

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Києво-Могилянська академія»
Факультет гуманітарних наук
Кафедра культурології

Магістерська робота

освітній ступінь - магістр

на тему: **«ПРОСТІР КІНО ТА ПРОСТІР МІСТА: ТОЧКИ ПЕРЕТИНУ»**

Виконала: студентка 2-го року навчання,
спеціальності
034 Культурологія

Глинь Анастасія Борисівна

Науковий керівник: Брюховецька О.В.
кандидат філософських наук, доцент

Рецензент Наумова Л. М.

Магістерська робота захищена
з оцінкою «_____»

Секретар ЕК _____
«____» _____ 20__ р.

Київ 2019

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. ДО ПИТАННЯ ПРОСТОРУ	8
I.1. Практикований простір	8
I.2. Простір міста: панорама VS фільм	13
РОЗДІЛ II. МІСЬКИЙ ДОСВІД ТА КІНОГЛЯДАЦЬКІСТЬ	21
II.1. Товар, тур, атракціон	21
II.2. Досвід міста в епоху суспільства видовища	26
РОЗДІЛ III. КІНОПРОСТІР	33
III.1. Кіно як багатовимірний простір	33
III.2. Матеріальний вимір кіно	37
РОЗДІЛ IV. МІСТО ЯК АЛЬТЕРНАТИВА КІНОТЕАТРУ	46
IV.1. Єдність просторів міста і кіно	46
IV.2. Автовізуальність	51
РОЗДІЛ V. КІНОФЕСТИВАЛЬ ТА ПРОСТОРИ, ЩО ВІН ТВОРИТЬ	61
ВИСНОВКИ	72
БІБЛІОГРАФІЯ	76
ДОДАТКИ	83

ВСТУП

У світі, де звичними здаються фізичні виміри й матеріальність предметів, просторовість складно піддається розумінню. Її нелегко описати — часом банально не вистачає словника, часто проблемно уявити — людський мозок парадоксально містить в собі світ, у якому міститься сам (квантові стрибки між синапсами — це своєрідні in-no-time «події» віртуального простору, що відбуваються в мозку). Нині ж, коли, здається, урбанний спосіб життя заповнив майже всю планету, людство з усіх сил намагається і побудувати місто, зручне і безпечне (в екологічному сенсі зокрема) для всіх, і досягнути його простір одночасно, докладаючи чимало зусиль до розвитку урбаністичної науки.

У глобалізованому світі, де ми прагнемо повернути собі голос й можливість розповідати (свої) історії, простір можна осмислювати як накопичення таких людей-історій та місць-історій, поєднаних між собою тісними зв'язками, які, власне, й роблять цю сукупність простором. При цьому простір міста складно розуміти як раціональну єдність — межі міст, районів, кварталів часто надто розмиті смислово й символічно, щоб проводити між ними геометричні кордони: простори взаємодіють й рухаються, вони змінні й відкриті до впливів, простори перетинаються. Найпроблемніше тут досягнути, мабуть, те, що перетинаються не лише фізичні (чи життєві) простори, а й віртуальні (а космічний взагалі охоплює усю просторовість). Одну із таких взаємодій — між просторами міста та кіно — проаналізовано у роботі.

Варто зазначити, що кіно, як і місто, є надскладним з точки зору просторовості. Перш за все з тієї причини, що воно функціонує одразу у кількох вимірах і є просторотворчим. Розмірковуючи про висловлювання Беньяміна про появу кіно як про вибухову дію, що звільнила «заручників» архітектури XIX століття, неможливо не задати питання про те, чи знищило

воно місто назавжди і повністю, зруйнувавши його матеріальність, і чи запропонувало щось натомість. Тож **актуальність** дослідження полягає у визначенні форм та способів взаємодії та взаємопроникнення просторів кіно та міста, а також опису практик, що їх об'єднують. Оскільки розвиток кіно відбувався паралельно із тотальною індустріалізацією та розбудовою міст, нижня хронологічна межа дослідження припадає власне на початок кінематографу, тобто кінець XIX — початок XX століття й сягає сучасності. Втім, метою роботи не був послідовний аналіз усіх етапів історії кіно, тож попри досить широкі хронологічні рамки, приклади для аналізу підбиралися в залежності від їхньої ілюстративності та актуальності для досліджуваної теми. Як результат, рамки роботи на рівні вибору феноменів теж досить обширні.

Об'єктами нашого дослідження вважатимемо простори міста та кіно, а також їхнє маніфестування один в одному. Зрозуміло, що означення об'єкта досить абстрактне, проте цим і характеризується поле досліджень, пов'язаних із просторовістю. **Предметом** роботи є ті впливи, що їх здійснюють один на одного простори міста та кіно, а також практики, у яких проявляється їхня взаємодія. Керуючись переконанням, що простори є насамперед практикованими й процесуальними, у полі дослідження з'являється також суб'єкт, що у цих просторах діє — житель міста (найчастіше розглядається фланер як тип) та (кіно)глядач.

Вихідною точкою в дослідженні була ідея прослідкувати до сьогодні визначальні зміни в перцепції урбаністичного простору, що відбувались в XIX столітті й вплинули на формування кіноглядацькості, й перевірити, чи спрацювали вони реверсивно. Власне, розглянути тяглість способів сприйняття міста та кіно можна визначити за **мету** дослідження. Відповідно до неї, було сформульовано такі **завдання**:

- означити головні концепції теоретизування простору та визначитися з ключовими його характеристиками для аналізу;
- порівняти два типи репрезентації міста — статичний (панорамний) та пластичний (наративний);

- простежити історію розвитку особливого типу погляду, що вимагає кіноглядацькості, від міських споживацьких практик XIX століття до появи перших фільмів та відслідкувати опозиційні практики «повернення» міста та в місто;
- з'ясувати, які типи простору творить кіно, і як ними «жонглює» глядач;
- описати значення інституційного простору кіно для конструювання дієгетичного, наративного просторів, та простору перегляду;
- порівняти візуальні досвіди кіноглядача та жителя урбанного простору, зрозуміти, чи кінооптика, застосована глядачем до міського простору, може зробити місто альтернативою кіно;
- з'ясувати, як працює мобільний віртуальний погляд у місті, виокремивши урбанні досвіди фланера та водія (пасажира);
- проаналізувати кінофестиваль як унікальний гетеротопічний простір, що по-особливому актуалізує в собі простори кіно та міста.

Методами, що застосовувалися в роботі, були: аналітичний метод (розбір теорій та підходів до поняття простору); елементи порівняльного методу (співставлення двох типів репрезентації міста, а також візуальних досвідів урбанного та кіно- просторів) та методу теоретичного узагальнення (типізація та підсумовування ключових для роботи теоретичних ідей), а також у своєрідному «протягуванні» головних типів перцепції міської та кінематографічної візуальності від XIX століття до сучасності, застосовуючи їх для аналізу різних просторових практик.

Ступінь наукової розробки. Варто зазначити, що тематика простору міста значно краще розвинена й досліджена, ніж простору кіно. Як уже зазначалось, розвиток урбаністики, а разом із нею й філософії міст, забезпечив досить широкий спектр теоретичних праць на тему міського простору та його функціонування. Із використаних в роботі найважливішими можна назвати есе «Що таке місто» (1937) Льюїса Мамфорда, працю «Практика повсякдення» (1980) Мішеля де Серто, соціологічні роботи Зигмунта Баумана («Liquid Modernity» або «Плинні часи» (за перекладом Антона Марчинського) 2000-го

року про «рухомість» сучасності) та Мартіни Льов (праця 2008-го року, присвячена проблемі конституювання простору). Ключовими для дослідження були також праці соціолога масової культури Зігфріда Кракауера (особливо есе «Орнамент маси», написане у Веймарський період, 1920 — 1930-ті), теоретика культури Вальтера Бенґяміна («Пасажі», що не були завершені (писались між 1927 та 1940 роками) й були видані посмертно та «Твір мистецтва в епоху його технічної відтворюваності» 1935-го року) та філософа Мішеля Фуко (лекція «Про інші місця» (1984) про гетеротопії).

У дослідженні кіновізуальності найбільше послуговувалися працями Енн Фрідберг — книжка «Window shopping: Cinema and the Postmodern» (1993) та стаття про міську мобільність та кіновізуальність 2002-го року. Попри широку вибірку літератури, що стосується тем просторів міста та кіно, незначна кількість проаналізованих робіт торкаються саме питання їх взаємодії та поєднання. Одними з небагатьох є праці Енн Фрідберг: вона займається аналізом тяглості традиційної кіновізуальності, яку виводить з міських практик ХІХ століття. Попри те, що її висновки є надважливими для цього дослідження, вони, як і більшість пов'язаних з темою теоретичних текстів, не розглядають зворотнього зв'язку, тобто впливу кіновізуальності на сприйняття простору міста. Власне саме у актуалізації та узагальненні теорій та підходів до аналізу просторів міста та кіно для розуміння їх двосторонніх впливів один на одного й полягає **новизна** роботи.

Для наочних ілюстрацій, окрім аналітичних та теоретичних джерел, в роботі також використані матеріали з різних мистецьких та інших культурних проектів, кілька публікацій в ЗМІ. Аналіз аналітичних праць доповнюється детальним розбором окремих зображень та кадрів із фільмів.

Структура роботи відповідає логіці обґрунтування робочої гіпотези та поставленим завданням. Загалом, робота складається зі вступу, п'яти розділів та висновків. Із них перші чотири мають по два підрозділи, що відповідають різним аспектам, розглянутим у ньому. Останній розділ цілісний — через єдність розкритої у ньому проблеми (аналіз кінофестивалю як гетеротопії) не

було потреби диференціювати його структурно. Наприкінці роботи, у додатках, розміщено ілюстрації, згадані й проаналізовані в основному тексті роботи.

