утилітарної функції освітлення простору, а натомість формує атмосферу тривожності та когнітивного напруження. Ландшафти переважно занурені в сірі тони з домінуванням приглушеної палітри; колірні рішення знижують візуальну контрастність і сприймаються як ознака просторової інертності. Світлові джерела функціонують не як інструмент орієнтації, а як засіб акцентування просторової дезорієнтації: об'єкти частково занурені в тінь або підсвічені під неприродними кутами, що порушує очікувану логіку візуального оформлення. У низці сцен реалізується ефект так званого

stormlight – контраст між затемненим небом і локальними теплими засвітленнями, які не супроводжуються стабільним джерелом світла. У результаті освітлення перестає бути нейтральною частиною середовища й перетворюється на засіб порушення зорової логіки простору. Крім візуальної фрагментарності та нестабільної світлотональної організації, ключовим чинником дестабілізації простору у S.T.A.L.K.E.R. виступають аномалії – локальні порушення фізичних законів, що виходять за межі логіки ігрової системи. Вони функціонують незалежно від дій гравця, демонструють автономність і не мають стабільної форми: деякі супроводжуються візуальними спотвореннями, інші – звуковими імпульсами або деформацією навколишнього середовища. Наприклад, гравець може зіткнутися з «Каруселлю» – аномалією, що обертає простір навколо себе, або з «Електрою», яка раптово випускає електричні розряди при наближенні (рис. 21). Їхня поведінка частково випадкова, а розташування змінюється, що унеможлиблює формування передбачуваної навігаційної стратегії. Простір, уражений аномаліями, втрачає структурну впорядкованість і трансформується на зону просторової нестабільності, характерну для лімінального середовища.

Окремий пласт дестабілізації просторового сприйняття у S.T.A.L.K.E.R. пов'язаний з поведінкою NPC, яка часто відхиляється від звичних для ігрових систем моделей. Деякі персонажі залишаються статичними протягом тривалого часу, інші – пересуваються без видимої мети або повторюють фрази, які порушують звичну логіку діалогу. Такі дії не завжди мають геймплейне чи наративне обґрунтування, що викликає ефект когнітивного розриву. NPC не поводяться як повноцінні суб'єкти, але й не є повністю декоративними – вони існують у проміжному стані, що викликає ефект uncanny valley [32]. У цьому сенсі NPC функціонують не як повноцінні персонажі, а як елементи аномальної структури гри, що порушує очікувану взаємодію та формує додатковий рівень лімінальної напруги. Окрему групу NPC становлять зомбі – колишні сталкери, чия свідомість була зруйнована

під впливом психічного випромінювання. Хоча вони формально залишаються живими, їхня поведінка відзначається ознаками когнітивного розпаду: вони рухаються нестабільно, не реагують на поранення, іноді мовчать або повторюють фрази, що вказують на фрагменти збереженої пам'яті. У S.T.A.L.K.E.R.: Heart of Chernobyl зомбі вимовляють фрази на кшталт: «Кров... мама...», «Не бий мене...», «Рита, ми скоро повернемося...», «Коли повернуся – усе буде добре...» [48]. Такі репліки створюють ефект когнітивного дисонансу, оскільки походять від істот, які за логікою геймплею мали б бути позбавлені самосвідомості. Їхня мовна поведінка імітує залишкову людяність, що формує ефект uncanny valley і підсилює відчуття межового стану між людським сприйняттям і механічною поведінкою.

Попри наявність сюжетної лінії, значна частина геймплейного досвіду у S.T.A.L.K.E.R. пов'язана з тривалим переміщенням через простори, що не виконують чітко визначеної функціональної або наративної ролі. (рис. 22) Багато локацій репрезентують середовища без подієвої активності, які не сприяють сюжетному просуванню, але задають атмосферу відчуження, нестабільності й просторової фрагментації. Зона не просто слугує тлом для подій – вона визначає спосіб взаємодії гравця з ігровим світом, де переважає досвід орієнтаційної невизначеності. Її структура ґрунтується на візуальних і просторових принципах hauntology: індустріальні об'єкти втратили функцію, але зберігають матеріальну присутність, що створює враження порушеної логіки часу й простору. [24] У цьому сенсі Зона виступає як центральний носій симулятивної лімінальності – середовище, в якому гравець постійно взаємодіє з простором, позбавленим однозначної цілі чи стабільної структури. Таким чином, S.T.A.L.K.E.R. репрезентує лімінальний простір не як естетичний мотив, а як основу симулятивного досвіду, в якому середовище унеможлиблює побудову цілісного образу та порушує логіку взаємодії гравця з простором.

Відтак, суб'єктивний досвід взаємодії з просторами, що відповідають ознакам *edgelands*, дозволяє розглядати їх не лише як абстрактні теоретичні конструкції, а як реальні елементи повсякденного середовища, здатні формувати специфічні моделі сприйняття. У моєму випадку таким досвідом стало зростання у місті Бровари, де на межі житлових кварталів і промислових зон зберігались численні простори з втраченим функціональним навантаженням – занедбані естакади, складські території, фрагменти інфраструктури без ознак активного використання. (рис. 23) Їхня присутність у міському ландшафті створювала ефект знайомої ізоляції: візуально доступні, ці середовища водночас залишалися винесеними за межі повсякденної дії. Така емпірична перспектива – безпосередній досвід тривалого перебування в подібних просторах – підкреслює, що *edgelands* не лише теоретично осмислюються, а й відчуюються на рівні повсякденного сприйняття, що формує основу лімінальної чутливості.

*Естетика лімінальності в архітектурі дитячого досвіду: школи, садочки та ігрові зони*

Порожні дитячі майданчики – зокрема вночі, за несприятливих погодних умов або в міжсезоння – функціонують як приклади урбаністичних лімінальних просторів, позбавлених активної взаємодії та стабільної семіотичної наповненості. Як середовища, першопочатково зорієнтовані на дитячу гру, вони мають чітко визначене функціональне призначення в денний час і за наявності людської активності. Однак поза цим контекстом їхня структура, кольорове рішення й просторові ознаки зберігаються без відповідного використання, що створює ефект порушеної функціональності. Такий простір, з одного боку, є публічно доступним і впізнаваним, з іншого втрачає соціальну актуальність у моменти спорожнення, перетворюючись на проміжну зону – впорядковану формально, але позбавлену активної функції.

У дослідницькому контексті дитячі майданчики без дітей набувають ознак лімінального середовища, в якому спостерігається дисонанс між

візуальним кодуванням (яскраві кольори, геометрія взаємодії) та фактичним станом бездіяльності. Подібно до *edgelands*, які постають просторами без визначеної функції, порожні майданчики можна визначити як середовища «приглушеної активності», де візуальні маркери соціального життя залишаються, однак їхня функція тимчасово або постійно призупинена. У таких умовах гойдалки, пісочниці, гірки та інші ігрові елементи функціонують як залишки призначення, що не реалізується. За аналогією до визначення *eerie* як «відчуття невиправданої відсутності» [24], такі простори спричиняють когнітивний дисонанс, зумовлений розбіжністю між наявністю інфраструктури, орієнтованої на взаємодію, та її фактичною відсутністю. Композиційно дитячі майданчики мають тенденцію до симетричності, орієнтаційної відкритості та функціональної сегментації (зони для стрибків, катання, колективної гри тощо). Проте за умов спорожнення ці ж самі характеристики набувають протилежного ефекту – їхня надмірна структурованість і кольорова насиченість, позбавлені живої присутності, починають сприйматись як штучні та дисонуючі з атмосферою простору. Середовище набуває ознак *aesthetic incongruity* – візуальної невідповідності між формою та змістом. Наприклад, яскраво-жовта гойдалка на тлі зимового пейзажу сприймається як зоровий анахронізм – об'єкт, який не корелює з актуальним контекстом. Така невідповідність провокує когнітивний дисонанс, що виникає через розрив між очікуваним функціональним використанням простору та його реальним станом. Подібний ефект описують Александр Діель та Майкл Льюїс у дослідженні «*Structural deviations drive an uncanny valley of physical places*» (2022) [19]. Вони виявили, що навіть незначні відхилення у звичних архітектурних структурах можуть викликати емоційний дискомфорт або тривожність. У випадку порожніх дитячих майданчиків така розбіжність між візуальною структурою й фактичною бездіяльністю активує сприйняття простору як функціонально порожнього й афективно нестабільного.

У соціокультурному вимірі порожні дитячі майданчики також втрачають статус нормативно визначеного безпечного публічного простору. За відсутності дітей, дорослих або наглядових фігур вони перестають функціонувати як соціально легітимоване середовище дитячої взаємодії, набуваючи ознак простору з пониженим ступенем соціального включення. Це змінює спосіб сприйняття простору: те, що вдень асоціюється з безпечністю та активною присутністю, у вечірній час або в занедбаному вигляді починає сприйматись як небезпечне чи виключене з повсякденного користування. Це пов'язано з тим, що дитяча функція зазвичай виконує роль просторового орієнтира – її втрата спричиняє зникнення стабільності у сприйнятті середовища.

У візуально-естетичному контексті порожні дитячі майданчики дедалі частіше розглядаються крізь призму стилістик *eerie* та *dreamcore* – естетичних напрямів, що акцентують на порушенні очікуваної логіки простору та викликають ефект тривожної знайомості образів. Подібні візуальні рішення репрезентуються в онлайн-архівах лімінальних середовищ, зокрема в таких спільнотах, як *r/LiminalSpace*, або у візуальних добірках на платформі *Pinterest* [35] (рис. 24). У цьому контексті порожні майданчики позначаються як простори «зупиненої присутності». Явище *eerie* у цьому контексті виникає як реакція на візуальну та емоційну порожнечу: глядач не бачить жодної події, однак простір створює враження, ніби вона мала б тут відбутися – про це свідчить композиція об'єктів, їхнє розташування та сліди використання.

Особливе місце в цій структурі посідають пострадянські дитячі майданчики, які ще більше ускладнюють феноменологію лімінальності. Значна частина з них зберегла характерні для радянського періоду бетонні, металеві або дерев'яні конструкції – зокрема у вигляді ракет, стилізованих тварин або персонажів з анімації. Візуально ці об'єкти апелюють до архетипових образів дитинства, однак у сучасному міському ландшафті вони

сприймаються як залишки ідеологізованого минулого. (рис. 25) У стані часткової руйнації вони набувають ознак *temporal liminality* – часової проміжності, коли об'єкти перестають належати до активного теперішнього, але ще не стали частиною завершеного минулого. Наприклад, гойдалка з облупленою фарбою у вигляді космічного корабля не є ані історичним пам'ятником, ані актуальним ігровим елементом – її місце в сучасному просторі не визначене, а отже, лімінальне. За аналогією до *edgelands*, де архітектурна недієвість породжує естетику відчуження, в дитячих майданчиках подібного типу простежується ефект простору культурної репрезентації – середовища, що зберігає сліди колективної пам'яті, але позбавлене функціональної ідентичності.

Окремий приклад архітектурної лімінальності в контексті дитячих майданчиків демонструє фільм *Toys* (реж. Баррі Левінсон, 1992) [50], у якому простір іграшкової фабрики оформлено як гіперстилізований ландшафт, що поєднує риси дитячого майданчика, фантазійної архітектури та просторової ізоляваності. (рис. 26) Масштабність форм, їхня декоративна надмірність і відсутність активної присутності створюють ефект простору, що візуально апелює до гри, але фактично викликає тривожність та сприймається як симулятивне середовище без чіткої функціональної логіки. Яскрава кольорова палітра, побудована на насичених контрастах, посилює відчуття неприродності середовища, яке видається емоційно перевантаженим, але змістовно порожнім.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що порожні дитячі майданчики у своїй відсутності подій, просторовій ізоляваності, візуальній інертності та втраті функціонального навантаження наближуються до моделі лімінального простору. Їхнє сприйняття визначається не стільки архітектурною формою, скільки відсутністю соціальної дії, що надає цим середовищам статус просторової невизначеності.

Школи та дитячі садочки, як простори, першопочатково зорієнтовані на освітню та ігрову взаємодію, у звичайному функціонуванні постають як чітко регламентовані середовища з визначеним розпорядком, соціальною роллю та структурною організацією. Їхнє функціональне навантаження проявляється у повторюваних щоденних сценаріях, просторовій дисципліні та постійній присутності людей. Однак у періоди спорожнення – уночі або під час канікул – ці простори радикально змінюють свою семантику. Архітектурна форма, кольорове оформлення та внутрішня логіка зберігаються, але втрачають актуальне використання, що створює ефект порушеної функціональності. У такому стані школи й садочки набувають рис лімінального простору: формально організованого, але позбавленого актуальної соціальної дії.