РОЗДІЛ І. ДО ПИТАННЯ ПРОСТОРУ

I.1. Практикований простір

На запит «space» у зображеннях пошуковик очікувано видає картинки космосу, сузір'їв, галактик, планет, супутників, часом астронавтів. Якщо ж ввести «простір», після двох рядків з варіаціями лого якоїсь платіжної системи Google пропонує підбірку картинок, на яких складні механізми годинників в площині, манекеноподібні антропоморфні образи істот, що пливають крізь тунель матричного коду, або зображені з «просвітленими» головами (крізь них проходять якісь хвилі й пробивається світло), а також нейронні сполучення, комп'ютерні клавіатури, Земля, математичні формули, рідше — космос та графічні зображення червоточин. Кидається в очі, що більшість зображень у синьо-блакитній гамі — саме такого кольору простір чомусь уявляється Інтернет-користувачам.

Ці трохи комічні результати (які, втім, не можна звинуватити у безвідносності до запитуваного, адже деякі із характеристик було схоплено) лише підтверджують думку, що простір залишається категорією незрозумілою і частково неосяжною. Причиною, мабуть, є те, що просторовість знаходиться у фокусі науки порівняно недавно й мислиться на багатьох рівнях. Як результат — визначити, що таке простір і чим він не є, складно. Для відчуття простору на нас працює ціла сенсорна система — від органів зору, слуху, дотику (особливо якщо вважати таким шкіру), до вестибулярного апарату, м'язів та пропріорецепторів. Попри те, що якісь області простору людині недосяжні або їй навіть складно їх описати словами (як-от віртуальний, для якого, втім, працюють формули й обчислення), ми принаймні можемо їх уявити, володіючи узгодженою системою координат. З іншого боку, те, як

саме ми сприймаємо та розуміємо простір, досі залишається проблемним навіть на рівні словника.

Сучасна наука розглядає простір як трансдисциплінарну категорію, що має потужний потенціал для вивчення. Просторовий та топографічний повороти, орієнтовно з 1980-х років, «перевідкрили» простір у сферах публічних обговорень та наукових досліджень, а сучасну епоху Мішель Фуко назвав епохою простору. У соціологічних та філософських теоретизуваннях простір пройшов шлях від статусу порожньої матеріально заданої величини, що може наповнюватись або не наповнюватись, до визначення його як «культурного, медійного і соціального продукту, що змінюється в історичному контексті.»¹ Досліджувані в роботі простори міста та кіно теж є надскладними для визначення. Так, наприклад, немає одностайної думки щодо того, чи рівнозначні місто та міський простір, або ж так само неостаточними є філософування про простір кіно та його межі (чи безмежність).

У цій ситуації невизначеності логічним видається запитати, що чи хто творить простір, з чого він складається. Соціологиня Мартіна Льов визначає, що простори конституують впорядковані «тіла» — істоти (насамперед люди) та соціальні блага. Так, ми б вважали, що простір міста складається із будинків, вулиць, пам'ятників, мостів і т.п., а також його жителів, туристів, приїжджих. (Простір кіно описувався б складніше, адже він вміщує кілька просторовостей, про які йтиметься в четвертому розділі.) Однак покладатися лише на перелік складових частин у дослідженнях простору недостатньо — паралельно із елементами необхідно розглядати і зв'язки між ними, наявність яких — обов'язкова умова зародження простору. Тому, якщо уявити населений пункт, де жителі могли б забезпечувати своє існування з дому, ніколи не покидали б своїх домівок, не бачились і не спілкувались би між собою, його складно було б назвати простором у соціологічному розумінні.

¹ Штерлінг, С., Міщенко, К.. Передмова. *Міждисциплінарна антологія «Рухливий простір»* / за ред. К. Міщенко та С. Штерлінг. Київ, 2018. С.7.

Ключову роль у конституюванні просторів грають люди, виконуючи не лише функцію одного з елементів, з якого простори складаються, а й виступаючи в них «зв'язковими ланками» — простори виникають насамперед завдяки тому, що їхні елементи активно пов'язуються між собою людьми. Льов називає дві операції конституювання простору, що відбуваються паралельно: *спейсинг* (включає будівництво та позиціонування, тобто розташування соціальних благ та людей, їх символічне маркування) та *синтезування* (через процеси сприйняття, уявлення та пригадування)². Оскільки обидва процеси не є кінчними і в певному розумінні відбуваються безупинно, ці буденні операції конституювання простору вказують на процесуальність, тяглість акту творення простору.

Однією із рис (а враховуючи процесуальність та практикованість, її варто зарахувати до ключових), якими характеризують простори сучасні теоретики, є *несталість*. Вони не є утвердженими чи стійкими — навпаки, простори плинні, флюїдні або «рідкі», за визначенням Йорга Дюнне. Ця змінність, що вписує простір в історію, також нероздільно зв'язує його із часом — простір неодмінно тривкий і рухливий. Історик Карл Шльогель, як свідчить навіть назва його книжки, що торкається проблем історії цивілізації та геополітики («In Space We Read Time: On the History of Civilization and Geopolitics», 2003), вважає, що у просторі прочитується час, він є своєрідним текстом, що розповідає історію. Часовість як характеристика просторів вказує на те, що вони є хронотопами, де часовий і просторовий порядки взаємопов'язані. Крім того, погоджуючись із філософом Вілемом Флюссером, можна сказати, що це більше, ніж взаємозв'язок — простір і час варто розуміти переплутаними один із одним, відкинувши міфологічний та історичний підходи до їх сприйняття. Флюссер розглядає перетин та взаємопроникнення космічного, життєвого та віртуального просторів, а також те, як можливість обчислення простору всесвіту та віртуального простору вплинула (й впливає досі) на розуміння

² Löw, M. The constitution of space: The structuration of spaces through the simultaneity of effect and perception. *European Journal of Social Theory*, 2008. Vol. 11.1. P. 35.

людством життєвого простору та, як результат, його дизайн. На його думку, життєвий простір став переживатись по-іншому, відколи віртуальний набув вимірюваності — він «вбирає в себе щось віртуальне: ми більше не маємо певності, що наш життєвий простір справді конкретний».³ Флюссер також стверджує, що віртуальний простір долає площину та хронологію, географічний простір та історичний час, й робить людину мешканцем віртуального простору-часу.

Своєрідне перенесення життєвого в віртуальний простір призводить до підважування поняття простору в цілому та його матеріальності зокрема. У дискурсі постіндустріального міста, якому, на думку деяких теоретиків, загрожує зникнення, працюють ідеї втрати простору як виміру та повсюдної дематеріалізації. Помітними у цьому контексті є праці філософів Пола Вірільо, Жилья Дельоза, Зигмунта Баумана, та Антоніо Негрі. Спільним у цих теоретиків є переконання, що з приходом постіндустріального міста час поглинув простір, а це в свою чергу викликало кризу просторового виміру, його зникнення як такого. Простір індустріального міста, на відміну від постіндустріального, був відчутним і матеріальним, а отже, вимірним та придатним до накопичення та захоплення, тоді як час сприймався в динаміці акції та реакції, був підкорений рухові⁴. Повсюдна дигіталізація та дематеріалізація, ознаменовані стрімким розвитком засобів кіно- та відеовиробництва, появою та поширенням віртуальної реальності, соцмереж, неконтрольованих потоків інформації та феномену інформаційного шуму, і призвели, на думку теоретиків, до втрати простору як категорії та його абсорбування часом.

З іншого боку, темпоральність простору свідчить на користь тенденції розглядати його як арену низових практик. Зокрема, у своїй пізнішій роботі, Зигмунт Бауман висловлює думку, що прикметником, який найліпше характеризує сучасність, є слово «рідка» («liquid modernity»): *рідка*

³ Флюссер, В. Простори. / пер. К. Утієвської. *Міждисциплінарна антологія «Рухливий простір»*. С.50.

⁴ Бальдауф, А. Завжди вже нема. Міста, жінки й політика зникнення. / пер. О. Григоренко. *Міждисциплінарна антологія «Рухливий простір»*. С.17.

модерність не здатна «ні фіксувати простір, ні прив'язуватися до часу»⁵. Філософ вважає, що «розріджувальні» сили стали спонукою до зрушень від «системи» до «суспільства», від «політики» до «життєвих політик» («life-policies») — іншими словами, переходу від «макро» до «мікро» рівня соціального співтовариства.⁶ «Низовість» простору штовхає до розуміння його як сукупності взаємодій, що мають неодмінний зв'язок як з місцем, так і з часом, хоча, можливо, не постулюють ні одного, ні іншого.

Додаткових конотацій поняттю простору дає визначення Мішеля де Серто. Він пояснює простір як *«практиковане місце»*, тобто таке, що стає простором лише через суб'єктів і завдяки суб'єктам, які його творять: чи то, наприклад, пішоходи, що перетворюють геометрично обмежену та розплановану частину міста на вулицю, чи то глядачі, що переформатовують приміщення з сидіннями та екраном у кінозал. У розумінні де Серто, яке є визначальним для нашого дослідження, простір процесуальний — він є процесом, що розкриває власну матеріальну і символічну присутність, коли «перформується», розігрується суб'єктами. Вплив цієї присутності на сам урбанний простір і на тих, хто віддзеркалює та рефлексує власне існування в місто, в якому живе, має центральне значення для будь-яких спроб досягнути соціально-культурний потенціал міського простору як такого.

⁵ Bauman, Z. *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press, 2018. P. 2.

⁶ Ibid. P. 8.

1.2. Простір міста: панорама VS фільм

У класичному есеї з урбаністики «Що таке місто» 1937-го року Льюїс Мамфорд пише, що «місто сприяє мистецтву і є мистецтвом, місто творить театр і є театром». На його думку, місто продукує так званий «соціальний драматизм» через інтенсифікацію групової активності його жителів.⁷ Жодним чином не перечачи цьому опису можна додати, що місто сьогодні — це не лише театр (хоча, можливо, тепер театр навіть меншою мірою, ніж в часи написання Мамфордівського тексту). Нині, в епоху повсюдної дигіталізації, місто стає й *формою візуального досвіду*, причому не лише у буквальному значенні, як екран, площа трансляції зображень (зовнішня реклама, відеоарт, кінопокази, табло громадського транспорту, стадіонів, магазинів, вуличні дисплеї і т.д.), а й саме по собі може бути інтерактивним кіно, якому його житель стає одночасно глядачем та героєм.

Втім безапеляційно стверджувати, що будь-який містянин є глядачем, не можна. «Чесність, дар спостереження, гуманність — таких речей не навчиш,»⁸ — пише в есе «Film 1928» Зігфрід Кракауер, натякаючи на надмірну декоративність та штучність в кіно. За аналогією, мистецтво глядацькості теж доступне не всім (хоча, ймовірно, його можна розвинути). Для де Серто, наприклад, стати глядачем міста означає дивитись на нього згори («споглядати Манхеттен зі сто десятого поверху Всесвітнього торгового центру»⁹ (переклад із французької Ірини Собченко), коли воно постає застиглою масою (при цьому парадоксально усвідомлюється і вловлюється рухомою), у якій можна розгледіти складну текстуру, якої хочеться торкнутися. Такий відсторонений глядач обов'язково вуаєр, що отримує насолоду від споглядання тотальної сукупності; він зверхній,

⁷ Мамфорд, Л. Що таке місто. / пер. з англ. Надії Парфан. *Анатомія міста: Київ. Урбаністичні студії*, зб. К.: «Смолоскип», 2012. С.11.

⁸ Kracauer, S., Levin T.Y. The Mass Ornament. Weimar Essays. Harvard University Press, 1995. P. 320.

⁹ De Certeau, M. The practice of everyday life. / trans. Steven Rendall. Berkeley: University of California Press, 1984. P. 91.

дистанційований, недосяжний. Глядач міста у де Серто виокремлений із маси і тим самим наче автоматично наділений ідентичністю, що ототожнюється із точкою зору, цілком зростається і перетворюється на неї. Тож ця постать очевидно емансипована: турист, що піднімається на оглядовий майданчик над містом — це в'язень паноптикуму, що раптом опиняється на місці наглядача і має змогу читати вулиці, які ще мить тому ним володіли і підкорювали своїм правилам, наче відкритий текст.

Скопічне бажання перетворитися у «небесне око», навіть убогоподібнитися, значно випередило можливості людства його вдовольнити та уможливити через архітектурну форму. Так, наприклад, в епохи Середньовіччя та Відродження художники писали фантазійні картини, що пропонували неймовірну перспективу на місто: на мить схоплений пташиний погляд згори, відкрита панорама міста, яку людське око ще не мало змоги бачити. Прикладом такого зображення може бути придбана у 2016 році музеєм Вікторії та Альберта картина (мал. 1), написана орієнтовно в 1495 році¹⁰. Вона відкриває цікавий та (бо) рідкісний вид на середньовічну Флоренцію, пропонує унікальне уявлення про міський простір, архітектуру та насамперед містопланування того часу (автор зображує споруди, що досі можна знайти на мапі Флоренції — базиліку Сантіссіма-Аннунціата, церкву Святого Марка і собор Санта-Марія Новелла, собор Санта-Марія-дель-Фйоре та міст Понте Веккіо). Це зображення значиме не лише для вивчення середньовічних топографії та містобудування, але і говорить про прагнення побачити місто, досягнути урбанний простір у його цілісності, про сублімоване вуаеристське бажання насолоди від візуального.

Можна припустити, що перед написанням цієї картини проводилась складна робота з вирахування правильних пропорцій, відстаней, наближеності до справжнього плану міста, втім помітно, що точка зору, з якої розгортається панорама, насправді не існувала — у той час людина жодним чином не могла

¹⁰ V&A Acquires 15Th Century View Of Florence. *Art Fund*, 2019. URL: <https://www.artfund.org/news/2016/05/10/the-victoria-and-albert-museum-acquires-painting-showing-a-rare-glimpse-of-15th-century-florence>.

б дістатися туди фізично. Навіть якщо вважати, що за основу художник взяв вигляд міста із якогось із пагорбів, що його оточують, картина все одно пропонує недосяжно підняту у повітря точку зору, а отже і проекція, яку нам представляють — з висоти пташиного польоту — наполовину вигадана.

Це утопічне прагнення побачити все приховане, що, вочевидь, захоплювало людину завжди, продовжує маніфестуватись у висотках, оглядових майданчиках, хмарочосах та колесах огляду, завдання яких — робити простір міста читабельним, конструювати урбанну фантазію, формуючи міського глядача, що нібито навчився читати простір. Насправді ж, зображення Флоренції XV-го століття та панорама Нью-Йорка, що розгортається з Емпайр-Стейт-білдінг сьогодні, не надто відрізняються символічно та концептуально. Міста-панорами, які спостерігаємо в обох випадках, є «візуальним симулякром, [...] картиною, умовою існування якої є забування чи відкидання практик».¹¹ Ці «міста» існують лише в теорії, тоді як міське життя практикується внизу, недосяжне «Сонячному Оку».

Образ міста, що відкривається з висоти, нагадує *«орнамент маси»* — естетичне віддзеркалення того типу раціональності, до якого тяжіє і якого прагне панівна соціально-економічна та промислова системи¹². Масовий орнамент складається з неподільних комплексів людських тіл, позбавлених індивідуальності і строго вписаних у загальні обриси фігури, яку вони формують. Зігфрід Кракауер порівнює орнамент маси із аерофотозйомкою ландшафтів та міст — в обох випадках зображення, яке отримуємо в результаті, не є іманентним, воно не відповідає внутрішньому змісту цих об'єктів, але накладається на нього. Втім, образ, який виникає, коли, наприклад, на місто дивляться із оглядового майданчика, ще ближчий до орнаменту маси, ніж аерофотознімки.

Кракауер вважає, що ніхто не розгледів би фігуру, якби натовп глядачів, чие відношення до орнаменту лежить лише у полі естетичної насолоди і що не

¹¹ De Certeau, M. The practice of everyday life. P. 92-93.

¹² Кракауер, З. Орнамент массы, сборник эссе. Серия Minima; 08. М. : Ад Маргинем Пресс, 2014. С. 46.

транслює жодного зображення (ніби у відповідь), не знаходився б навпроти неї (фігури)¹³. Глядач, що ототожнюється із точкою зору, у цьому випадку якраз і стає інстанцією, що має змогу розгледіти орнамент, а тим самим і постулювати його, надати змісту. В той же час маси, що формують фігуру, усвідомити його не здатні. Іншими словами, орнамент маси (хоч і є самоціллю й відтворює сам себе) існує, стає помітним лише за наявності глядача. Візерунок сучасного міста, який спостерігаємо із висоти пташиного польоту, є орнаментом маси й у тому розумінні, що цей образ міста лише на перший погляд складається виключно з каменю, скла, і бетону — за ними ховаються фігури, які так само складно олюднити, як і дівчат Тіллера, що їх у своєму есе бере за приклад Кракауер. Втім, якщо постаті танцівниць чи вболівальників на трибунах стадіону узагальнюються, уніфікуються якоюсь мірою, творячи раціональність простих геометричних фігур, то у зображенні міста з висоти, людські фігури, хоч і залишаються незримими, проте мисляться як щось завідомо зрозуміле, як якийсь очевидний і обов'язковий придаток. Коли зітканий із тіл візерунок у виставах дівчат Тіллера репрезентує чисту лінійність, то тіла містян заповнюють лакуни між геометричними фігурами вулиць, вікон, площ, створюють однотонну «залівку» (як в Paint), згладжують і оживляють зображення одночасно. Це наче візерунок, тисячно розмножений і перетворений на кашу, орнамент маси, доведений до крайнощів.

У цьому руслі цікавим випадком для аналізу, що ілюструє ймовірність глітч, помилки в орнаменті, є одне із перших відомих фотографічних зображень людини (мал. 2) — хрестоматійний дагеротип створений Луї Дагером приблизно у 1838 році в Парижі, на бульварі дю Тампль. Парадоксально, що на ньому зображено (пожвавлену) вулицю посеред дня, але ні людей, ні міського трафіку не видно. Ми розуміємо, що це через технічні особливості способу отримання зображення: експозицію доводилось витримувати 10-15 хвилин, адже об'єкти, що не були статичними і не знаходились у кадрі протягом такого часу, не могли бути зафіксованими.

¹³ Кракауер, З. Орнамент массы, сборник эссе. С. 42.

Картинка розмита, тож знати напевне, хто чи що на ній, в деталях, (поки) не є можливим, але спільнота зацікавлених займається розшифруванням та інтерпретацією цього зображення на сторінці блогу фотоентузіаста Чарльза Лео, який розфарбував дагеротип, щоб спростити впізнавання.¹⁴ Зараз існує дві версії: що на дагеротипі видно або дві фігури у лівому нижньому кутку зображення, якщо думати, що чоловіку, який стоїть із виставленою на якусь підставку ногою, хтось інший чистить черевики, або одну фігуру, якщо припустити, що на дагеротипі видно лише чоловіка, який, можливо, стоїть біля водяної помпи. Тож ця фігура (чи фігури) у лівому нижньому кутку зображення стає своєрідним «симптомом» міського орнаменту маси як помилка, щось не на своєму місці. Ці випадкові обриси тіл(а) уособлюють матеріальне та «приземлене» повсякдення, яке одночасно лишається невловимим та химерним — воно вислизає із оптичного узагальнення, що його пропонує фотографія міста чи погляд на нього згори, але натякає на індивідуальність, змиту регулярністю та повторюваністю орнаменту.

Кашоподібний, максимально гіперболізований орнамент маси бачимо у роботах фотографа Майкла Вулфа із серії «Transparent City»¹⁵, що стають дисплеями життя у великому місті. Вулф робить знімки хмарочосів та будівель, використовуючи довгофокусний об'єктив, що дає змогу збільшити масштаб (роботи Вулфа вражають охопністю і тотальністю), приближувати зображене, і друкувати фотографії у великому розширенні. На його фотографіях місто здається плоским, сплюснутим, штучним — це наче нагромаджені, складені один на один пласти скла й бетону, вага яких тисне і на глядача. Ці зображення здаються настільки громіздкими та місткими, що відчувається, ніби ні знімок, ні зображене не можуть розміщуватись вертикально: глядач умовно повинен дивитись собі під ноги, бо інакше цю вагу не втримати. Місто сприймається як неозора візуальна абстракція із будівельних матеріалів — його об'єми трансформовані у площинний

¹⁴ *Lunarlog.Com*, 2010. URL: <https://www.lunarlog.com/colorized-boulevard-du-temple-daguerre/>.