Шкільний і дошкільний простір формується не лише як місце навчання чи гри, а як архітектурно втілена система соціального контролю. У звичайному режимі функціонування такі середовища забезпечують впорядковану діяльність завдяки просторовій організації, що регламентує пересування, часові рамки та моделі поведінки. Архітектура шкільної будівлі підпорядковується педагогічним і дисциплінарним цілям: класи організовані в ряди, коридори чітко з'єднують функціональні зони, а внутрішня логіка розкладу задає ритм руху та взаємодії. Як зазначає Агустін Есколано, простір школи виконує роль «мовчазного вчителя», матеріалізуючи систему цінностей – порядок, дисципліну, підпорядкування [22]. У цьому контексті шкільна архітектура не є нейтральною: вона структурує досвід перебування, формує моделі поведінки та задає стандартизовані режими взаємодії. Розміщення парт рядами, розмежування навчального середовища за віковим принципом, обмеження часу на активність і відпочинок функціонують як механізми нормування поведінки, сприяють виробленню слухняності й адаптації до інституційної ієрархії. Дошкільні заклади, попри свою ігрову орієнтацію, також реалізують принципи дисциплінарної організації. Зонування приміщень, чіткий розпорядок дня та контрольована активність

дітей є елементами просторово-часової регламентації, що вписуються в загальну логіку соціального впорядкування. Французький філософ Мішель Фуко вказував на структурну подібність просторових моделей шкіл, казарм, лікарень і в'язниць – інституцій, які реалізують дисциплінарну владу через контроль тіла, повторюваність дій і просторову впорядкованість [14]. На його думку, архітектура таких установ проектується не як фон, а як інструмент влади, що моделює поведінку через просторові обмеження й організаційні сценарії. Школа, таким чином, є не лише освітнім закладом, а й механізмом соціального впорядкування.

Архітектурна організація шкільних і дошкільних закладів у стані спорожнення набуває ознак лімінального середовища. За відсутності звичних користувачів – дітей, педагогів, звукового наповнення – середовище виявляє свою структурну основу, що включає повторюваність, симетрію та високий рівень впорядкованості. У такому стані інтер'єр постає як архітектурна структура, позбавлена функціональної активності, своєрідне «відлуння присутності», де зберігаються матеріальні сліди взаємодії, але сама взаємодія припинена. Візуальна симетрія та модульність архітектурної форми відіграють важливу роль у формуванні лімінальної атмосфери навчальних закладів. У звичному режимі такі заклади функціонують як впорядковані середовища, активність у яких забезпечується постійною присутністю користувачів та динамікою взаємодії. У стані спорожнення ця структурованість стає надмірно помітною, що спричиняє ефект просторової застигlosti: архітектура зберігає логіку організації, але втрачає часову та функціональну актуальність. Повторювані елементи – однорідні коридори, порожні сходи, ряди парт – в умовах спорожнення сприймаються як архітектурна структура, позбавлена актуального смислового наповнення. (рис. 27) Простір починає сприйматись як лабіринт, у якому втрачено орієнтири та спрямованість руху. У такому вигляді шкільне середовище наближається до візуальної естетики, подібної до феномену «backrooms», яка характеризується надмірною структурованістю у поєднанні з емоційною

нейтральністю та відчуттям відчуження (рис. 28). Важливу роль відіграє і освітлення: у нічний час або при слабкому штучному освітленні простори шкіл та садочків набувають рис зорової інертності. Люмінесцентні лампи, характерні для освітніх інституцій, створюють плоске, холодне світло з нав'язливим гудінням. Це змінює сприйняття кольорової палітри інтер'єру: яскраві кольори стін, плакати, дитячі малюнки виглядають вицвілими або надто контрастними. Подібні сцени часто фіксуються в інтернет-культурі як зразки еегіе-естетики – зображення порожніх класів, затемнених коридорів чи частково освітлених ігрових кімнат, що викликають ефект неприродної впізнаваності. Простір зберігає впізнавані риси, проте виглядає спотвореним, що спричиняє когнітивний дисонанс. У дошкільних закладах ефект лімінальності проявляється через специфіку просторової організації та предметного наповнення. Зменшені меблі, одноманітні ліжка, розставлені за схемою, ігрові зони з фіксованим набором об'єктів – усе це у стані спорожнення починає сприйматися як диспропорційне та неприродне. Іграшки, залишені на підлозі чи в коробках, втрачають функцію гри та набувають рис застиглих маркерів взаємодії, яка не відбулася. Особливу атмосферу створюють серійні елементи: однакові шафки з наліпками, дитячі горщики, вишикувані в ряд, або плакати з алфавітом, днями тижня та інструкціями (рис. 29). У порожньому середовищі вони не виконують навчально-комунікативну функцію, натомість фіксують відсутність аудиторії, для якої були призначені. Колористика, орієнтована на візуальну стимуляцію, у змінених умовах освітлення починає здаватися надмірною або штучною. У поєднанні з відсутністю характерної звукової активності це створює ефект тривожної нерухомості, близький до еегіе-естетики. Простір, що зазвичай є місцем гри, розвитку та взаємодії, перетворюється на візуальну структуру, позбавлену соціальної динаміки та контексту. Як відзначає дослідниця Мілі Кіропулоу, відчуття лімінальності в архітектурі зумовлене не лише фізичною формою, а й порушенням очікуваних сенсорних асоціацій [34]. Коли характерна акустика – дитячий гомін, звуки дзвінків, кроків –

зникає, а візуальні елементи залишаються незмінними, виникає напруження між очікуваною активністю та фактичною статичністю простору. Така невідповідність між структурною впорядкованістю та відсутністю взаємодії є визначальною ознакою лімінального досвіду архітектури шкільного середовища. Особливо у нічний час шкільні заклади втрачають звичну функціональну динаміку та переходять у стан архітектурної застиглості. Упорядкованість середовища, що в активний період забезпечує структуровану взаємодію, стає надмірно помітною на тлі відсутності користувачів. Виникає ефект часової зупинки, за якого знайома архітектура починає сприйматися як відчужена. Приглушене освітлення, тиша та стабільність інтер'єру формують атмосферу просторової нерухомості з характерними рисами ееріе-естетики. (рис. 30)

Школа є одним із найбільш впізнаваних і символічно навантажених середовищ у колективній пам'яті, тому не випадково вона часто стає сценою сновидінь. Згідно з емпіричними дослідженнями, сні, пов'язані зі шкільним досвідом, є одними з найпоширеніших серед дорослого населення і можуть зберігатися протягом десятиліть після завершення навчання [26]. Типові сюжети включають неготовність до іспиту, запізнення на урок або неможливість знайти свій клас. При цьому архітектура шкільної будівлі у снах зазвичай зазнає трансформацій: знайомі коридори стають довшими, ніж у реальності, зникають або з'єднуються в нелогічний спосіб, а кабінети можуть повторюватися або змінювати функцію. Просторове середовище школи уві сні втрачає внутрішню логіку, зберігаючи лише окремі впізнавані фрагменти, що викликають ефект спотвореного впізнавання. Уві сні школа часто постає як архітектурно деформоване середовище з порушеною логікою просторової організації, в якому зникає лінійна структура, а звичні елементи набувають викривленого масштабу та розташування. Вона перестає бути місцем навчання і перетворюється на символічне середовище оцінювання, соціального тиску або внутрішньої тривоги. Така трансформація відповідає ключовим ознакам лімінального середовища, в якому втрачається

функціональна визначеність, ускладнюється орієнтація та виникає когнітивна напруга через розрив між звичним і зміненим.

Показовим прикладом інтерпретації школи як лімінального простору з використанням сновидінної, деформованої естетики є гра *Yume Nikki: Dream Diary* (Kadokawa Games, 2018), у якій архітектура навчального закладу постає як фрагментарна, емоційно відсторонена й позбавлена функціонального змісту структура [56]. Шкільне середовище у цій грі функціонує як архетипова структура сновидіння, візуально втілюючи ознаки лімінального простору (рис. 32). Окремі кадри з цієї локації демонструють ключові характеристики снів: фрагментацію середовища, часову нестабільність, втрату функціональності та сенсорне викривлення. Сцена, в якій шкільна будівля розташована на ізольованій платформі, що зависає у відкритому просторі над порожнечою, демонструє типову сновидінну деформацію архітектури. (рис. 31) Фрагмент будівлі не має опори, не прив'язаний до ґрунту чи іншої інфраструктури і фактично плаває в безповітряному ландшафті, виконаному в насичених червоних та фіолетових тонах. Навколишнє середовище не імітує реалістичний простір, а натомість формує візуальну абстракцію, умовну зону існування, в якій не діють закони фізики. Викривлена перспектива, плаваюча геометрія і сюрреалістична колористика кадру формують ефект повної просторової відстороненості. Архітектура зберігає ознаки шкільного середовища, типові стіни, вікна, сходи, проте позбавлена контексту, функціональності та взаємодії. Така просторово-візуальна конфігурація репрезентує лімінальність як стан архітектурної присутності без актуального контексту.

### **1.3. Лімінальність у психології**

У психологічному контексті лімінальність трактується не як етап формалізованого переходу, а як особливий режим свідомості, що виникає в умовах внутрішньої дестабілізації. Йдеться про стан, у якому порушується

відчуття цілісної ідентичності, слабшає когнітивний контроль, а сприйняття стає амбівалентним, фрагментарним і символічно насиченим. Така межовість проявляється не лише під час екзистенційних криз чи травм, а й у змінених станах свідомості – гіпнагогії, REM-сні, трансі – де фіксуються характерні порушення логіки, послідовності й стабільності образу «Я» [40], [28]. Це не винятковий або патологічний стан, а типовий механізм психічної адаптації до змін, у якому психіка тимчасово виходить за межі звичних структур досвіду. У таких фазах підвищується здатність до образного й асоціативного мислення, активізується символізація, зміщуються просторово-часові координати. Як зазначав Юнг, саме в моменти втрати внутрішніх опор постає «час тіні», коли свідомість стикається з несвідомим і формується нова структура досвіду [31].

У фазах психічної нестабільності, пов'язаних із внутрішніми переходами, змінюється не лише стан свідомості, а й характер взаємодії суб'єкта з навколишнім світом. У таких умовах реальність перестає функціонувати як зовнішня, впорядкована структура, натомість сприймається як емоційно забарвлений потік уявлень, асоціацій та образів, що не піддаються логічній організації. Замість лінійного часу й стабільного простору виникає сцена, в якій сплітаються фрагменти пам'яті, афекту й сенсорного досвіду. У контексті змінених станів свідомості, зокрема сновидіння, ця зміна модальності сприйняття проявляється як розпад раціональної цілісності на візуально насичені, але морфологічно нестійкі форми. Образи, що виникають у цьому режимі, не відображають об'єктивну реальність, а моделюють внутрішній стан суб'єкта, використовуючи символічні, часто парадоксальні конфігурації. Порушення перспективи, нелінійність, химерність – це не декоративні ефекти, а безпосередній результат перебудови структури сприйняття в лімінальному режимі свідомості. Таким чином, лімінальний стан не лише трансформує суб'єктивний досвід, а й продукує специфічну форму візуальності, яка є ключовою для розуміння художніх репрезентацій сну. Ця форма ґрунтується

на динаміці нестабільності – тому сновидіння стає не ілюстрацією внутрішнього стану, а його активною візуальною репрезентацією.

*Підхід К. Г. Юнга: індивідуація і розпад колишнього «Я»*

У аналітичній психології К. Г. Юнга лімінальність розглядається як необхідна внутрішньопсихічна фаза, що передує становленню цілісної особистості. Згідно з юнгіанською концепцією індивідуації, формування Самості неможливе без кризи, яка супроводжується розпадом попередньої структури «Я». [30] Цей стан позначається дезорієнтацією, емоційною напругою та активізацією несвідомого, яке починає проявлятися у вигляді символів, фантазій і сновидінь. Фаза зустрічі з архетипом Тіні, як вказує Юнг, знаменує початок глибокого внутрішнього зсуву. У цей момент відбувається руйнування «персони» – адаптованої соціальної маски – що відкриває доступ до глибинних пластів психіки. Така трансформація не має патологічного характеру, але вимагає від суб'єкта внутрішньої стабільності, оскільки вона передбачає тимчасову втрату ідентичності й необхідність подолання хаосу змістів. У роботі *Psychological Types* [31] Юнг підкреслює, що простір між свідомим і несвідомим не підпорядковується звичайним логічним законам, натомість у ньому домінують символічні структури, які оформлюються у сновидіннях. Сновидіння в цьому контексті постає не як випадковий феномен, а як провідний візуальний канал, через який психіка фіксує власну зміну. Образи, що виникають під час індивідуації, часто несуть ознаки фрагментації, гібридності та символічної амбівалентності. Просторові й тілесні метаморфози, притаманні таким снам, вказують не на досягнення цілісності, а на змінений стан структури досвіду, у якому стабільність ще не відновлена. Такі конфігурації репрезентують проміжний, нестійкий характер психічного ландшафту в момент переходу. Таким чином, юнгіанська теорія розглядає лімінальність як продуктивний етап особистісної еволюції, в якому образність не лише супроводжує внутрішні зміни, а й бере участь у формуванні нового досвіду. Сновидіння в цьому процесі виконує роль

автономної візуальної мови, яка забезпечує оформлення глибинних трансформацій, недоступних для раціонального осмислення.