¹⁵ «Transparent City», Michael Wolf. URL: <http://photomichaelwolf.com/#transparent-city/1>

орнамент, де, здавалось, немає місця людині. Втім, художник іде далі і у проєкті-продовженні, «Transparent City. Details»¹⁶, намагається оприявнити індивідуальність у орнаменті, вивести особистість із ситуації повної анонімності. Фотограф віднаходить людину в міському орнаменті маси, але для цього доводиться масштабувати її зображення до спотвореного, розмитого, невпізнаваного образу¹⁷. Попри погоджений статус фотографії як «застиглої» форми мистецтва, «Деталі» Вулфа передбачають рух — рух оптичного апарату до зображуваного, що робить медіум фотографії більш пластичним, а цей проєкт ближчим до кіно. За словами Вілема Флюссера, близькість є традиційною категорією простору-часу, яка, втім, не надто розвинена. Вона при цьому вмикає як часовість, так і просторовість — *«наближати означає рухати здалеку в теперішнє»*¹⁸, а тому фотозображення віддалених вікон-дисплеїв висоток мегаполісу, наближене навіть не в момент зйомки, а після, та «викривання» образів його жителів стає переміщенням в обох вимірах — часі та просторі, а також своєрідним осмисленням (зображеного) далекого в теперішньому. Беньямін пропонує інше розуміння приближення кадру: воно не надає більш точну видимість того, що і так було зримим, але нечітким, а натомість оприявнює зовсім нове формулювання об'єкта¹⁹. Насправді, десь так в результаті й мислиться житель сучасного мегаполісу: спочатку узагальнений до маси в цілому, ми бачимо лише її візерунок й інстинктивно вважаємо його її складовою, а згодом — прихований від ока, непомітний, невиразний, але індивідуалізований, як помилка в орнаменті, глюк у системі.

Описані вище два приклади зображень по-своєму виражають перехід від «макро» до «мікро» рівня зображення простору, натякають на необхідність приземленого, «низового» дослідження із, умовно кажучи, перспективи жаби,

¹⁶ «Transparent City. Details», Michael Wolf. URL: <http://photomichaelwolf.com/#transparent-city-details/1>.

¹⁷ Casper, J. The Transparent City - Photographs By Michael Wolf. *Lensculture*. URL: <https://www.lensculture.com/articles/michael-wolf-the-transparent-city>.

¹⁸ Флюссер, В. Простори. С.53.

¹⁹ Benjamin, W. The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility. / trans. Harry Zohn. *Benjamin, Illuminations: Essays and Reflections* / ed. Hannah Arendt, 2007. P. 236.

яке може запропонувати кінематограф. Мішель де Серто, описуючи досвід спостерігача міста з висоти звертає увагу на те, що його погляд не захоплює справжнє місто — «кочівне або метафоричне», яке проникає у текст міста геометричного й розпланованого. Око вуаєра, що існує у паноптичній конструкції і проявляється у фотографії та міському пейзажі, узагальнює видиме, але випускає те, що не проступає на поверхні (за рідкими винятками як у випадку фігур на дагеротипі чи піксельних облич людей у фотопроєкті Майкла Вулфа «Transparent City. Details»). де Серто певен, що для того, аби пізнати місто по-справжньому, недостатньо глядацькості — натомість він відсилає до специфічних форм просторових операцій, що практикуються в «інакшій просторовості» (не-географічній і не-геометричній) і дозволяють не лише візуальний, а й «антропологічний, поетичний і міфологічний досвід простору»²⁰. Очевидно, що якщо живописне чи фотографічне зображення може лише натякнути на суб'єкта та операційність в урбанному просторі, залишаючись сліпим до населеного, непостійного, «рідкого» й непроглядного міста, сприйняття практикування міста через метафору кіно дозволяє поєднання візуального й антропологічного досвідів простору. (Важливо зауважити, що попри те, що у кіно значно ширший інструментарій для передачі практикованості, процесуальності та «низовості» простору міста, далеко не кожен фільм повинен цей потенціал використовувати. Взяти хоча б восьмигодинний «Empire» (1964) Енді Ворхола — експериментальний німий чорно-білий фільм, який хоч і зображає архітектурний елемент Нью-Йорка, відтворює образ міста, головний фокус все ж лежить на тягlostі, а не зображенні урбанного життя. Головне завдання цієї стрічки — показати, як минає час. Рухоме зображення у цьому сенсі відповідає вимогам — воно передбачає наявність практики, певного способу дії, але і глядацькості, сприйняття візуального; воно парадоксально поєднує перетворення реальності на двовимірну, своєрідне «царство оптичного», але і трансформує погляд,

²⁰ De Certeau, M. The practice of everyday life. P. 93.

надає йому мобільності у просторі тим самим змінюючи симулякр — місто-панораму, на іншу дійсність — місто-фільм.

РОЗДІЛ II. МІСЬКИЙ ДОСВІД ТА КІНОГЛЯДАЦЬКІСТЬ

II.1. Товар, тур, атракціон

Окрім зображення уявних панорам, що начебто репрезентували простір міста і вдовольняли прагнення побачити його, скопічне бажання оприявнювалося і у технологіях, що передували кіно. Вони віддзеркалювали здебільшого місто та міські простори, тож сама урбанвізуальність та кіно пов'язані навіть тісніше, ніж могло б здаватись, а індустріалізація та викликані нею соціальні зміни вплинули не лише на місто XIX століття, а й на способи практикування глядацькості в сучасності.

Кожна епоха «мріє» про наступну й пришвидшує тим самим її прихід — тож у якомусь сенсі уже трансформація архітектури в інженерне будівництво (з пасажами, виставковими залами та панорамами) певним чином дала початок кіно, запустивши механізм діалектичного мислення до реалізації мрії²¹. Так, Енн Фрідберг у роботі «Window Shopping: Cinema and the Postmodern» розвиває ідею Беньяміна та пояснює зв'язок урбанмобільності та урбанвізуальності, шопінгу та туризму з кіно. Фрідберг аналізує, як і чому кіно бере початок (можливо, лише на символічному рівні) із міських візуальних досвідів дев'ятнадцятого століття — пасажу, фотографії, панорами, діорами і т.д., які випереджали і передбачали тип розваг, що пропонує сучасному глядачеві кіно, відео та нові технології віртуальної реальності.

Модерність та постмодерність Фрідберг, застосовуючи марксистський словник, пояснює через перехід від речей до сервісів як товарів, що був характерним для епохи механічного відтворення. Крім цього, авторка звертається до робіт Вальтера Беньяміна, аби розкрити зміни, що відбулися у

²¹ Benjamin, W. The Arcades Project. / ed. Howard Eiland. The Belknap Pr. Of Harvard Univ. Pr., 2003. P.13.

споживацькій культурі та споживанні культури в результаті індустріалізації та трансформації простору міст. Так, найпершими передвісниками кіноглядацькості стали пасаж та аркада. Вони задовольняли принцип фланерства «look but don't touch» і стимулювали «*вітринний шопінг*» («window shopping») — роздумування в споглядальному режимі; діяльність, що поєднує розвагу, самовинагороду, компетентність і фізичну активність.²² Конструкції зі скла й бетону уможливлювали неквапливі прогулянки у будь-яку погоду: аркади — це позачасові простори, де не існує пір року; так само як і кінозал, вони наче зупиняють час і замикають відвідувача-глядача у герметичній капсулі, ізольованій від навколишнього, але з доступною можливістю споживання, що перетворюється на спектакль, видовище. Вітринний шопінг, що «народився» в пасажі, згодом перебрався й в універмаг, звідти — перевтілювався у «дистанційоване занурення» пропоноване туристичними практиками, і, нарешті, переродився в кіноглядацькості.

Для Маркса ключовими аспектами сучасності були потужні трансформації у свідомості, викликані «знищенням простору часом». Новостворені «товарні досвіди», сприяли зворотній зміні — знищенню часу. Тож «продукти» сфери розваг XIX століття, що пропонували цілий діапазон візуальних фантазмів — фантасмагорія, діорама, панорама, й навіть театр — варто розглядати як ранні приклади досвіду-товару, які публіка купує і які редукують час, що на них витрачається (час, що є ресурсом, витрачається реципієнтами таких типів дозвілля не для накопичення капіталу, а навпаки — витрачання). Очевидно, що досвіди-товари, що пропонує сфера розваг, тісно пов'язані із концептом вільного часу. Торстейн Веблен, розвиваючи теорію Маркса про зв'язок дозвілля та споживання, виводить таку пару маркерів «дозвільного класу» («leisure class») як «*демонстративне дозвілля*» обов'язково супроводжуване «*демонстративним споживанням*», що є не просто показниками достатку й розкоші не працювати, а й правилами

²² Friedberg, A. Window Shopping: Cinema And The Postmodern. Univ. Of California Press, 2000. P. 57.

пристойності.²³ З іншого боку, Маркс стверджує, що дозвілля доступне не лише вищому класу як у Торстейна — робітник також може насолоджуватися дозвіллям, але при цьому він перетворюється на іншу людину, яка після такого досвіду повертається в процес виробництва²⁴ і трансформує його, мутуючи у робітника, що прагне творити новий ринок, спрямований на дозвілля. У певному розумінні, кіно також створює нову людину, нового фланера, який продукує новий візуальний досвід, націлений на відтворення кінозображення (через особливі типи операцій практикування простору).

Окрім візуальних досвідів-товарів пропонованих сферою розваг XIX століття, індустріалізація дає змогу транспортування та подорожування, що трансформує не лише товар, який перестає бути локальним і втрачає свою «ауру», а й туриста, що набуває нової ідентичності. Практика подорожі, переміщення, що є важливою для народження суб'єкта спроможного сприймати рухоме зображення, підважує і змінює розуміння товару, перетворюючи мандрівника у об'єкт (із появою залізничних перевезень людина має змогу «доставити» себе у будь-яку точку, стає посилкою), але в той же час продаючи як товар, матеріалізовану у квитку.²⁵ Нарощування потенціалу подорожування як товару згодом привело до розвитку туризму та, що найбільш суттєво, турів. Так, британець Томас Кук став першим підприємцем, що займався продажем так званих «турпакетів», що постачали покупця заздалегідь спланованим просторовим наративом²⁶. Така послуга «під ключ» у сфері розваг, що передбачає поєднання вуаєризму та нарації у вигляді товару, розвивалася приблизно паралельно з індустріями телеграфу, фотографії та кіно. При цьому простежується помітна подібність саме ефектів, які переживають турист та кіноглядач (і які, крім того, об'єднують ці практики та їхніх суб'єктів): кіно так само як і туризм забезпечує втечу від звичних кордонів та обмежень, легітимізує трансгресію стабільного, статичного та

²³ Торстейн, В. Теория праздного класса. Прогресс, Москва, 1984.