*Мюррей Стейн: середина життя як ініціація, «підвішене Я»*

Юнґіанський аналітик Мюррей Стейн, розвиваючи положення К. Г. Юнга, розглядає період середини життя як внутрішню межу, на якій порушується сталий порядок психіки. У книзі *In Midlife: A Jungian Perspective* він описує цю фазу не як кризу в буденному розумінні, а як процес ініціації, пов'язаний із радикальною зміною суб'єктивної структури [47]. Ідеться про стан, коли попередній образ себе – пов'язаний із ролями, соціальними сценаріями, звичними уявленнями – втрачає актуальність, але нова конфігурація ще не визначилася. У таких умовах психічна цілісність послаблюється, а «Я» набуває нестабільного, підвішеного характеру, позбавленого орієнтирів. У цей момент активізується несвідоме, формуючи візуальні образи, які задають напрямок внутрішнього руху. Стейн наголошує, що саме символічні сні відіграють роль навігаційної мови у просторі трансформації. Вони не просто фіксують зміни, а організовують їх через візуальні структури, що мають особливу топіку: сходи, тунелі, порожні інтер'єри, змінені тіла, зрушені архітектурні форми. Частими є також появи фігур, що мають риси Порадника або Провідника, та сцени, позбавлені культурної або часової конкретики. Ці сновидні образи характеризуються фрагментарністю, нестабільною формою, відкритістю до тлумачення. Вони не репрезентують стабільну структуру, а функціонують як динамічні вузли значення. Архетипові фігури – Тінь, Аніма, Трикстер, з'являються у трансформованому вигляді, змішуючи знайоме й невизначене. Сам простір сновидіння набуває властивостей теменосу: відчуженого, але структурованого поля, де стає можливим символічне оформлення психічного зсуву. У такому підході середина життя постає не як біографічна позначка, а як психологічне середовище зруйнованої цілісності. Сновидіння, в цьому випадку, не є наслідком дезорганізації, а виступає головною формою

оформлення нестабільного досвіду. Саме образи, породжені в умовах внутрішнього «підвішеного Я», створюють специфічну візуальність лімінальності, що характеризується морфологічною нестабільністю, символічною багатозначністю та відсутністю фіксованого композиційного центру.

*Гіпнагогія і гіпнопомпія як джерела фрагментарних, текучих образів*

Гіпнагогічний та гіпнопомпічний стани, що виникають відповідно під час засинання та пробудження, становлять окремий тип перехідних фаз свідомості, які виявляють характерні ознаки внутрішньої лімінальності. Ці стани мають особливе значення для дослідження сновидної естетики, оскільки в них формуються візуальні конфігурації, позбавлені стабільної структури, але насичені емоційною та асоціативною інтенсивністю. На нейрофізіологічному рівні гіпнагогічний стан пов'язаний із поступовим зниженням активності префронтальної кори та водночас із посиленням функціонування зон, залучених до обробки візуальної, емоційної та автобіографічної інформації [40]. У цей період з'являються зорові фрагменти, що не підпорядковуються причинно-наслідковій логіці: це окремі образи, написи, обличчя або сцени, які виникають імпульсно та швидко зникають. Їхньою відмінною рисою є відсутність цілісної композиції, нелінійність і морфологічна мінливість. Гіпнопомпічний стан, що настає при пробудженні, зберігає деякі риси попереднього сновидіння, але вводить їх у поле напів свідомого сприйняття. Часто у цей момент спостерігаються перехідні образи, в яких поєднуються сліди сну та елементи реального середовища. Типовими є візуальні накладення, трансформації знайомих предметів, а також ефект подвоєння сприйняття. В обох фазах виникають зорові фрагменти, що не вписуються в жодну стабільну логічну чи просторову систему. У художньому контексті ці образи мають значення як первинні візуальні одиниці, з яких пізніше можуть розгортатись повноцінні сновидні структури або сновидно-орієнтовані візуальні твори. Їм властива фрагментарність, відсутність ієрархії, постійна варіативність – саме ці

характеристики дозволяють говорити про них як про мікроформи лімінального бачення, що існують до початку структурованого наративу. Таким чином, гіпнагогічні та гіпнопомпичні образи становлять важливу ланку в аналізі сновидної візуальності: не як завершені форми, а як симптоми переходу. Їхня нестабільність, відсутність завершеності та композиційна непорядкованість вказують на специфічний режим образотворення, притаманний пороговим станам свідомості. Саме в цих умовах формується специфічна зоровість, що надалі визначатиме образний потенціал сну як автономної естетичної форми.

*Сон як внутрішня лімінальна сцена: розмиті межі, нестабільна перспектива, метаморфози*

Сновидіння як модель порогового простору постає особливим прикладом внутрішньої візуальної організації, у якій порушуються звичні закономірності простору, часу та суб'єктної позиції. У межах цього стану не діють стандарти логіки й послідовності, а візуальна інформація структурується навколо символічних і трансформативних конфігурацій. Це дозволяє розглядати сон не як випадкову активність несвідомого, а як автономне середовище, в якому відбувається моделювання психічної нестабільності через зорові механізми. Характерні особливості візуального простору сну, зокрема порушення перспективи, розмиття кордонів між елементами та фрагментарна композиція, не мають винятково стилістичного значення. Вони відображають зсув у способі психічної репрезентації, коли суб'єкт не контролює внутрішню сцену, а спостерігає її як змінну, самогенеровану конфігурацію. У таких умовах тіло, об'єкти й простори втрачають сталість, можуть трансформуватися, зникати або поєднувати несумісне. Це зумовлює химерність сновидного образу та його морфологічну нестабільність. Просторові переходи, метаморфози тіл і деструкція масштабу функціонують як форма символічного оформлення психічного зсуву. Сновидіння не передає зовнішню подію, а конструює середовище, в якому

суб'єкт опиняється в стані втрати фіксованої ідентичності. У цьому контексті сновидна сцена може розглядатися як внутрішній теменос – ізольований простір, що допускає появу змістів, недоступних у стані раціонального контролю. Отже, сон постає не як ілюстрація трансформації, а як її структура. Через нестійкі візуальні елементи репрезентується зміщена організація досвіду. Це забезпечує можливість розглядати сновидіння як ключову візуальну форму в аналізі лімінальної естетики не лише за змістом, але й за способом організації образу.

У межах лімінального стану, зокрема у сновидінні, візуальна форма втрачає звичні опори композиційної стабільності. На відміну від наративних або символічних інтерпретацій, які акцентують на змістовому аналізі сну, формальний аспект сновидної образності дозволяє виявити особливий режим внутрішнього бачення, що фіксується в момент когнітивної дезорганізації. Йдеться не про те, що бачить суб'єкт у сні, а про як ці образи постають: у якій конфігурації, в якій формі, через які зорові деформації. Однією з ключових характеристик цієї образності є морфологічна нестабільність. Об'єкти в сновидінні не мають фіксованої структури: вони можуть змінювати розміри, пульсувати, дублюватися або залишатися незавершеними. Подібна мінливість не є випадковою – вона вказує на відсутність чіткої межі між психічним станом суб'єкта та візуальним матеріалом, що його оформлює. Замість завершеної сцени, глядач зіштовхується з образом, що ніби перебуває в процесі свого становлення.

Інша характеристика: переривчастість зорового ланцюга. Сновидіння часто не формує єдиного візуального простору, натомість складається з розрізнених кадрів, які не поєднані ні часово, ні просторово. Візуальні елементи з'являються ізольовано, без очевидної логіки послідовності, що нагадує структуру монтажу, позбавленого єдиного монтажного принципу. У цьому сенсі сновидний образ функціонує як відкрита структура – він не має початку, завершення, центру чи периферії.

Третім важливим аспектом є порушена візуальна логіка, що проявляється у зрушеннях перспективи, неузгодженості джерел світла, деформації тілесності, симетрії чи фону. Ці деформації не є стилістичними ефектами, а радше індикаторами нестабільного психічного процесу. У візуальному мистецтві подібна логіка може бути реалізована через спотворення анатомії, порушення масштабів або відмову від єдиної точки зору. Така візуальна організація не просто передає зміст сну – вона функціонує як його внутрішня модель, візуалізуючи процес деконструкції свідомого бачення. На відміну від символічного образу, який передбачає інтерпретацію, лімінальний образ у сновидінні залишається непрозорим: він чинить опір однозначному прочитанню, створюючи ефект візуальної загадки. У цьому його естетичний потенціал – не в іконографічній насиченості, а в формальній непевності, яка активує інтуїцію, пам'ять і емоційну реакцію.

Таким чином, візуальна естетика сну в лімінальному режимі формується не як стиль або жанр, а як спосіб візуального існування досвіду в умовах порушеної когнітивної цілісності. Її специфіка – у відмові від стабільної структури, завершеної композиції та логічної послідовності на користь розмитих, нестійких, дисперсних форм, які репрезентують саму межовість психіки.

Образи сновидіння характеризуються морфологічною нестабільністю, порушенням зорової логіки й множинністю значень. Вони не репрезентують фіксовані об'єкти, а формують конфігурації, що постійно змінюються, розпадаються або трансформуються. Замість наративної послідовності сновидіння створює форму, в якій образ не закінчується, а перебуває у стані переходу. Одна з ключових рис цієї структури – текучість. Об'єкти втрачають сталість, сцени змінюються імпульсивно, а фігури переходять одна в одну без логічного зв'язку. Простір сновидіння – не середовище з композиційним центром, а потік нестійких елементів, що не закріплюються у межах стабільного зображення. Незавершеність виявляється у візуальній

неповноті: фігури постають як тіні, фрагменти, контури без фону чи дії. Вона не є недоліком, а принципом організації образу, в якому значення формується не в межах, а в русі.

Розпад образу – продовження цього принципу. Фігури втрачають форму, тануть, деформуються, розпадаються на складові. Цей ефект збігається з втратою сталої точки зору, коли суб'єкт більше не є центром сприйняття, а сам стає частиною фрагментованої конфігурації. У межах цієї естетики важливими є механізми конденсації й хімеризації. Перший, описаний Фройдом, означає злиття кількох елементів у єдиний образ, що не має стабільної референції, але є насиченим емоційно й символічно. Другий – створення морфологічно несталих, гібридних форм: тіл із частинами предметів, знайомих фігур із чужими рисами, неживих об'єктів з ознаками життя. Ці принципи створюють візуальну амбівалентність, у якій знайоме поєднується з відчуженим. Саме тут виникає феномен *Das Unheimliche* – зловісно знайомого. Запропонований Фройдом у 1919 році, цей термін позначає повернення витісненого у формі, що водночас викликає впізнавання й тривогу. За його визначенням, *unheimlich* – це «те, що повинно було залишитися прихованим, але з'явилося» [25]. У сновидіннях цей ефект проявляється через:

- дублювання й дзеркальні структури, з персонажами, що схожі на сновидця, але з відхиленнями;
- оживлення неживого (ляльки, манекени, застигли обличчя);
- порушення тілесних меж або органічну деформацію;
- сценічну нерухомість, що викликає напруження;
- конфлікт між побутовим і абсурдним, коли знайоме середовище наповнене тривожними деталями.

Згідно з Дж. Крисом і О. Шарфштейном, *unheimlich* виникає тоді, коли порушується цілісність досвіду й зміщуються внутрішнє сприйняття,

зовнішня реальність та уявні проєкції [33]. У сновидінні, як у візуальному полі лімінальності, ця межа структурно розмита: образи не є об'єктами, вони – симптоми психічного напруження, у якому все здається значущим, але не впізнаваним. У мистецтві ефект *Das Unheimliche* став основою численних візуальних стратегій – від сюрреалізму та неоготики до відеоарту й інсталяцій. Такі образи не репрезентують тривогу безпосередньо, а формують її як візуальну ситуацію – композицію, що виходить за межі раціонального контролю. Вони не вдаються до відкритої жахливості, натомість порушують звичну впорядкованість сприйняття, активуючи досвід лімінальної нестабільності.

Яскравим прикладом є творчість Сальвадора Далі: його картини, зокрема *Persistence of Memory* (1931) (рис. 33), демонструють знайомі об'єкти у химерних, морфологічно несталих формах, що спричиняють когнітивну дезорієнтацію та емоційне напруження, характерні для естетики *unheimlich*. Таким чином, *Das Unheimliche* – не лише емоційна реакція, а психологічна структура образу, що виникає в умовах втрати ідентичності й когнітивної цілісності. У сновидінні він виступає не епізодом, а принципом формотворення, через який витіснене стає видимим, а образ носієм тривоги, трансформації й нестабільної візуальності.

#### *Сновидіння як внутрішній теменос*

У психоаналітичному й культурно-антропологічному контекстах сновидіння може бути осмислене як теменос – внутрішній простір, що має чітко окреслену, але тимчасову межу. У давньогрецькій традиції *temenos* означав огорожену ділянку, виділену для сакрального контакту: місце, де звичайні закони скасовуються, а присутність іншого – божественного або трансцендентного, стає можливою. У юнгіанській психології це поняття набуває значення психічного поля переходу, в межах якого відбувається трансформація суб'єктивного досвіду [30]. Сновидіння, у цьому ключі, не просто відображає несвідоме, а створює огорожений простір дії, де

руйнуються зовнішні структури (часу, логіки, соціальних ролей) і допускається поява нових психічних конфігурацій. Теменос не є зоною хаосу – він має власну межу, що відділяє його від решти досвіду. Саме ця межа робить можливим впорядковане входження у стан змін. На відміну від звичного середовища, теменос існує за ритуальним принципом: він не є постійним, але його поява активує інші правила. В сновидінні це виявляється як допуск до образів, які не можуть проявлятися у стані свідомості – образів, що не обов'язково мають вербальну форму, але функціонують як візуальні модулі зміни. У цьому розумінні сон – це не лише вияв, а структурована подія в просторі, де відбувається психічна зустріч із новим або витісненим. Таке тлумачення дає змогу розглядати сновидіння не як випадкову генерацію змістів, а як внутрішній інституалізований простір, що має власну топіку, ритм і сценарій входу/виходу. Юнгіанська терапія використовує це у практиці роботи зі сном: аналітична сесія сама набуває рис теменосу – «огородження» від зовнішнього, в межах якого стає можливою реконфігурація ідентичності. У візуальному мистецтві теменос як концепт дозволяє сформулювати відмінність між зображенням зовнішнього і побудовою внутрішньої сцени. Художники, що працюють із фрагментарністю, тишею та архітектурною інтер'єрністю, часто інтуїтивно формують простір, подібний до сновидного поля – простір, у якому дія не розгортається лінійно, а згущується у межових станах; у якому фігура не виконує нарративну функцію, а слугує візуальним фіксатором моменту переходу. Таким чином, сновидіння як теменос – це структурна модель лімінального простору, яка забезпечує не хаотичну, а контрольовану зміну. Він існує як огорожений вхід у нестабільність, де з'являються нові образи, але в межах, які дозволяють їх витримати. Це не лише індивідуальна психічна подія, а й універсальна структура – форма впорядкованої трансформації в межах нестабільного досвіду.

*Уява як механізм інтерпретації та генерації*

Уява в лімінальному контексті розглядається не як зовнішній додаток до досвіду, а як його внутрішній організаційний принцип. Саме вона забезпечує здатність психіки витримувати нестабільність, притаманну перехідному стану, трансформуючи її в умовну візуальну структуру. Йдеться не про репродукцію емпірично заснованих образів, а про конституцію простору, в якому зміст ще не набув оформлення, але вже присутній у потенційному вимірі. На відміну від сприйняття, яке тяжіє до упорядкування та синтезу, уява зберігає багатозначність і дозволяє утримувати суперечливі елементи в межах єдиного поля. Вона функціонує як динамічне середовище, у якому образ не фіксується остаточно, а перебуває в стані постійної трансформації. Саме ця здатність підтримувати відкритість до зміни визначає ключову роль уяви у формуванні лімінального образу.

Особливість уяви в умовах лімінальності полягає також у її просторовій природі. Це не просто мислення в образах, а створення внутрішнього поля, де можливий контакт із тим, що інакше залишалося б неусвідомленим. Такий простір допускає тимчасові структури, метаморфози, зміщення фокусу. Відкритість до трансформації стає умовою для появи лімен-образу. На візуальному рівні це виявляється у формах, які не передають фіксованого змісту, а ініціюють переживання. Образ, породжений уявою, існує як ситуація зустрічі між психікою та невизначеним змістом. Уява виконує перехідну функцію: вона не лише створює образ, а й утримує його в стані незавершеності. У психотерапевтичних і художніх практиках ця властивість уяви є визначальною. Вона дає змогу зорovo оформити досвід, що не піддається вербалізації. Йдеться не про ілюстрацію, а про побудову конфігурації нестабільного. Саме здатність уяви утримувати неоднозначне робить її основним чинником створення лімен-образів у сновидіннях, арт-практиках і фантазіях.

#### 1.4. Лімінальність в антропології та культурології

*Арнольд ван Геннеп і трифазна структура обряду переходу. Віктор Тернер: поняття communitas, «антиструктура» і роль лімінальних осіб*

Лімінальність як концепт бере початок з антропології початку ХХ століття, зокрема у працях Арнольда ван Геннепа. У книзі *Les Rites de Passage* [53] він систематизував ритуали переходу та запропонував трифазну модель ритуального переходу: відокремлення, лімінальну фазу та реінкорпорацію. Лімінальна фаза, яка відзначає перехід між старими і новими соціальними ідентичностями, стала центральною темою для подальших досліджень. У цей період індивід втрачає попередній статус, але ще не набуває нової ідентичності, що дозволяє тимчасово порушувати норми та ролі. Цю концепцію розвинув Віктор Тернер, який у *The Ritual Process* [52] ввів поняття communitas та "антиструктури". Communitas є неієрархічною єдністю, яка виникає під час лімінальних процесів, де всі учасники знаходяться в рівних умовах, позбавлених соціальних ролей. Лімінальна фаза, за Тернером, є "антиструктурою", де можливе не лише символічне відродження, а й народження нових соціальних форм. Лімінальні постаті, такі як шамани, вигнанці, блазні, функціонують як носії трансцендентного знання, перебуваючи на межі соціальних структур. Лімінальність у класичній антропології розглядається не як виняток, а як важлива частина соціокультурної динаміки, що дає можливість оновлення культури через кризові стани та переходи.

*Лімінальність як соціокультурна динаміка*

У антропології лімінальність розглядається не лише як фаза індивідуального переходу, але й як постійно відтворювальна динаміка, яка забезпечує трансформацію культурних норм. Втрата соціального статусу та тимчасова нестабільність створюють можливості для трансформації. Лімінальність сприяє появі нових смислів, адже індивіди, що перебувають у проміжному стані, здатні спостерігати та рефлексувати про соціальну

структуру з унікальної перспективи. Вони не належать до старої чи нової соціальної категорії, що надає їм здатність створювати нові культурні форми. Особливо важливими є фігури, які постійно перебувають на межі соціального порядку, такі як шамани, блазні чи герої-ізгої. Вони виконують функції, що дозволяють виходити за межі звичних структур і створювати нові соціальні або ритуальні форми. Колективні ритуали, включаючи ініціації, весілля, похорони, чи паломництво, забезпечують тимчасове скасування соціальних норм для їх подальшої трансформації. Через такі моменти відбувається відновлення культури в новій формі.

### *Простори культурної лімінальності*

Культурна лімінальність виявляється не лише у ритуалах, а й у просторових формах, що тимчасово або постійно виводять індивіда за межі звичного досвіду. Такі простори не мають сталого статусу, але відіграють важливу роль у формуванні досвіду втрати, очікування або оновлення. Простори лімінальності є не лише метафорою, а й конкретними топографіями, де відображається досвід нестабільності та трансформації. Фестивалі, карнавали та паломництва – приклади просторових форм лімінальності, що створюють тимчасові «позасвітські» спільноти. Карнавал, як зазначав Тернер, є ритуальним відстороненням від соціальної структури, де скасовуються соціальні ролі та ієрархії. Простір міста або площі перетворюється на сцену антиструктури, де можливі інверсії соціального порядку та експерименти з новими формами самовираження. Паломництва створюють лінію лімінальності, де паломник, виходячи зі звичного середовища, проходить етапи випробування та очищення. Така трансформація простору, де дорога стає ритуальною межею між профанним і сакральним, є типово лімінальною. Іншим прикладом лімінальності є міграція, вигнання та транзит. Мігрант або вигнанець перебуває у постійному стані «ні там, ні тут», що набуває екзистенційного виміру. Простір таких людей – це простір переходу: прикордонні території, транзитні зони, вокзали.

Тут відсутня сталість, але саме в цих просторах може з'являтися нова ідентичність, нові форми комунікації та візуальні стратегії, що відрізняються від того, що втілюється в стабільних культурних структурах. Таким чином, простори культурної лімінальності – це не лише сцени для індивідуальних переходів, але й соціальні локації, в яких культура тимчасово зупиняється, переглядає себе або створює нові умови для існування. Ці простори мають ключову роль у розумінні трансформаційних процесів, що виникають на межі культури та соціального порядку.

*Значення антропологічного і культурологічного підходу естетики сну*

Антропологічні та культурологічні підходи до лімінальності дозволяють побачити сновидіння не лише як психофізіологічний феномен, але й як культурно зумовлений процес, що відтворює символічні моделі трансформації. У цьому контексті сновидіння постає як особливий стан, де індивід тимчасово втрачає стабільну ідентичність, переживаючи перехід між різними станами буття. Це нагадує ритуал переходу, де відбувається не лише зміна зовнішнього становища, але й внутрішня трансформація, пов'язана з символічними випробуваннями та зустрічами з архетипічними образами. Особливість сновидіння як лімінального процесу полягає в тому, що воно не є лише відображенням особистих переживань. Образи сновидінь активно працюють через культурні коди та архетипи, вкорінені в колективній пам'яті та соціокультурних структурах. Сновидіння є результатом не лише індивідуальних переживань, а й загальнокультурних символів, які через особистий досвід набувають нового, емоційно забарвленого змісту. Візуальна мова сновидіння, незважаючи на свою химерність та фрагментарність, є структурованою і вкоріненою у культурних нарративах, таких як міфи, казки, релігійні образи та кінематографічні стереотипи. Вона не є хаотичною, а створює певну емоційну граматику, де переплітаються колективні уявлення і особисте сприйняття. Образи, що виникають у сні – такі як ліс, пустеля, лабіринт або архетипічні фігури (матір, ворог, провідник) – мають глибокий

символічний зміст і вказують на психічні переходи, які переживає суб'єкт. Таким чином, сновидіння може розглядатися як своєрідний приватний ритуал переходу, у якому активізуються не тільки індивідуальні досвіди, але й універсальні культурні механізми символізації. У цьому процесі, через візуальні образи, відбувається внутрішня трансформація, що дає можливість побачити нові аспекти себе, простору та реальності. Сновидіння стає не лише результатом фізіологічного процесу, а й формою естетичного самовираження, де внутрішня зміна отримує своє візуальне оформлення.

### *Сновидіння як художній феномен*

Сновидіння постає як специфічна форма візуального мислення, що функціонує поза межами свідомого контролю та зовнішніх сенсорних стимулів. Його образи виникають спонтанно, не маючи фіксованого референта, і не орієнтовані на зовнішню реальність. У цьому сенсі сновидіння формує автономне зорове середовище, в якому відображаються внутрішні психічні процеси, зокрема емоційні, символічні та тілесні компоненти досвіду. Образи у сні не лише створюються, а й суб'єктивно проживаються як сценічні події, що транслюють змінений стан свідомості.

### *Символіка та метафоричність сновидного образу*

Емоційні й абстрактні стани трансформуються в зорові конфігурації, які не відтворюють зовнішні об'єкти безпосередньо, а репрезентують внутрішні змісти. Символ у сновидінні не є стабільним знаком, а радше змінною одиницею мислення, що передає несвідомі афекти або архетипічні структури. Ці образи можуть мати як індивідуальне походження, так і колективно-культурну основу, формуючи багат шарову метафоричну систему, відкриту до інтерпретації. Візуальні форми у сні відзначаються морфологічною мінливістю, незавершеністю композиції та розмитістю меж. Вони не підпорядковуються принципам логіки, а організовані за асоціативною або афективною структурою. Така образність репрезентує

досвід порушеної цілісності, у якому ідентичність і простір не фіксуються, а постійно змінюються.