²⁴ Friedberg, A. Window Shopping. P. 56.

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid. P. 59.

фіксованого місця. Кіноман, так само як і турист, одночасно втілюють як позицію присутності, так і відсутності, позицію «тут» і «десь іще», підгодовуючи свою цікавість і відкидаючи повсякденне життя. Власне, буття у (чи між) різних просторах одночасно, рух між ними, переживання лімінальних ситуацій — те, що характеризує і досвід урбанного жителя і, відповідно, визначає простір міста, у якому він існує, як подібний до кінопростору.

У XIX столітті практиками, що пропонували нові візуальні вияви міста його жителям, були технологічні новинки, які презентували на Всесвітніх виставках. Фрідберг стверджує, що ці масштабні експо стали фундаментальним майданчиком для поєднання мобільного погляду, що превалював у практиках шопінгу та туризму, з віртуальним поглядом на штучну реальність.²⁷ При цьому найперші з цих інновацій стосувалися радше тільки мобільності погляду (як-от презентований у 1889 році ліфт, що піднімав на Ейфелеву вежу, у 1893 — оглядове колесо Ферріса та кінетоскоп, винахід Томаса Едісона, пристрій для індивідуального перегляду (спочатку без звуку, згодом аудіосупровід було додано у кінетофоні) рухомих зображень через окуляр). Пізніші ж виставки, зокрема після 1900-го року, представили не тільки ще більш механізовані новинки, а й пристрої, що віртуалізували погляд.

Неймовірне враження на відвідувачів виставки справила сінеорама — круглий павільйон, стіни якого служили циліндричним екраном, на який проектувалося зображення з десяти розташованих на повітряній кулі камер з кутами зйомки, що частково перекривались, аби забезпечити панорамне зображення Парижа (з асинхронізацією, звісно). Майданчик для глядачів розташовувався в центрі залу, походив на кошик повітряної кулі і забезпечував круговий огляд екрану — такий атракціон, за словами відвідувачів, дарував нові відчуття й навіть викликав таке ж запаморочення як і реальний політ над містом.²⁸

²⁷ Friedberg, A. Window Shopping. P. 82.

²⁸ Friedberg, A. Window Shopping. P. 84-86.

Ще один приклад — траволатор (або рухомий тротуар), що наче 3,5-кілометровий пасажирський конвеєр перевозив глядачів крізь простір експозиції та виставкові майданчики, ніби відвідувачі були тільки-но виготовленим фабричним товаром. Виставка при цьому репрезентувала і різні простори, і різні епохи — своєрідна віртуальна навколосвітня подорож крізь відстань і час всього за кілька годин пропонувала можливість задовольнити скопичне бажання мандрівки не покидаючи міста. Віртуальна подорож у стані (відносної) статичності. Тож у певному сенсі відвідувачі на цьому пасажирському конвеєрі таки були чимось щойно спродукованим — власниками нової оптики, суб'єктами нового типу погляду.

Наступною важливою технологічною новинкою (та вдалим, хоч і короткочасним, з 1904 по 1915 рік, кейсом підприємництва) були Світові тури Хейла. Цей вид розваги, у своїй найбільш повній формі, був втілений у максимально близькій до справжнього моделі залізничного вагона. Одна зі стін конструкції, що знаходилась перед обличчям глядачів, замінювалась кіноекраном,²⁹ на який проектувались види з фронтального вікна локомотива поїзда. Ця розвага є цікавим прикладом змішаної, гібридної реальності — середовища, в якому об'єкти реального та віртуального світів представлялись разом в рамках одного дисплею³⁰.

Як бачимо, ці міські види розваг та дозволя були породжені індустріалізацією та капіталізмом, що набирав обертів. XIX століття інструменталізує фланерство як досвід-товар, а XX-те — дарує кінематографічні «машини часу», що розширили межі мобільності погляду фланера до віртуальних. Іншими словами, усі ці практики вписували фланера, а згодом і глядача у ринкові відносини, позбавляючи шансу чинити опір домінантній системі.

²⁹ Gauthier, P. The movie theater as an institutional space and framework of signification: Hale's Tours and film historiography. *Film History: An International Journal*. 2009. Vol. 21.4. P. 326.

³⁰ Kishino, F., Milgram, P. Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*. 1994. No. 12: 1321.

II.2. Досвід міста в епоху суспільства видовища

У період, що передував протестам молоді, що відбувались у багатьох країнах світу в 1968 році, й характеризувався масовим невдоволенням державними політиками, діяльністю бюрократичних еліт, поліціюванням, експлуатацією робітничого класу, і т.д., одними із перших системний опір капіталізму та бюрократії запропонували чинити учасники Леттристського Інтернаціоналу. Ця організація існувала у Франції з 1952 по 1957 рік, а після розпуску з метою утворити Ситуаціоністський Інтернаціонал (діяв в Західній Європі і Північній Америці з 1957 по 1972 рік)³¹ з вже колишніми учасниками Леттристського Інтернаціоналу спільно з представниками інших авангардних угруповань Європи, Америки, деяких країн Близького Сходу у складі.

Ситуаціоністи (прибічники цієї ліворадикальної теорії загалом) прагнули розпочати культурну й соціальну революцію, вдаючись до конструювання контркультурних ситуацій: бунт меншин, що мав би розбудити і звільнити більшість. Через акції прямої дії, низові практики опору та спонтанні вияви непокори ситуаціоністи намагались чинити спротив повсюдній владі спектаклю. Головні постулати критики *суспільства спектаклю* були викладені Гі Дебором у однойменному трактаті,³² в якому французький філософ та режисер-авангардист викриває патології сучасного суспільства: тотальне контролювання мас шляхом відчуження людей один від одного та власних почуттів, а робітників — від результатів їхньої праці, що ще більше ізолює й унеможлиблює їхнє спілкування між собою про об'єкт спільної діяльності, залишаючи ексклюзивне право на спільноту та спілкування за управлінцями системи. Спектакль Дебор пояснює як світогляд, що сформувався як результат того, що видовище витіснило усі людські досвіди, що раніше переживались безпосередньо; цей світогляд працює на сукупності образів та може

³¹ Михайленко, С. «Обнаженный город»: психогеография в контексте исторической урбанистики 1950-60 гг. *Научные проблемы гуманитарных исследований*. 2010. №1. С. 89.

³² Debord, G. *Society of the Spectacle* (Detroit, Black & Red). *Debord, Society of the Spectacle*, 1970.

визначатися як система суспільних відносин, опосередкованих цими образами.³³ Причиною витіснення реальних досвідів видовищами та конституювання суспільства спектаклю є, звісно, розбудова ринкових відносин, при чому сам спектакль є його складовою-виробником суспільства (тобто цей стан самовідтворюється).

Ситуаціоністів найбільше дратувало те, що представник робітничого класу, якого капіталістична система оточує позірним комфортом та зручностями виключно як споживача образів, при цьому його праця неunikно знецінюється, а його увагу легко відволікти від політичної проблематики. Власне, саме споживача образів й передбачали практики фланерства та глядацькості пов'язані із появою пасажів, туристичних агентств та кіноатракціонів у XIX-XX століттях. Гі Дебор зневажає цю надмірну орієнтованість на візуальність в умовах, де відбувається підміна дійсності видовищем, яке настільки вкорінилося у буденності, що його уже неможливо вважати розвагою чи відділити від суспільства.

У першому розділі трактату Дебор говорить, що відчуження глядача і підпорядкування його об'єкту споглядання (який є продуктом несвідомого глядача) полягає в тому, що «чим більше він споглядає, тим менше він живе» (параграф 30) й тим менше він знає про себе: спектакль дозволяє йому впізнавати у пропонованих образах свої (псевдо)бажання, затираючи усвідомлення не нав'язаних, а справжніх бажань глядача. Результатом цього обману є «добровільний» перехід споживача образів у створюваний для нього віртуальний світ, що здається зрозумілішим і комфортнішим, ніж реальний.

Група Ситуаціоністського Інтернаціоналу, окрім теоретичної критики візуально-образного, що поневолює особистість в суспільстві спектаклю, мали і соціально-політичну програму, побудовану на засадах радикальних напрямків марксизму і анархізму, й підживлювану художньою авангардною традицією сюрреалізму та дадаїзму. Робота членів організації у цьому напрямку відбувалася насамперед у спробах вирішити проблеми сучасного

³³ Debord, G. Society of the Spectacle.

міста та розробці альтернативи традиційному урбанізму Корбюзьє. Александр Тарасов узагальнює підходи ситуаціоністів до міського простору й виокремлює кілька вимірів міста, які вони використовували: по-перше, як простір життя (думки щодо того, яким первинно було місто — гуманним, створеним заради людського блага, чи агресивне, задумане як оборонна споруда воєнного призначення). Більшість учасників погоджувались, що простір міста було спотворено класовим суспільством, пристосовано до утилітарних завдань збагачення правлячих класів, а тому сучасне місто антигуманне, жорстоке й тісне. Капіталізм перетворив простір життя на простір придушення, якому необхідна революційна трансформація. По-друге, місто розумілося як живий організм, що має легенду і впливає через неї на життя і свідомість городянина. У якійсь мірі легенда формувалася справжньою історією міста, але здебільшого — міфом міста, створеним у мистецтві, тобто за законами «суспільства спектаклю». По-третє, місто мислилося ситуаціоністами як матеріал для розвитку, фундамент прогресу, що дає нескінченну кількість шансів для зміни, вдосконалення (сільську місцевість змінити не можна, адже єдина можлива трансформація — його урбанізація).³⁴

Для нашого дослідження урбанного простору особливо важливою є *теорія психогеографії*, що була сформульована в роботах леттристів та ситуаціоністів (вперше описана в статті Гі Дебора «Вступ до критики міської географії» як дослідницька програма, що «встановлює собі за мету вивчення точних законів і специфічних ефектів територіального оточення, свідомо організованого чи ні, що впливають на емоції та поведінку індивіда»³⁵). Комплекс психогеографічних уявлень можна розділити на три тісно взаємопов'язані між собою частини: 1) сама психогеографія (метод пізнання соціального простору); 2) критика сучасного урбанізму, що стала причиною дегенеративної трансформації соціального простору; 3) унітарний

³⁴ Тарасов, А. Ситуационисты и город. *Художественный журнал*. 1999. № 24.