У художній практиці сновидіння традиційно виступає джерелом образотворення, що дозволяє працювати з візуальним матеріалом поза межами раціонального коду. Мистецькі твори, засновані на сновидній логіці, вирізняються фрагментарністю, зсувами масштабу, метаморфозами простору та порушенням часової послідовності. Прикладами такого підходу є роботи Ієроніма Босха, Франсіско Гойї, Сальвадора Далі, Макса Ернста та інших. (рис. 34) У постмодерному мистецтві сновидна структура трансформується в повноцінну художню стратегію. Фрагментарність, симуляція, інтертекстуальність і візуальна нестабільність стають засобами репрезентації досвіду в умовах культурної фрагментації. У цьому сенсі сновидіння не лише зберігає естетичну функцію, а й визначає принцип організації художнього бачення. Художній твір, побудований за сновидною моделлю, створює автономний простір, де образ функціонує поза межами фіксованої логіки, стабільного часу та цілісної ідентичності. Глядач у цьому середовищі не просто інтерпретує зміст, а занурюється в нього як у внутрішню сцену. Таким чином, сновидіння і мистецтво можуть розглядатися як паралельні форми репрезентації нестабільної реальності, що фіксується в моменті її трансформації.

## ВИСНОВКИ ДО I РОЗДІЛУ

Протягом дослідження було з'ясовано, що лімінальність як теоретичний концепт має міждисциплінарний характер і охоплює антропологічні, просторові, психологічні та культурологічні аспекти. Її витоки пов'язані з працями Арнольда ван Геннепа, який у своїй трифазній моделі ритуального переходу окреслив лімінальну фазу як стан між соціальними статусами. Подальший розвиток цієї ідеї у творчості Віктора

Тернера розширив розуміння лімінальності як простору антиструктури та *communitas* [53], [52].

У просторовому вимірі лімінальність виявляється як порушення цілісності й функціональної визначеності середовища. Порожні, маргінальні або транзитні зони набувають символічного статусу, втілюючи досвід тимчасової невизначеності, очікування або розриву. Такий простір нерідко стає джерелом когнітивної дезорієнтації та естетичного напруження.

У психологічному контексті лімінальність трактується як стан свідомості, що виникає у фазах внутрішньої дестабілізації – під час криз, сновидінь, трансових переживань. Цей стан супроводжується послабленням раціонального контролю, посиленою символізацією та багатозначністю сприйняття. Центральну роль у його формуванні відіграє уява як механізм, що дозволяє зберігати відкритість до змін.

На культурологічному рівні лімінальність постає як критичний момент, у якому порушуються стабільні соціальні структури й відкривається можливість для трансформації. У цьому сенсі вона не лише описує стан переходу, але й слугує ключем до осмислення нестабільності як творчого ресурсу, що лежить в основі сучасного мистецького мислення.

## РОЗДІЛ 2. ТВОРЧА РОБОТА «МИТЬ МІЖ СВІТАМИ»: СТАДІЇ ВИКОНАННЯ

### 2.1. Концепція роботи

Живописна робота «Мить між світами» є візуальною інтерпретацією досвіду перебування у транзитному стані між двома режимами свідомості – сном і повною свідомістю. У центрі композиції – фігура людини, зануреної у власну присутність, що фіксує той граничний момент, коли суб'єкт уже не перебуває повністю в реальному світі, але ще не розчинений у сновидному просторі. Цей стан позначено як мить перетину, психічного зсуву, що супроводжується втратою стабільних просторових і часових координат.

Образна структура картини побудована на поєднанні умовно-природного середовища з архітектурним фрагментом, який не має чіткої функціональної прив'язки. Така гібридна конструкція сприяє формуванню лімінального простору – нестабільного, позачасового, відкритого до інтерпретації. Візуальна м'якість, пастельна палітра та відсутність чітких контурів посилюють ефект розмитості меж, характерної для гіпнагогічного або сновидного бачення. Робота не ілюструє подію чи сюжет, а функціонує як психічний ландшафт – середовище, у якому архітектура, світло й тіло існують у стані тимчасової взаємодії. У цьому сенсі «Мить між світами» відображає не зовнішню реальність, а суб'єктивний досвід переходу, коли фіксується стан психологічної нестабільності, втрати контролю й водночас – загостреного внутрішнього сприйняття. Простір у картині позбавлений логічної структури, фігури та об'єкти зливаються, втрачаючи чіткість і функціональність, а взаємозв'язки між ними залишаються невизначеними. Така розмитість композиції репрезентує типову для межових станів амбівалентність: порушення причинно-наслідкових зв'язків, часових послідовностей та ідентифікації «Я» в середовищі, що одночасно здається знайомим і відчуженим.

## 2.2 Композиційні прийоми

### *Руйнування традиційної перспективи*

Одним із ключових композиційних методів у створенні лімінального образу є деконструкція традиційної лінійної перспективи. Візуальна глибина, що в класичному мистецтві слугує інструментом впорядкування простору, у лімінальній естетиці навмисно редукується або спотворюється. Зсуви ракурсів, множинні точки зору, симультанність (одночасне зображення кількох моментів або точок зору в межах однієї композиції) або повна відмова від перспективного моделювання створюють візуальне поле без ієрархічного центру. Така просторово-оптична нестабільність порушує стандартні очікування глядача й активує ефект когнітивної дезорієнтації – характерну рису сновидної та транзитивної образності. Простір втрачає функцію стабільного орієнтиру і перетворюється на зорову структуру, що передає досвід дезорієнтації та нестійкості, характерний для лімінального стану (рис. 37).

### *Порожнеча як композиційний засіб*

У межах візуальної композиції порожнеча виконує не лише формальну, а й семантичну функцію. Йдеться про зони полотна, кадру або площини, які залишаються візуально незаповненими – без фігур, дії чи предметного змісту. Така композиційна порожнеча структурує сприйняття, створюючи ефект паузи, уповільнення або напруженого очікування. Вона не є дефіцитом змісту, а виконує роль акценту: підкреслює відсутнє, відтерміноване або латентне. У сновидній естетиці такі порожні ділянки можуть вказувати на зону витіснення, перерваної репрезентації або ще не оформленого сенсу. Через це порожнеча функціонує як візуальний індикатор граничного стану – неактуалізованого, але потенційно значущого (рис 38).

### *Полівалентність фокусу*

Множинність фокальних точок порушує класичну модель композиційної субординації, в якій центр задає головний сенсовий вектор. У межах лімінальної естетики фокус розподіляється між кількома рівнозначними зонами уваги, кожна з яких має потенціал центральності. Такий принцип структурування активує перцептивну невизначеність, де глядач змушений самотійно конструювати логіку взаємозв'язків. У сновидному образі це відповідає зміщенню суб'єктної позиції – спостерігач втрачає стабільну точку зору, опиняючись у режимі мимовільної залученості до внутрішньої сцени.

### *Ритмічні порушення та композиційна нестабільність*

Ритмічна структура образу у лімінальній естетиці часто функціонує як зламана або переривчаста. Повторюваність елементів без сталої періодики, зміщення візуального темпу, несподівані паузи й асиметрія в розміщенні компонентів – усе це створює відчуття композиційного дисбалансу. Такий прийом не лише порушує естетичне очікування, а й вказує на глибинну деструкцію впорядкованого бачення. У сновидінні ця структурна нестійкість відповідає психічному стану, в якому відсутній доступ до лінійної логіки або цілісного сприйняття, і водночас відкривається можливість нової конфігурації сенсу.

### *Колір як емоційно-семантичний носій у сновидному образі*

У сновидінні колір не виконує реалістичну або дескриптивну функцію, а слугує емоційним та символічним модулем, що відображає внутрішній стан суб'єкта. На відміну від логіки денного сприйняття, палітра сновидінь часто позбавлена кореляції з об'єктивною реальністю: кольори набувають неприродних або спотворених відтінків, що не піддаються аналітичному розшифруванню в межах раціонального коду. Цей феномен пов'язаний із переважанням асоціативного мислення у фазах REM-сну та гіпнагогічних станах, коли активуються емоційні та автобіографічні зони мозку [28]. У

цьому контексті колір функціонує як афективний індекс – не репрезентує об'єкт, а кодує емоційну напругу, тривожність, захоплення чи фрустрацію. Часто він поєднується із синестетичними реакціями: кольори сприймаються як температурні, звукові або тактильні маркери, що підсилюють сенсорну багатшаровість сновидного образу.

### *Домінантна палітра сновидного середовища*

У багатьох емпіричних дослідженнях фіксується перевага темних, приглушених або контрастно поєднаних кольорів у сновидіннях, що свідчить про їхню зв'язок із пороговими психічними станами. Наприклад, темно-сірі або чорно-сині відтінки часто супроводжують сцени втрати, замкненості чи дезорієнтації, тоді як яскраві акценти – червоний, жовтий або білий — набувають ролі сигналів порушення, афекту або загрози. Такі кольорові структури не гармонізують із фоном, а навмисно створюють візуальну напругу, що активує емоційне сприйняття. Їхнє використання у сновидному просторі можна інтерпретувати як маркування внутрішніх конфліктів, витіснених імпульсів або намагання психіки позначити зону трансформації. Нереальні кольори – такі як «мертво-блакитний», «палаючий чорний» чи «фосфоричний зелений» – виходять за межі природної палітри, підкреслюючи умовність і гіперсуб'єктивність сновидного бачення (рис. 35 і рис. 36).

### *Кольорова деформація як маркер межового стану*

Одним із найважливіших візуальних ефектів у сновидіннях є динамічна нестійкість кольору. До неї належать мерехтіння, спотворення, раптова зміна відтінку або повне знебарвлення. Ці явища позначають не лише естетичну особливість образу, а й виконують функцію маркування порогового стану: моменту втрати стабільності, розпаду ідентичності або входження в інший когнітивний режим. Порушення меж між кольорами й об'єктами сприяє

ефекту злиття фігури з тлом, що візуально відображає руйнування ієрархії між суб'єктом і простором. Крім того, кольорове пересичення (гіпернасиченість) або повна десатурація (вимивання палітри) створюють враження або сенсорного перевантаження, або навпаки – емоційної порожнечі, що узгоджується з лімінальною логікою дестабілізації (рис. 39).

### *Символічні структури в сновидіннях*

Символ у сновидінні функціонує не як фіксований знак, а як структура, що активізує багатопланове тлумачення. У контексті юнгіанської теорії архетипів сновидна символіка пов'язана з колективним несвідомим, у якому образи дверей, падіння, води, дзеркал, масок або тіней виступають універсальними кодами переходу, страху, втрати цілісності чи трансформації [31]. Водночас символіка у сновидінні не обмежується колективною граматиною: вона включає індивідуально забарвлені символи, що вкорінені в особистому досвіді суб'єкта. Такі образи зберігають високу емоційну насиченість, але залишаються відкритими до множинного прочитання. У сні символ не комунікує прямо – він створює візуальне середовище для емоційної й когнітивної реакції, часто спираючись на інтуїцію замість логіки.

### *Інтеграція кольору й символу як модель візуальної метафори*

Поєднання кольору й символу в сновидному просторі формує складну систему візуальної метафоризації. Колір посилює емоційне значення символу, модулюючи його психічне звучання. Наприклад, червоний фон у поєднанні з образом води може вказувати не на очищення, а на загрозу, тоді як блідо-жовтий – не на тепло, а на знесилення або тривожну стерильність.

### *Розмитість просторових меж*

Простір у лімінальному образі також піддається глибокій деструкції. Він позбавляється чітко визначених координат, функцій і меж між інтер'єром та екстер'єром. Часто архітектурні елементи змішуються з природними, сцени втрачають ідентифікаційну визначеність, а візуальні знаки середовища

не мають стабільного значення. Простір стає топологічно нестабільним, виконуючи не описову, а психосеміотичну функцію – тобто моделює стан внутрішньої нестійкості. Цей феномен можна пояснити через концепт топології «порожнечі» у філософії Жіля Дельоза, згідно з яким нестабільний простір не є недоліком композиції, а умовою її відкритості до множинності [58]. У візуальних образах та сновидіннях це виявляється у зникненні традиційних опор – горизонту, перспективи, лінійної глибини – що призводить до дезорієнтації глядача. У структурі сновидних та лімінальних образів постійно відтворюються специфічні топоси – коридори, тунелі, сходи, переходи, пороги. Вони функціонують як архетипні символи переходу, що позначають сам процес змін, а не кінцеву мету. Ці простори не ведуть до розв'язання, а радше «затримують» суб'єкта у стані міжчасся.

Як зауважував Віктор Тернер, лімінальність характеризується «завислістю» та неопосередкованістю між структурами [51]. У візуальному просторі ці характеристики реалізуються через топологічні форми без виходу, замкнені або петльові конфігурації, які візуалізують стан затримки, реверсії або когнітивного лабіринту. Такий простір не є тлом для дії, а він сам виконує функцію ритуального середовища.

#### *Просторово-часова структура як візуалізація психічної дезорганізації*

Одним із визначальних аспектів лімінальної естетики є порушення узгодженості між простором і часом. Візуальне середовище більше не підтримує логіки дії: місце не відповідає події, час не веде до наслідку. Це створює ефект психічної дезорганізації, у якій суб'єкт втрачає спроможність до орієнтації в межах візуального поля. Сновидна сцена, як форма внутрішнього ландшафту, функціонує як середовище кризи – не катастрофи, а трансформації. Образ набуває нестабільної конфігурації, яка візуалізує саму природу граничного стану: його непередбачуваність, латентність і відкритість до нової структури, яка ще не набула форми. У цьому контексті просторово-часова організація виконує не лише репрезентативну, а й

перформативну функцію: вона не просто фіксує стан суб'єкта, а моделює умови занурення у лімінальний режим сприйняття. Завдяки дезорієнтації, напрузі та нестабільності таких середовищ активізується не аналітичне, а чуттєве й афективне осмислення образу – саме той тип сприйняття, що є визначальним для досвіду сновидіння.

### **2.3 Техніки роботи з текстурами та матеріалами**

#### *Розмитість і напівпрозорість як засіб ефемерності*

Текстури та матеріали відіграють важливу роль у формуванні візуальної логіки образів, які не мають сталої конфігурації. У межах лімінальної естетики відмова від чітких контурів і матеріальної визначеності використовується як засіб моделювання простору, що перебуває у стані зорової трансформації. Замість стабільних поверхонь застосовуються ефекти розмитості, прозорості, нашарування й нестійкої фактури, що дозволяють зобразити процес переходу, зникнення або поступового розчинення форм.

Робота «Мить між світами» виконана у техніці олійного живопису на полотні формату 60×80 см. Процес створення передбачав кілька послідовних етапів: попереднє тонування поверхні, підмалюнок (рис. 47), підмалювання основних об'єктів та завершальне опрацювання за допомогою лесування. Кожен наступний шар наносився з підвищеною світлотональною прозорістю, що дозволило поступово вибудувати ефект атмосферної розмитості. Застосування лесування слугувало не лише засобом технічного опрацювання, але й способом концептуального моделювання межового середовища. Цілеспрямоване уникнення деталізації, зокрема в зображенні архітектурного елемента, мало на меті створення візуального ефекту туману або сновидного розчинення об'єктів у просторі. Така м'яка втрата чіткості відповідає естетиці лімінальності, де зникають жорсткі межі між тілом, простором і

матеріальністю, а картина постає як оптично нестабільна, емоційно неструктурована сцена.

У процесі попередньої розробки образу було також використано цифровий ескіз, який слугував основою для композиційного й світло-тонального вирішення роботи (рис. 46). Поєднання цифрового та живописного етапів дозволило адаптувати структуру сновидного простору до вимог матеріальної роботи, зберігаючи при цьому ефемерність і багат шаровість бачення.

Для посилення контрасту між стабільністю й нестабільністю візуальної структури я зверталася до техніки роботи мастихіном. У такий спосіб було сформовано окремі елементи – зокрема кущі та архітектурні фрагменти, навмисно надто чітко. Це дозволило створити напруження між локальною визначеністю форми та загальною ефемерністю простору. Світлові акценти також відіграють у роботі важливу роль: у деяких зонах вони змодельовані надмірно чітко, майже графічно, що створює ефект нереальності. Світло не розсіюється природно, а виглядає як щільна пляма або лінія, що порушує загальну атмосферу розмитості. Завдяки цьому виникає відчуття візуального зсуву – локальна надмірна ясність контрастує з невизначеністю простору.

Матеріали, з якими працювала, зокрема зображення води й снігу – були обрані свідомо як репрезентації нестійких і тимчасових субстанцій. Вода моделює плинність і постійну зміну, тоді як сніг – тишу, згасання, блідість, зникнення образу.

У власній дипломній роботі значну частину простору займають вода й сніг – як образи текучості, нестабільності та зникнення. Вода втілює стан непевності, розмиття меж і постійної зміни, а сніг – символізує тишу, вицвітання та приховану загрозу розчинення образу. Ці елементи підкреслюють неможливість стабілізації образу в межовому стані та

репрезентують візуальну логіку сновидіння, у межах якої форма не досягає завершеної конфігурації, залишаючись у фазі постійної втрати окресленості. У цифрових медіа аналогічну функцію виконують візуальні шуми, зокрема пікселізація, зернистість, глітч і графічні збої. Вони не просто вказують на технічний дефект, а набувають статусу художнього засобу, що візуалізує порушення цілісності як естетичний принцип. Такий образ не подає завершеної інформації, а симулює її втрату або нестабільність. У контексті сновидної образності це відповідає ефекту сну, який не репрезентує навколишній світ, а деформує його до рівня внутрішнього сигналу. Візуальний контраст у таких зображеннях виконує семіотичну функцію маркування переходу: точка дотику між стабільною та нестабільною фактурою позначає межовий стан, у якому зображення втрачає визначеність і набуває відкритої, процесуальної конфігурації. У цьому контексті візуальна структура не фіксує завершену форму, а моделює динамічний процес трансформації.

## 2.4 Методи створення ефемерності

### *Поняття ефемерності в естетичному контексті*

У візуальному мистецтві ефемерність розглядається як естетична категорія, що репрезентує нестабільність, тимчасовість і зникнення. Вона не виконує другорядної або декоративної функції, а формує саму структуру образу, особливо в контексті лімінальної естетики. У межах цього підходу ефемерність постає як засіб репрезентації станів переходу, зрушення або когнітивної невизначеності. Зображення, що позбавлені чіткої морфології – напівпрозорі, розмиті, фрагментарні чи частково стерті, – функціонують як візуальні індикатори втрати стабільної форми та переходу між фіксованими структурами досвіду. Просторові рішення, що продукують ефект нестійкості, ґрунтуються на редукції або дестабілізації традиційної візуальної логіки.

Застосування розсіяного світла, туману, диму, а також затемнених або перевідкритих планів руйнує чіткість об'ємно-просторових координат. Відмова від лінійної перспективи, зсув симетрії, неопрацьована глибина поля зору або композиційна порожнеча – усі ці засоби позбавляють простір функції орієнтації. Він більше не є стабільним середовищем дії, а перетворюється на візуальну зону нестабільності, що моделює лімінальний досвід. Одним із ключових прийомів створення ефемерного образу є цілеспрямований розпад зорової цілісності. Фрагментація – розщеплення об'єкта на частини без функціональної єдності – порушує принцип впізнаваності та унеможлиблює іконографічне прочитання. Метаморфози й химеризація продукують змінні або гібридні фігури, які поєднують несумісні морфологічні елементи. Розмитість контурів, нечіткі та нелогічні межі між фоном і фігурою в моїй роботі візуалізують момент зникнення або недоформованості, вказуючи на внутрішню кризу зображення як носія стабільного значення.

### *Темпоральні ефекти*

Темпоральна нестабільність є невід'ємною складовою ефемерної естетики. У сновидній логіці час не лінійний, а розірваний, циклічний або сповільнений. Статичні сцени, в яких створюється ілюзія руху або напруженого очікування, порушують очікувану динаміку й моделюють «завислий» момент переходу. Повтори, петлі, сповільнення або збої ритму створюють відчуття деформованого хронологічного порядку. Затримка, затемнення або нечіткий перехід від одного зорового фрагмента до іншого функціонують як засоби візуалізації напруженої проміжності – ситуації, в якій час не має стабільного руху, а перетворюється на поле очікування. Ефемерність також реалізується на рівні матеріалу й фактури. Напівпрозорі та багатошарові структури, стиранні мазки, перервані лінії, нестійкі поверхні з ефектом руйнування створюють візуальну невизначеність образу. Такий

підхід активізує враження нестабільності, зникаючої форми або переривчастого сприйняття.

## ВИСНОВОК ДО II РОЗДІЛУ

У другому розділі було послідовно проаналізовано ключові візуальні та технічні прийоми, що формують естетику ефемерності в межах лімінального образу. Розгляд композиційних рішень охопив методи просторової дезорієнтації, зокрема руйнування лінійної перспективи, множинність фокусів, використання порожнечі та асиметрії. Було з'ясовано, що такі прийоми не лише порушують традиційну візуальну логіку, а й репрезентують досвід нестабільності, характерний для межових станів свідомості.

У підрозділах про колористику та символіку розкрито, як кольори у сновидному просторі втрачають дескриптивну функцію, набуваючи ролі афективних і семантичних індикаторів. Акцент зроблено на символах переходу та трансформації, які формують багатопланову систему образів, відкритих до множинного тлумачення. Також було досліджено особливості текстурних ефектів – розмитість, напівпрозорість, глітч – як засоби створення візуальної нестабільності та симуляції зникнення. Окрему увагу приділено технічному аналізу живописної роботи «Мить між світами», в якій реалізовано принципи поступового розчинення форм, контрасту між матеріальністю та її втратою, а також багатопланової оптичної структури.

Таким чином, розділ окреслює візуально-структурні механізми побудови лімінального образу як ефемерної конструкції, що втілює досвід втрати визначеності, зміни ідентичності та когнітивного зсуву. Розглянуті техніки та підходи формують основу для подальшого аналізу лімінальних образів у мистецтві сновидінь.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Біблія. Новий Завіт. Євангеліє від Матвія. — К.: Українське Біблійне Товариство, 2011.
2. Біблія. Старий Завіт. Книга Числа. — К.: Українське Біблійне Товариство, 2011.
3. Гнатюк В. Знадоби до галицько-руської демонології // Етнографічний збірник. — 1904. — Т. XV. — С. 1–180. URL: Гнатюк В. Знадоби до галицько-руської демонології // Етнографічний збірник. — 1904. — Т. XV. — С. 1–180. URL: [https://archive.org/details/etnohr\\_15](https://archive.org/details/etnohr_15)
4. Гошовський Я., Гошовська Д. The Emotional Burnout of a Personality in the Context of Deprived Psychogenesis. ResearchGate. URL: [https://www.researchgate.net/publication/329581724\\_The\\_Emotional\\_Burnout\\_of\\_a\\_Personality\\_in\\_the\\_Context\\_of\\_Deprived\\_Psychogenesis](https://www.researchgate.net/publication/329581724_The_Emotional_Burnout_of_a_Personality_in_the_Context_of_Deprived_Psychogenesis)
5. Київська галерея. Сюрреалізм: мистецтво на межі сну та реальності. URL: <https://kyiv.gallery/statii/siurrealizm-mystetstvo-na-mezhi-snu-ta-realnosti>
6. Книга тисячі і однієї ночі. Місто міді // Wikisource. URL: [https://en.wikisource.org/wiki/The\\_Book\\_of\\_the\\_Thousand\\_Nights\\_and\\_One\\_Night/The\\_City\\_of\\_Brass](https://en.wikisource.org/wiki/The_Book_of_the_Thousand_Nights_and_One_Night/The_City_of_Brass)
7. Коран. Переклад Михайла Якубовича. — Львів: Центр Ісламських Досліджень, 2013.
8. Культ оленя у стародавніх мисливців Євразії // Cult of the deer of ancient hunter in Europe and Northern Asia. Academia.edu. URL: <https://www.academia.edu/117051997/>
9. Лі Хуншоу, Ван Жунмін, Чжан Хунтао. Механізм утворення пустельних міражів // Physica Scripta. 2020. Vol. 95. No. 4. Article ID 045501. DOI: <https://doi.org/10.1088/1402-4896/ab1302>
10. Михальова Д. Р. Психологічні особливості настільно-рольових ігор в ранньому дорослому віці: магістерська робота. — Київ: НаУКМА, 2023.

URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/d958f7ee-24ef-46ed-b286-314d1db589e3/content>

11. Пашкова Н. Етнокультурна семантика українського артефакту поріг у зіставному аспекті // *Studia Linguistica*. – 2021. – № 17. – С. 75–85. URL: [https://studia-linguistica.knu.ua/wp-content/uploads/2021/10/7\\_%D0%9F%D0%B0%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0.pdf](https://studia-linguistica.knu.ua/wp-content/uploads/2021/10/7_%D0%9F%D0%B0%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0.pdf)
12. Платон. Держава / Пер. з давньогр. Д. Коваль. — К.: Основи, 2000. — 355 с. URL: <https://litopys.org.ua/plato/plat07.htm>
13. Феномен психічної депривації // Херсонський державний університет, Електронний архів. — Херсон, 2010. — 18 с. URL: <https://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/270/%D0%A4%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD%20%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D1%96%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%97%20%D0%B4%D0%B5%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97.pdf>
14. Фуко М. Наглядати й карати: народження в'язниці / пер. з фр. П. Тарашук. — Київ: Комубук, 2020. — 452 с. URL: <https://komubook.com.ua/projects/nahlyadaty-y-karaty-narodzhennya-vyaznytsi>
15. Юнг К.Г. Архетип и символ. — М.: Ренессанс, 1991. URL: <https://www.example.com/jung-archetype-symbol>
16. Cook S. The Unifying Power of a Liminal Space: In the Judean Desert. Carleton University, 2014. URL: <https://carleton.ca/studyisrael/2014/sarah-cook-unifying-power-liminal-space-judean-desert/>
17. Déjà vu and Dream Reality Confusion: Empirical Studies. American Psychological Association. URL: <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2F0096-3445.118.2.126>
18. Deleuze, G. *Différence et répétition*. Paris: Presses Universitaires de France, 1968. URL: <https://archive.org/details/differenceandrep00dele>

19. Diel A., Lewis M. Structural deviations drive an uncanny valley of physical places  
// *Journal of Environmental Psychology*. — 2022. — Vol. 82. — Article ID 101844.  
— URL: <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101844>
20. Dream Reality Confusion in Patients with Schizophrenia. National Center for  
Biotechnology Information. URL:  
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4160044/pdf/pcnp-19-540.pdf>
21. Elidor: Edgelands as Liminal Space. Corse Present. URL:  
<https://corsepresentblog.wordpress.com/2018/02/20/elidor-edgelands-as-liminal-space/>
22. Escolano Benito, A. La arquitectura como programa: espacio-escuela i currículum.  
// *Historia de la Educación*. — 1993–1994. — №12–13. — C. 97–99. URL:  
<https://revistas.uned.es/index.php/HMe/article/view/19101>
23. Farley P., Roberts M. *Edgelands: Journeys into England’s True Wilderness*. —  
London: Vintage, 2012.
24. Fisher M. *The Weird and the Eerie*. Repeater Books. URL:  
<https://repeaterbooks.com/product/the-weird-and-the-erie/>
25. Freud, S. *The Uncanny*. 1919. URL: [https://archive.org/details/freud-uncanny\\_001](https://archive.org/details/freud-uncanny_001)
26. Gray, P. They Dream of School, and None of the Dreams Are Good. *Psychology Today*,  
2016. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201606/they-dream-school-and-none-the-dreams-are-good>
27. Heizer, M. Цит. за: *Architectural Record*. URL:  
<https://www.architecturalrecord.com/articles/15831-michael-heizers-city-opens-in-the-nevada-desert>
28. Hobson, J.A. REM sleep and dreaming: towards a theory of protoconsciousness.  
*Nature Reviews Neuroscience*, 2009, Vol. 10(11), pp. 803–813. URL:  
<https://doi.org/10.1038/nrn2716>
29. How Fever Influences Dreams and Reality Confusion. National Center for  
Biotechnology Information. URL:  
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3336925/>

30. Jung, C.G. *Alchemical Studies*. *Collected Works of C.G. Jung*, Volume 13. Princeton University Press, 1968. URL: <https://archive.org/details/CollectedWorksOfC.G.JungComplete/13%20Alchemical%20Studies%20%281968%29>
31. Jung, C.G. *Psychological Types*. *Collected Works of C.G. Jung*, Volume 6. Princeton University Press, 1971. URL: <https://archive.org/details/JungPsychologicalTypes>
32. Kätsyri, J., Förger, K., Mäkäraänen, M., & Takala, T. (2015). A review of empirical evidence on different uncanny valley hypotheses. *Frontiers in Psychology*, 6, 390. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00390>
33. Kris, E., Scharfstein, O. *The Psychology of Caricature*. *The Psychoanalytic Quarterly*, 1951, Vol. 20(1), pp. 1–24. URL: <https://doi.org/10.1080/21674086.1951.11925831>
34. Kyropoulou, M. (2024). "Your Morbid Fascination With Empty 'Liminal Spaces,' Explained." *Popular Mechanics*. Retrieved from <https://www.popularmechanics.com/culture/a46211474/liminal-spaces-explained/>
35. *Liminal Spaces: The Era of Realizing False Promises*. Sabukaru. URL: <https://sabukaru.online/articles/liminal-spaces-the-era-of-realizing-false-promises>
36. *Liminality in Forest Bathing Practice*. *Silvotherapy*. URL: <https://silvotherapy.co.uk/articles/liminality-in-forest-bathing-practice>
37. *Mall Core and Nostalgic Retail Design*. Sabukaru. URL: <https://sabukaru.online/articles/mall-core-and-nostalgic-retail-design>
38. M.P., L. *Fata Morgana: the strange ocean mirage optical phenomenon* // *SurferToday*. 2021. URL: <https://www.surfertoday.com/environment/the-science-behind-the-fata-morgana-illusion>
39. ModTheSims. *Strangetown is basically a freeway without any true exits [Фопым]*. 2020. - URL: <https://modthesims.info/showthread.php?t=641024>
40. Nir, Y., Tononi, G. *Dreaming and the brain: from phenomenology to neurophysiology*. *Trends in Cognitive Sciences*, 2010, Vol. 14(2), pp. 88–100. URL: <https://doi.org/10.1016/j.tics.2009.12.001>

41. Possum / реж. Метью Голнесс. — Великобритания: BF Film Productions, 2018. — 85 хв. URL: <https://www.imdb.com/title/tt6195094/>
42. Review of Elidor by Alan Garner (1965). The Notion Club Papers. URL: <https://notionclubpapers.blogspot.com/2021/03/review-of-elidor-by-alan-garner-1965.html>
43. Schiffman L. Liminal Space and the Wilderness. Expedition 44, 2024. URL: <https://expedition44.com/2024/09/21/3446/>
44. Serra R. East-West/West-East. Qatar Museums, 2014. URL: <https://qm.org.qa/en/arts-culture/explore-public-art/east-westwest-east/>
45. Silent Hill Phenomenon. Silent Hill Fandom. URL: [https://silenthill.fandom.com/wiki/The\\_Silent\\_Hill\\_Phenomenon](https://silenthill.fandom.com/wiki/The_Silent_Hill_Phenomenon)
46. Spaces In-Between: Liminality. ResearchGate. URL: [https://www.researchgate.net/publication/331401030\\_Spaces\\_In-Between\\_Liminality](https://www.researchgate.net/publication/331401030_Spaces_In-Between_Liminality)
47. Stein, M. In Midlife: A Jungian Perspective. Spring Publications, 1983. URL: <https://archive.org/details/inmidlifeajungia0000stein>
48. TV Tropes. S.T.A.L.K.E.R. – Zone Inhabitants. URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/StalkerZoneInhabitants>
49. Thomassen, B. Liminality and the Modern: Living Through the In-Between. Routledge, 2014. URL: <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315592435/liminality-modern-bj%C3%B8rn-thomassen>
50. Toys / реж. Барри Левінсон. — США: Twentieth Century Fox, 1992. — 121 хв. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0105629/>
51. Turner, V. Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage // The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1967. – С. 93–111. URL: <https://anthropolojamz.wordpress.com/2020/02/24/turner-betwixt-between/>
52. Turner, V. (1969). The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. Chicago: Aldine Publishing. <https://archive.org/details/ritualprocess0000unse>

53. Van Gennep, A. *The Rites of Passage*. Chicago: University of Chicago Press, 1960. – 198 p. URL: <https://archive.org/details/theritesofpassage>
54. Why Strangetown Feels So Uncanny. Reddit: r/thesims, 2022. URL: [https://www.reddit.com/r/thesims/comments/xkfe7w/why\\_strangetown\\_feels\\_uncanny/](https://www.reddit.com/r/thesims/comments/xkfe7w/why_strangetown_feels_uncanny/)
55. Understanding How Liminal Space Is Different from Other Places. BetterHelp. URL: <https://www.betterhelp.com/advice/general/understanding-how-liminal-space-is-different-from-other-places/>
56. Yume Nikki: Insights into Social Isolation Through Playing a Video Game. Royal College of Psychiatrists. URL: <https://www.rcpsych.ac.uk/news-and-features/blogs/detail/cultural-blog/2020/07/29/yume-nikki-insights-into-social-isolation-through-playing-a-video-game>

## ДОДАТКИ

### Додаток 1

#### Фото лімінальних просторів



Рис. 1. [Фото берега річки з ефектом засвіту]. Джерело: Pinterest, URL: [https://www.pinterest.com/pin/807481408220342560/].

Рис. 2. [Фото ландшафту з телеграфними стовпами серед підтопленого поля]. Джерело: Pinterest, URL: [https://www.pinterest.com/pin/807481408223638168/].



Рис. 3. [Фото дороги з ефектом шуму]. Джерело: Pinterest, URL: [https://kr.pinterest.com/pin/56083957854825420/].

Рис. 4. [Фото дороги edgelands]. Джерело: Pinterest, URL: [https://i.pinimg.com/736x/26/bf/ac/26bfacd26c7b84f0da7830f032eaac31.jpg].

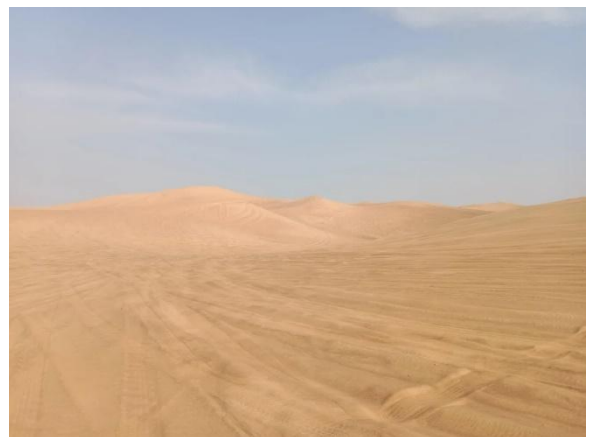


Рис. 5 [Фото печери з яскравими стрілками, що підкреслюють тривожний характер лімінального простору та викликають відчуття дезорієнтації].

Джерело: Pinterest, URL:

[<https://www.pinterest.com/pin/609956343305737012/>].

Рис. 6. [Фото пустелі]. Джерело: Reddit, користувач Stunning-Pomelo1316, URL: [<https://surl.li/psygow>]



Рис. 7. [Класичний нижній міраж у пустелі, спричинений заломленням світла в шарах повітря з різною температурою.] Джерело: M. Gwyther-Jones, URL: <https://www.flickr.com/photos/mg-j/5084315186/>

Рис. 8. [Оптична ілюзія фата-моргана над морем, внаслідок якої з'явився образ палацу.] Джерело: optimize-il.com, URL: <https://optimize-il.com/shho-take-fata-morgana/>

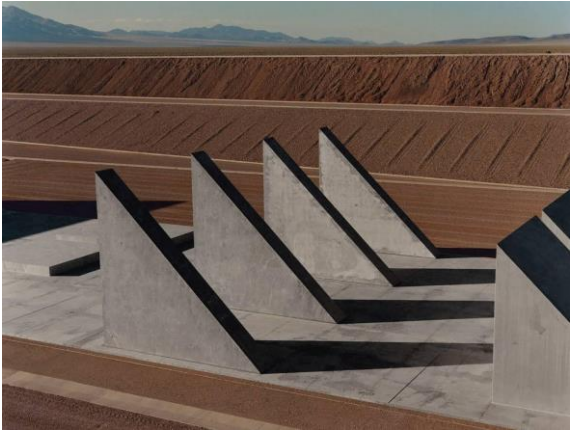


Рис. 9 та 10. [Структура з проєкту *City* Майкла Гейзера в пустелі Невади].  
Джерело: Artforum, URL: [<https://www.artforum.com/news/michael-heizers-the-city-to-open-following-half-century-wait-252038/>].



Рис. 11. [Скульптура Річарда Серри East-West/West-East на крейдяному плато природного заповідника Брук на півострові Рас-Абрук, Катар.] Джерело: А. Sergeev, URL:

<https://www.asergeev.com/pictures/archives/compress/2014/1509/jpeg/01.jpg>.

Рис. 12. [Вид Стренджауна — пустельного містечка із The Sims 2]. Джерело: Pinterest, URL: [<https://www.pinterest.com/pin/143270831893400883/>].



Рис. 13. [Фрагмент пустельного ландшафту Стренджтауна з оглядового режиму у The Sims 2]. Джерело: YouTube, URL: [\[https://www.youtube.com/watch?v=Y7vTcCH4IoI\]](https://www.youtube.com/watch?v=Y7vTcCH4IoI).

Рис. 14 [Фото дороги edgelands з темним небом]. Джерело: Pinterest, URL: [\[https://i.pinimg.com/736x/d5/ea/b9/d5eab9836a9f53acf8da079a1999cb7b.jpg\]](https://i.pinimg.com/736x/d5/ea/b9/d5eab9836a9f53acf8da079a1999cb7b.jpg).



Рис. 15. [Стара металева естакада для ремонту автомобілів на периферії міста.]