³⁵ Дебор, Г. Введение в критику городской географии. *Les Levres Nues*. 1955. №6.

урбанізм (діалектичний метод подолання потворностей урбанізму відповідно до психогеографічних установок)³⁶.

Отож основною тактикою психогеографії була *dérive* — «експериментальна практика, спрямована на виявлення процесів урбаністичного суспільства»³⁷, зовні безцільне блукання психогеографа по досліджуваній території (здебільшого міський), спонтанний, без заздалегідь визначеного маршруту: «під час *dérive* суб'єкт керується навколишньою місцевістю і насолоджується випадковими зустрічами»³⁸. Для *dérive* принципово важливо йти «світ за очі», орієнтуючись лише на ландшафт й емоції дослідника. Це передбачало розуміння ним психогеографії, здатності проаналізувати просторовий досвід, а тому синтез вражень різних груп дає можливість прийти до більш об'єктивних результатів.

Одним із результатів Деборівського «дрейфування» стала карта під назвою «Оголене місто» («The Naked City») — деконструйована карта Парижа, що складається із композиції з дев'ятнадцяти вирізаних секцій, з'єднаних між собою червоними стрілками (мал. 3). Кожна частина міста, репрезентована елементом карти, це «єдності атмосфери», а стрілки показують спонтанні зміни напрямку, які здійснює суб'єкт, відкинувши будь-які зв'язки, що зазвичай керують його маршрутами та поведінкою в місті. Психогеографічні карти допомагають розгледіти траєкторії руху в місті, які (явно не безпричинно) не підкоряються загальним директивам. Впливи чи принади, що змінюють маршрут, визначають також і звичні патерни, за допомогою яких жителі «погоджують» місто. «Оголене місто» є колажем, створеним із популярної карти Plan de Paris, «оновленою картографією», що кардинально змінює звичну оптику сприйняття простору. Plan de Paris, так само як згадувана панорама Флоренції XV століття, — чиста структура, утопічний погляд, що начебто може охопити об'єкт в його цілісності, коли ж насправді

³⁶ Михайленко, С. «Обнаженный город». С. 90.

³⁷ Дебор, Г. Общество спектакля / пер. с фр. С. Офертаса, М. Якубович. М.: Логос, 2000. С. 175.

³⁸ Debord, G. Two Accounts Of The Dérive. *Cddc.Vt.Edu*. 1956. URL:

<https://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/twoaccounts.html>.

цей простір, втілений у безчасовому образі, неможливо зайняти, він виключає практикованість. Тому, «Оголене місто» — це *карта-наратив*, а не джерело універсального знання — немає її правильного чи неправильного прочитання.³⁹ Карта Дебора передбачає рух, відмовляючись від редукції міста до «недиференційованої структури дійсності, (нібито) доступній погляду й прочитанню,»⁴⁰ що гомогенізує простір міста та приховує конфлікти, що у ньому вибудовує капіталізм. Замість розуміти простір як контекст, «Оголене місто» інкорпорує його як елемент соціальної практики, тим самим наближаючи, хоч і у трансформованому вигляді, до ідеї де Серто про простір як практиковане місце. Більше того, ситуаціоністське *dérive* можна вважати «пішохідним актом висловлювання», що повертає простору «споживчу вартість» замість призначеної йому «мінової», актуалізує фрагментований, абстрактний простір міста, творить рухливу органічність середовища та серію фатичних топосів⁴¹. Цей тип дослідження міста близький також і до когнітивного картографування — «конструкту, що охоплює всі когнітивні процеси, які допомагають людям набувати, кодувати, зберігати, відновлювати, згадувати і маніпулювати інформацією про природу їхнього просторового середовища.»⁴² Втім, якщо більш сучасний підхід когнітивного картографування орієнтується здебільшого на відчуття часу та послідовності, які людина накладає на карту, рухаючись ним, то у психогеографічних картах вимір часу відсутній — вони, навпаки, побудовані як фільм, за принципом монтажних склейок. Деборівська карта, створена згідно з постулатами унітарного («нового», що протистоїть традиційному урбанізму Корбюзьє) урбанізму, не прагне подати місто як раціональну цілісність, а як індивідуалізований образ, зобразити урбанний простір таким, яким його бачать жителі. Власне, саме тому психогеографічні карти теж можна було б трансформувати у кінематографічний формат — він дозволяє показати і рух, і

³⁹ McDonough, T. Situationist space. *October*. 1994. Vol. 67. P. 61.

⁴⁰ De Certeau, M. The practice of everyday life. P. 101.

⁴¹ Ibid. P. 99.

⁴² Downs, R. Image and Environment: Cognitive Mapping and Spatial Behavior / ed. Downs, R., Stea, D. London: E. Arnold, 1973. P. xiv.

практикованість, і процесуальність, і забезпечує можливість обирати, як поєднати частини міського «колажу», аби передати наративність. Втім, Гі Дебор ніколи відкрито не маніфестував свої урбаністичні напрацювання у фільмах. Його кінематографічні роботи були, звісно, авангардними й новаторськими, проте більше артикулювали проблему суспільства спектаклю, ніж «жорсткого контролю» урбанізму. Наприклад, у «Суспільстві спектаклю» Дебор говорить, що перегляд фільму (в кінотеатрі) нагода «хоч на мить, поки йде кіно, відволіктися від монотонного конвеєрного праці» (параграф 60). З іншого боку, Деборівське кіно часто було дуже провокативним передусім у тому сенсі, що викликало невдоволення глядачів — колажністю, чи навіть відкритим запозиченням (якщо не назвати це плагіатом) як у стрічці «Суспільство спектаклю» (1973) або надто альтернативним та позбавленим візуальності фільмом «Завивання до де Сада» (Франція, 1952). Останній, до речі, хоч і не напряду, але стосується практикованості міста. Відеоряд цього вісімдесятихвилинного фільму не містить реальних зображень, а тільки суцільні білі або чорні кадри. Звуковий супровід, що використовував уривки із книжки леттриста Ісідора Ізу «Естетика кіно», фільму Джона Форда «Ріо-Гранде», творів Джеймса Джойса та французького Цивільного кодексу (Кодексу Наполеона), візуально репрезентувався білим екраном, а періоди тиші у фільмі відповідали чорним кадрам. Час між промовами стає все більш тривалим протягом фільму, і все закінчується двадцятичотирьоххвилинним мовчанням і темрявою. Таке кіно було (й залишається) незвичним для глядача, який чекає від перегляду перш за все візуальності — під час перших показів дехто виходив із зали не додивившись стрічку до кінця й назвавши її знущенням над публікою, а після тиші й чорного екрану протягом останньої чверті фільму дехто із глядачів був настільки розгніваним, що вимагав повернути гроші за квиток.⁴³ Втім, цей фільм, здається, ідеально передає чи не головне завдання ситуаціоністів — створити «ситуацію», запропонувати поле

⁴³ Levin, T. Dismantling the Spectacle: The Cinema of Guy Debord. *On the Passage of a few people through a rather brief moment in time: The Situationist International 1957-1972.* / ed. Sussman, E. Ed. Cambridge, Mass. MIT Press, 1989. P. 82.

для діалогу. Так, один із відвідувачів порівняно недавніх показів (2009 рік) висловився, що це був «найдивніший досвід перегляду кіно» і що він провокував на дію: «Цей фільм створює ситуацію. Звісно, нам варто реагувати на неї!»⁴⁴ В результаті, протягом останніх двадцяти хвилин того перегляду між глядачами почався діалог, вони співали пісні, а когось адміністрація навіть намагалась вивести із зали за розмови, однак невдало — проти виступили решта глядачів (чим не протидія всюдисущому спектаклю?). Отож цей фільм видається хорошим підтвердженням того, як кіно, що нібито передбачає німе споглядання та відстороненість, здатне провокувати та трансформувати простір, будуючи нові зв'язки між тими, хто у ньому знаходиться.

Повертаючись до психогеографічного методу схоплювання, варто відзначити, що основна його мета — задокументувати ситуації в місті, зробити їх видимими й помітними. У такій карті важливо не визначити, скільки часу доведеться витратити на дорогу, скільки кілометрів в маршруті, чи скільки зупинок доведеться проїхати, аби потрапити із точки А в точку Б; завдання полягає в тому, аби зобразити, що є містом для його жителя, як він практикує простір і як ці буденні «пішохідні акти висловлювання» є одночасно й низовими актами опору. Протидію тут можна розуміти перш за все в тому сенсі, що головна зброя суспільства спектаклю — радіо, згодом телебачення (інструменти, звісно ж, не обмежуються лише переліченими) — слугували також механізмами приручення фантазії, а результатом цього «одомашнення» стало порожнє, евакуйоване місто. Власне, саме тому для Дебора та його однодумців ключовим завданням було створити своєрідну карту взаємодії, «карту конфлікту», де кожен вихід в публічний простір — це політична дія (хоча з появою телевізора на кожній кухні складно й далі ділити простір на приватний і публічний).

⁴⁴ Winestine, Z. Howls for Guy Debord. *Film Quarterly*. 2009. Vol. 62(4), P. 14.

РОЗДІЛ III. КІНОПРОСТІР

III.1. Кіно як багатовимірний простір

Важливо зазначити, що якщо кіно на початкових етапах свого існування як мистецької форми було прив'язаним до матеріально окресленого, фізичного простору, тепер значно легше «виходить» із залів, при цьому стає абстрактнішим, менш вловимим. Цей вихід кіно у інший простір пов'язаний у першу чергу із трансформаціями публічного простору міста, що почались іще у XIX столітті та продовжуються досі. Вони нині знаходять своє місце й у відкритих публічних (умовно приймемо тут цей розподіл) просторах, де кожен є глядачем — випадковим, або ні, а кіно, аналізоване у цьому широкому розумінні, має настільки затерті контури, що окреслити їх практично неможливо.