Рис. 16, 17, 18. [Кадри з фільму Possum (реж. Метью Голг, 2018).] Джерело: <https://www.imdb.com/title/tt6512334/>



Рис. 19. [Небо з ефектом stormlight.] Джерело:  
<https://www.pinterest.com/pin/807481408223638183/>

Рис. 20. Скриншот з гри S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля. Джерело:  
<https://surl.gd/sjmejQ>



Рис. 21. Аномалія «Електра» на периметрі в ігровому середовищі. Джерело:  
скриншот із гри S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля [URL: <https://surl.lu/xgzijh>].

Рис. 22. Ландшафт відкритої зони у грі S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля. Джерело: скриншот із гри S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля [URL: <https://surl.li/ctuyct>].



Рис. 23. Скриншот із відео промзони в Броварах. Джерело:  
[<https://surl.lu/eleхер>].

Рис. 24. Зображення середовища в стилі dreamcore: висотна будівля та ЛЕП  
на тлі відкритого трав'яного ландшафту. Джерело: Pinterest  
[<https://surl.lu/vрvvnz>].



Рис. 25. Дитячий майданчик у дворі авторки. Джерело: особисте фото.

Рис. 26. Кадр з фільму Toys (1992), реж. Баррі Левінсон. Джерело: Toys  
(1992).



Рис. 27. Зображення шкільного коридору, що викликає ностальгійні почуття.  
Джерело: Pinterest [<https://www.pinterest.com/pin/8444318046448173/>].

Рис. 28. Зображення в естетиці backrooms. Джерело: Pinterest  
[<https://www.pinterest.com/pin/243405554855950930/>].



Рис. 29. Фото дитячого садочка. Джерело: Pinterest  
[<https://www.pinterest.com/pin/92112754874563379/>].

Рис. 30. Зображення дитячої кімнати в естетиці eerie. Джерело: Pinterest  
[<https://www.pinterest.com/pin/187954984424047063/>].



Рис. 31. Скриншот із гри Yume Nikki: персонаж стоїть на краю платформи в червоному середовищі. Джерело: Yume Nikki.



Рис. 32. Скриншот із гри Yume Nikki: шкільний коридор, залитий теплим світлом, створює атмосферу спокійної лімінальності. Джерело: Yume Nikki.

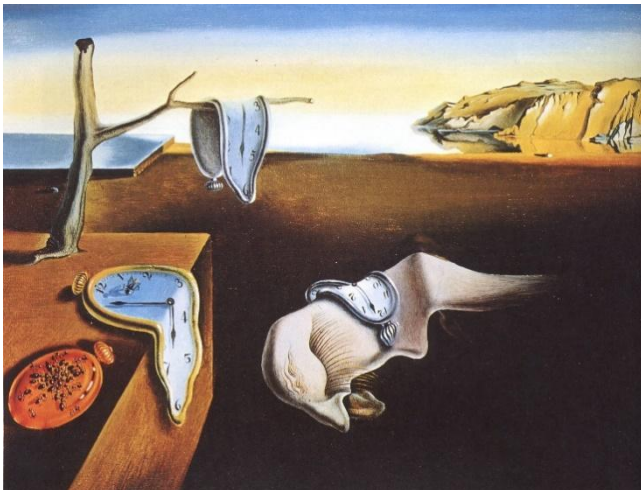


Рис. 33. Сальвадор Далі, The Persistence of Memory (1931). Джерело: Museum of Modern Art, New York [MoMA].

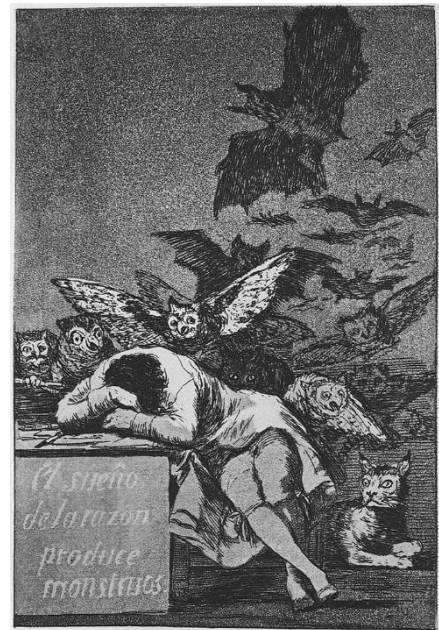


Рис. 34. Франсіско Гойя, The Sleep of Reason Produces Monsters (1799). Джерело: серія Los Caprichos.



Рис. 35 The Mendicant's Dream (автор: John Harris). Джерело: Paul's John Harris Comic Art Gallery.

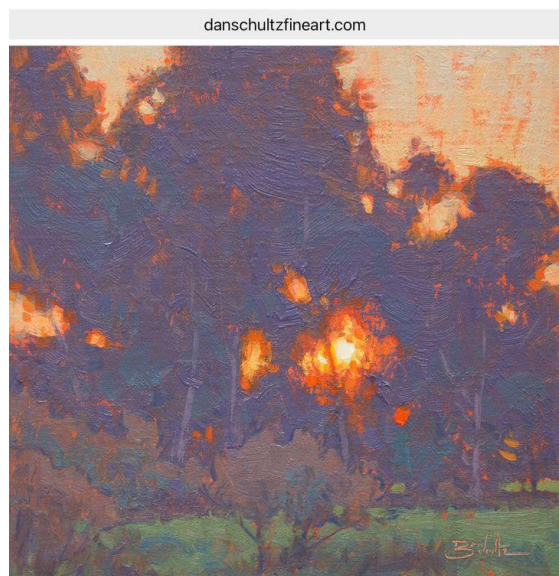


Рис. 36 Total Immersion (автор: Dan Schultz). Джерело: <https://www.southwestart.com/featured/schultz-d-jul2020>



Рис. 37. Робота невідомого автора, що показує порушену перспективу в естетиці liminal space. Джерело: Pinterest [<https://www.pinterest.com/pin/40602834137361465/>].

Рис. 38. Andrew Wyeth, Christina's World (1948). Джерело: Museum of Modern Art, Нью-Йорк



Рис. 39. Alphonse Osbert, без назви (кінець XIX – початок XX ст.). Джерело: публічне зібрання, авторські права вичерпані.

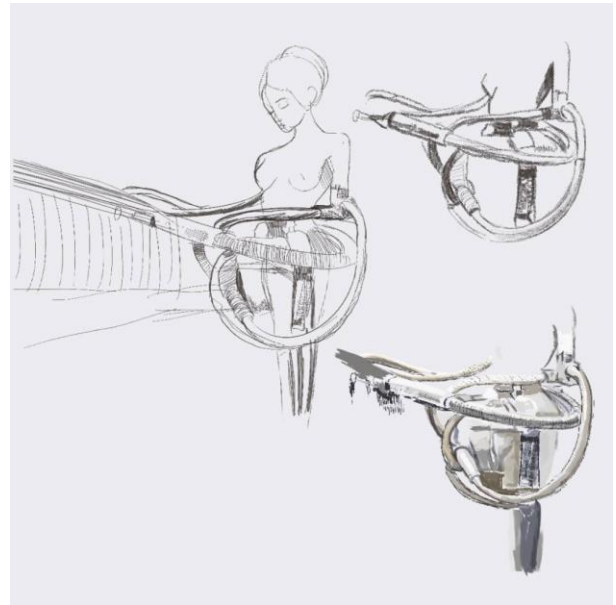


Рис. 40. Концепт персонажа авторки, в якому людське тіло зливається з інфраструктурним об'єктом. Джерело: особиста робота.



Рис. 41 та 42. Перші ескізи. Джерело: особиста робота.

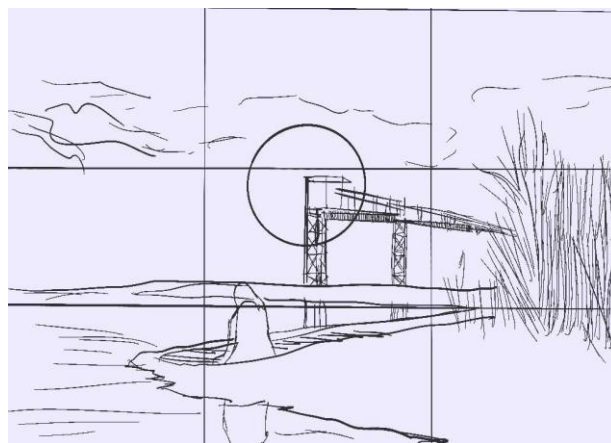
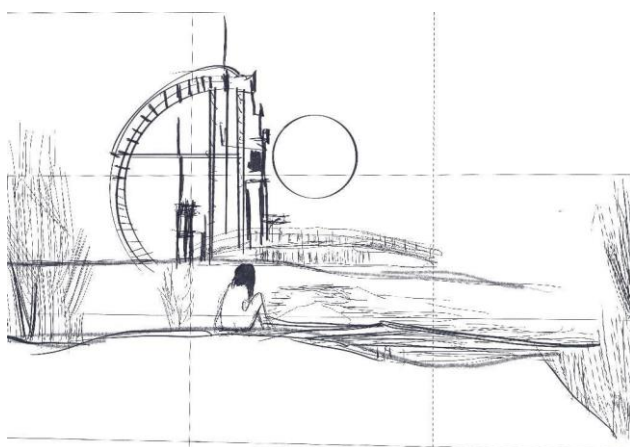


Рис. 43 та 44. Ескізи обраного концепту для диплому в діджитал-форматі.  
Джерело: особиста робота.

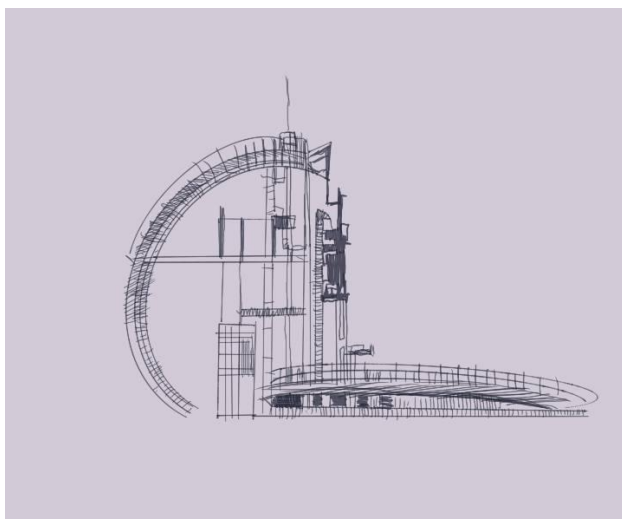


Рис. 45. Подробний ескіз конструкції обраного об'єкта. Джерело: особиста робота.

Рис. 46. Робота з кольором в діджитал-форматі обраного ескізу. Джерело: особиста робота.



Рис. 47-48. Підмальовок обраного ескізу, виконаний олією на форматі.

Фінальна робота. Джерело: особиста робота.



Department of Humanitarian Policy Vinnitsa Regional State Administration

# Vinnitsa Regional Art Museum

International Poland Foundation of Ukrainian-Polish-Slovak Relations «Braterstwo»

## CERTIFICATE

This certifies that

**Kyian Karolina**

participated in the  
II International Youth Scientific and Practical  
Conference on the topic:

*«Attribution - the key to understanding:  
challenges and opportunities in the restoration  
of works of art»*

Partners and organizers:

**Ruslan PALAMAROVSKY**  
director of the Vinnitsa Regional Art Museum

**Vladyslav KREYCHY**  
president of the international fund «Braterstwo»

September 30 - October 1, 2024 online format



Winnickie Obwodowe Muzeum Sztuki  
Departament Polityki Humanitarnej  
Winnickiej Obwodowej Administracji Wojskowej

# DYPLOM

dla  
**Kyjan Karoliny**

za udział w Wystawie prac  
twórczych studentów  
Kijowskiego Stołecznego  
Uniwersytetu  
imienia Borysa Hrinchenki  
(pod kierunkiem PhD Oleksandry Barbatat)

## «WIOSENNY KOKTAJL»

W ramach realizacji międzynarodowego  
projektu artystycznego fundacji  
«Braterstwo»  
«Fontanna Talentów»

### Partners and organizers:

**Vladyslav KREYCHY**

Prezes Międzynarodowej fundacji  
«Braterstwo»

PRZEWODNICZĄCY  
Rady Fundacji

*Vladyslav Kreychy*

**Oleksandra Barbatat**

Członek Narodowego Komitetu  
Międzynarodowego Stowarzyszenia  
Sztuk Plastycznych (IAA/AIAP)

**Ruslan PALAMAROVSKY**

Dyrektor Winnickiego Obwodowego  
Muzeum Sztuk Pięknych



11-18 kwietnia 2025