Загалом проблема меж кіно не є добре дослідженою. Споріднені питання, наприклад, побіжно ставлять Томас Ельзассер та Мальте Хагенер у розділі «Cinema as door — screen and threshold» їхньої спільної книжки «Film Theory: An introduction through senses» (2010). Зокрема, автори запитують: де саме лежить межа або поріг фільму; що є фільм і що є кіно, а що ними не є; де починається фільм і де починається кіно, де вони закінчуються? Сам розділ присвячений радше наратологічному підходу до проблеми залучення глядачів у оповідний процес фільму, але ці питання резонують із темою нашої роботи, попри те, що наше дослідницьке питання і лежить поза сферою теорії оповіді, хоч і торкаються її побіжно. У будь-якому разі точних відповідей на перелічені вище проблеми дослідники не мають — ці «кордони» надто розмиті, аби хтось насмівся встановити їх хоч де-небудь. Втім, важливим видається якраз те, що над проблемою меж кіно замислюються, і, значить, вони точно далі, ніж рамка екрану. Більше того, автори висловлюють цінну

ідею про те, що кіно є *«матеріально-нематеріальним архітектурним ансамблем»*, що передбачає перетинання кількох лімінальних просторів, які можуть бути і конкретними (вхід в кінотеатр, кінозал, якщо розглядати кіно як соціальну практику), і абстрактними (назва, постер, слоган, трейлер, титри і т.д., що теж виступають маркерами внутрішнього та зовнішнього по відношенню до фільму).

Якщо розглядати кіно у вузькому значенні, як кінострічки, обмежені хронологічними, сюжетними, тематичними межами, простір, який воно творить здається досить тісним. Однак кіно є *просторотворчим* у значно ширшому розумінні. Воно втручається у фізичний простір, надаючи йому сенсу, наповнюючи новим смислом: наприклад, у домашній простір (не ризикуємо називати його приватним) при перегляді з екрану комп'ютера або телевізора чи у публічний, навіть якщо це тільки постер прем'єрного фільму чи трейлер на табло в метро. Але частіше і звичніше кіно все-таки творить простори кінотеатру та кінозалу, для яких воно є єдиним значенням.

Теоретики по-різному визначають, з якими просторами ми маємо справу в кіно. У праці «Простір кіно» (1993) Андре Гарді визначає чотири типи простору, пов'язаного з кіно⁴⁵:

1) кінематографічний простір — «інституційне» середовище, у яке глядачі занурюються або піддаються впливу якого, що дозволяє їм переглядати фільм (наприклад, кінотеатр, різноманітні побутові простори, що містять екрани, або мобільні екранні пристрої трансляції).

2) дієгетичний простір — незалежна оповідна реальність, яку вибудовує фільм (і в межах якої Гарді використовує місця для актуалізації простору, який інакше залишався б віртуальним).

3) наративний простір — специфічна «просторовість» персонажів, яка сприяє наданню змісту оповіді, в якій вони беруть участь; є своєрідною рамкою для дій фільму і не має значення поза нею.

⁴⁵ Levy, J. On Space in Cinema. *Annales de géographie*. 2013. No. 6 (No. 694), P. 689—711. URL: <https://www.cairn.info/revue-Annales-de-geographie-2013-6-page-689.htm>.

4) простір перегляду — просторовість, створена способом спілкування, який фільм застосовує до глядача, наприклад, вибір між локалізацією (спілкування за допомогою кінематографічної мови) і монстрацією (спілкування через інтерпретацію того, що показано, за допомогою оповіді), використовуючи терміни Гарді.

Згідно з цією класифікацією, перший та четвертий типи є найбільш цікавими у контексті нашого дослідження, адже передають розуміння простору як середовища (взаємо)дії і є найближчими до визначення простору Мішеля де Серто як «практикованого місця»⁴⁶, тобто такого, що стає простором завдяки суб'єктам, що у ньому знаходяться та функціонують.

Сучасна дослідниця кіно та медіа Мері Енн Дон виокремлює три типи простору в кіно:

1) дієгетичний — «продукт» кінострічки, віртуальний простір, порядок у якому диктує фільм; попри те, що він передбачає «матеріальність» елементів, які його конструюють, він позбавлений «фізичних обмежень», неможливо встановити його рамки.

2) видимий простір екрану — власне простір зображення, обмежує кіно до рамок зорового сприйняття і є вимірюваним; Дон називає цей тип простору «вмістилищем» візуальних означників фільму».

3) акустичний простір кінотеатру — пов'язаний із видимим простір, у якому, втім, символи не можуть активуватися виключно через візуальні стимули, а із залученням інших чуттів, звуку в першу чергу.⁴⁷

Звісно, класифікацій подібних до тих, що представлених вище (від Андре Гарді та Мері Енн Дон) існує чимало, втім лише деякі з них охоплюють такий вимір кіно як простору соціальної практики (ритуалу походу в кіно, покупки квитка, усвідомлення себе глядачем) та, мабуть, максимально наближеного до кіно досвіду сприйняття простору міста поза сферою кіно у її класичному розумінні як екранної дійсності. Одним із текстів, що торкається цієї

⁴⁶ De Certeau, M. The practice of everyday life. P. 117.

⁴⁷ Doane, M. The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space. *Yale French Studies*. 1980. No. 60. P. 39.

проблематики є стаття Лінди Вільямс «Discipline and Fun: Psycho and Postmodern Cinema»⁴⁸, у якій вона, відслідковуючи процес «кінозальних», публічних переглядів фільму «Психо» та реакції глядачів, аналізує механізми асоціювання з кіногероями, а також згадує вплив кінорецепції на повсякденні практики.

Важливість контексту, диспозитиву все більше усвідомлюється професійною критикою та теорією кіно. Відтак, те, де і коли людина переживає фільм, формує її враження від нього, те, чим вона цей фільм «робить» для себе, і, в значній мірі, досвід часу і місця перегляду нерозривний із цим процесом глядацької «роботи» над фільмом, актом інтерпретації. Як ілюструє колекція художніх есе майже двадцяти критиків кіно із різних куточків світу під назвою «Сяйво в їхніх очах» («The Glow in their Eyes»)⁴⁹, кіно насправді «відбувається» не на екрані, а в очах глядачів — воно, по суті, і є сяйвом. Важливо, що ця підбірка жодним чином не прагне бути «об’єктивною» репрезентацією практик походів у кіно в будь-якому конкретному місці. Навпаки, ця мозаїка дрібних фрагментів нагадує, наскільки значущим є саме *суб’єктивний досвід кіно*. Деякі із цих нотаток записані в дуже особистому тоні, наче сторінки щоденника, однак деякі з них написані з більш складних точок зору, які розмивають чіткі лінії (якщо такі дійсно існують) між «внутрішніми» і «зовнішніми» перспективами, підкреслюючи як локалізовані, так і мобільні (мобілізує) характеристики фільмів та їхніх глядачів під час їхньої «спільної подорожі» світом. Тож ця публікація «антології» особистих досвідів ходіння в кіно багато говорить про такий досвід як про складну й різноманітну практику, що несе в собі не тільки різні конотації в різних культурах (кінотеатр як «жіночий світ» в Південній Кореї, movie-going як практика спротиву в Чилі, кіно як спільний спогад

⁴⁸ Williams L. Discipline and fun: Psycho and postmodern cinema. *Alfred Hitchcock's Psycho: A Casebook*. / ed. R. Kolker. Oxford University Press, 2004. P. 164-204.

⁴⁹ Senses Of Cinema-Going: Brief Reports On Going To The Movies Around The World. / Albarran-Torres, C. et al. / ed. A. Knight, C. Pafort-Overduin, and D. Verhoeven. *Senses Of Cinema*, 2011. URL: <http://sensesofcinema.com/2011/feature-articles/senses-of-cinema-going-brief-reports-on-going-to-the-movies-around-the-world/>.

дописувачки в Італії та Пуерто-Ріко і т.д.), а й здатна творити в них абсолютно різні простори навколо себе.

III.2. Матеріальний вимір кіно

Визначення Томаса Ельзассера та Мальте Хагенера вказує на значиму для кіноансамблю «архітектурну» складову — складно думати про кіно не уявляючи його у якомусь просторі. Першим спадає на думку, звісно, звичний кінозал — кімната з екраном та місцями для сидіння, якщо редукувати його до об'єктів матеріальної культури. Однак таке інстинктивне закорінювання практики кіно у матеріальний простір не тільки не вказує на проектоване рухоме зображення як необхідну умову кінодосвіду (без фільму кінозал так і залишився б аудиторією з «мертвим» екраном та стільцями), але й не відображає головної цінності кіноспоглядання — здійснити уявну *flânerie* крізь інші (віртуальні) час і простір (простір-час).

Ще на початку XX століття Фредерік Кіслер, австрійсько-американський архітектор, у пошуках нового дизайну кінотеатрів, який би не підважував цього потенціалу і сили кіно самого по собі, зауважив, що новий кінозал повинен позбавляти глядачів відчуття простору — він повинен стати безкінечним. Керуючись цим принципом, у 1929 році Кіслер спроектував будинок Гільдії кіно в Нью-Йорку — подалі від тогочасних і ненависних йому кінозалів, що були «лише імітацією старих європейських театрів, де в глибині сцени повісили екрани»⁵⁰. Не маючи стін, завіс і сцени, будинок Гільдії кіно переніс би глядачів від тотальної темряви до драми світла, що розгорталася б не тільки перед ними, а й навколо них. Кінотеатр Гільдії — це розробка Кіслерівських ідей про простір, час і рух в архітектурі. Спираючись на теорії про четвертий вимір у мистецтві, Кіслер прагнув застосувати нові наукові тенденції до архітектури та дизайну інтер'єрів, намагався інтегрувати у свій

⁵⁰ Kiesler, F. 100 Per Cent Cinema. *Close Up*. 1928. August, Vol III(2). P. 36.

проект мультимедійні засоби, а також створити кінематографічний простір, що не просто розважав би аудиторію. Його кінотеатр повинен був надавати досвід одкровення, подорожі до певного духовного місця — трансцендентної сфери четвертого виміру.⁵¹ Іншими словами, Кіслер хотів більшого, ніж зруйнувати четверту стіну між кіно та глядачем, для нього було важливим створити безкінечний простір кіно, чого він і намагався досягти як нескладними, але витратними, технологічними інноваціями, так і за допомогою архітектурної форми та дизайну.

З простою колірною схемою, в якій переважали чорні тони, інтер'єр театру був покликаний надихнути на медитативний спокій в очікуванні кінематографічного видовища і резонував із чорно-білою гамою кінострічок. На відміну від витончених та пишних інтер'єрів великих кінотеатрів у центрі міста, цей кінозал був простою аудиторією зі стінами та стелею, що мали нахил від входу всередину, де не протилежному кінці видовженого приміщення зустрічались з екраном (мал. 4). Згідно з Кіслером, похилі стіни аудиторії утворювали собою мегафоноподібну форму, яка підсилювала акустику та покращувала «лінію погляду» для глядачів (sightline — уявна лінія між оком того, хто дивиться, та тим, на що дивляться).⁵² Проект передбачав відмову від застосування декору в інтер'єрі кінотеатру, з метою мінімізувати візуальний шум та відволікання. Екран, який Кіслер назвав «скріноскопом» («screen-o-score»), розташовувався по центру двох висувних увігнутих ширм, які при відкриванні нагадували око кішки. Техніки могли піднімати або опускати, розширювати або звужувати, механічні панелі навколо екрану, щоб регулювати розмір і форму поверхні проєкції або зменшувати область перегляду до невеликої точки (мал. 5).

Кіслер прагнув максимально занурити глядача у простір кіно, дати більше, ніж просто перемикання кадрів на пласкій поверхні. Тому розробив аудиторію будинку кіно так, щоб додаткові камери могли проєктувати інші

⁵¹ McGuire, L. A Movie House in Space and Time: Frederick Kiesler's Film Arts Guild Cinema, New York, 1929. *Studies in the Decorative Arts*. 2007. Vol. 14(2). P. 45-47.

⁵² McGuire, L. A Movie House in Space and Time. P. 49.

зображення фільму на бічні стіни одночасно з тим, як транслюється основне зображення. Він назвав цю конфігурацію камер «проектоскопом» («project-o-score»), що використовував мінливість світла як потужний оптичний і архітектурний засіб вираження в кіно. Наприклад, для фільму, події якого відбувалися б в середньовіччі, інтер'єр зали за допомогою бічних зображень перетворювався б на готичний собор — таким чином планувалося створити «перше стовідсоткове кіно», дійство, що огортає та залучає, а не залишає відстороненим і відчуженим вуаєром. Природа кінозалу та функціонал екрану, зрозуміло, «пручаються» й нелегко піддаються подібним трансформаціям — вони відзначаються кінечністю самі по собі, адже обмежені і чітко означені у просторі.

Власне, саме цю обмеженість та детермінованість сферою фізичного і намагається побороти у своєму проекті Кіслер, створюючи дизайн кінотеатру як ультрафункціонального простору. Проекція зображень на стіни залу, за його проектом, щоб відповідати фільму, змінювала характер простору: вона сама створювала динамічний орнамент. Кінозал Гільдії був також «гнучким» кінопростором, весь інтер'єр якого можна було візуально змінити, щоб вписати у будь-який момент у фільмі. За замислом, він був функціональним не-місцем («non-place»⁵³, термін Марка Оже) — порожнечою, заповненою світлом і звуком на час сеансу. Таким чином, Кіслер створив модель універсального кіно, яке можна було б адаптувати до будь-яких контекстів. Проект обігрував ідею кінотеатру як гігантської машини безперервного обміну речовиною та енергією (якщо брати до уваги його друге, езотеричне пояснення четвертого виміру — як сфери бажань та емоцій, що також передаються через хвилі). Його аудиторія мала змогу розкрити те, чого люди зазвичай не сприймають, але це відбувається в природі постійно (рух, мінливість). Дизайнер вважав, що подібний досвід природи, досягнутий за допомогою поєднання фільму та функціональної архітектури будинку Гільдії,

⁵³ Augé M. Non-Places: An Introduction to Supermodernity, trans. John Howe. London and New York: Verso. 2008. P. 34.

може забезпечити трансформативну подію для глядачів.⁵⁴ Такого ефекту Кіслер намагався досягти розширюючи й експлуатуючи й так властиву кіно *імерсивність*. Даючи визначення імерсивному перегляду Майкл Гріффітс стверджує, що він будується на підвищенні чуттєвого досвіду глядача і зменшенні об'єктивної відстані (до зображуваного). Гріффітс використовує термін «імерсивність», щоб передати відчуття входження у простір, який негайно ідентифікує себе як відділений і віддалений від реального і сторониться традиційних практик глядацькості віддаючи перевагу тим, що передбачають більше тілесної залученості у досвід, враховуючи, наприклад (хоч і не обов'язково), мобільність глядача у просторі перегляду.⁵⁵ Хоча у Кіслерівському проекті статичність глядацького місця залишається, імерсивність досягається іншим шляхом — глядач отримує розширення до свого «права на погляд»⁵⁶ через можливість обирати, на що дивитися (на яке із проєктованих на традиційний та настінні екрани зображень) і як довго.

Александр Сесонскі вважає, що імерсивність кіно працює через кінематографічну темпоральність, яка замінює реальний простір, пропонуючи свій: спостерігаючи двовимірний простір кадру, глядач приймає існування кінематографічної ілюзії альтернативної реальності — тривимірного простору дії — й замінює цією новою реальністю свою, в якій живе.⁵⁷ Глядач зазвичай «автоматично» бачить себе в ній, якщо тільки фільм не перешкоджає цьому. Втім, лише природної імерсивності та мимовільного, автоматичного поринання глядача в кіно Кіслеру недостатньо — він прагне буквально створити нову реальність, залучити глядача до її творення. Інтерактивна складова Кіслерівського кінотеатру передбачає дієвість, що розширює адресоване глядачеві запрошення «помістити» своє тіло та/чи свідомість у

⁵⁴ McGuire, L. A Movie House in Space and Time. P. 70—71.

⁵⁵ Griffiths, A. Shivers down your spine: Cinema, museums, and the immersive view. Columbia University Press, 2008.

⁵⁶ Mirzoeff, N. The Right to Look. *Critical Inquiry*. 2011. Vol. 37, No. 3. P. 473—496.

⁵⁷ Sesonske, A. Cinema Space. *Explorations of Phenomenology*. / ed. D. Carr, E. Casey. P. 1973. P. 399—409.

поле дійства, а часом навіть впливати на розв'язку.⁵⁸ Схожу ідею у наші дні розвиває художник Рафаель Лозано-Хеммер, що працює у сфері електронного мистецтва. Його проект «Body Movies. Relational Architecture 6»⁵⁹ трансформує громадський простір за допомогою інтерактивних проєкцій тисячі фотографічних портретів, раніше зроблених на вулицях міста, що приймає експозицію. Однак портрети з'являються на величезних екранах, розміщених на будівлях, тільки тоді, коли збігаються з тінями реальних перехожих в конкретний момент утворених потужними джерелами світла на землі. Система спостереження змінює набір портретів, коли всі попередні уже проявилися, запрошуючи містян зайняти місце нових наративів, взяти участь у «фільмах тіл» і певним чином вписати себе в архітектуру міста, його простір.

У 1925 році друг Кіслера і його колега по Де Стілл Тео ван Дезбург, видав опис нової голландської архітектури, що складався із сімнадцяти пунктів. «Нова архітектура, — писав він, — враховує не тільки простір, а й час як архітектурну цінність. Єдність простору і часу надає архітектурному баченню повноцінності». За три роки до цього, Дезбург зазначав у Де Стейл, що фільм «є відповіддю на дихотомію статичності і динаміки, просторових і часових елементів, вирішенням художніх потреб нашого часу»⁶⁰. У той час як фотографію Кіслер вважав пласкою та статичною, фільми, на його думку, пропонували життєподібний досвід, а звукові технології кіно, як він стверджував, трансформували хвилі і частинки в «мутації світла в звук».⁶¹ Власне, у будинку Гільдії Кіслер прагне створити простір, який використовував би властивості змінності середовища через світло та звук.

Тут важливо зазначити, що фокусування на звуці як на ключовій характеристиці кіно, що передає його гетерогенність та комплексність, ідентифікує кіно як щось більше і у першу чергу об'ємніше, ніж проєкція

⁵⁸ Griffiths, A. Shivers down your spine.

⁵⁹ «Body Movies. Relational Architecture 6». Rafael Lozano-Hemmer. URL: http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php.

⁶⁰ van Doesburg, T. The Will to Style: The Reconstruction of Life, Art and Technology. / trans. in Hans L. C. Jaffe, De Stijl 1917-1931 The Dutch Contribution to Modern Art. *De Stijl*. Vol. 2 (February 1922) and Vol. 3 (March 1922). London, 1956.

⁶¹ McGuire, L. A Movie House in Space and Time. P. 70.

рухомого зображення на екран. Мері Енн Дон, зокрема, говорить⁶², що кадр оптичного зображення не обмежує простір кіно, звуковий простір першочергово. Дон концентрується на чуттєвому сприйнятті кінематорграфічного зображення, при чому лише побіжно торкаючись «інституційної» просторовості: для неї фізичні обмеження самого кіно та кіноекрану не є межею дієгезису або аудіальної розповіді про цей сюжет. Більше того, хоча візуальна історія обмежена кадром, аудиторія приймає аудіодосвід слухання за межами цієї рамки, а глядач асоціює це комплексне сприйняття з фантазматичним тілом у фільмі. Тому Кіслерівські експерименти зі звуком, що доповнює екран, видаються інноваційними і у цьому сенсі: головне завдання — перетворити кінозал на спільний простір буття, бачення, слухання, тілесного і ментального досвіду, що виконується і переживається і фільмом, і глядачем.

Вів'єн Собчак зазначає, що перегляд фільму є «прямим і опосередкованим досвідом безпосереднього досвіду як посередництва». Спостерігаючи за фільмом, ми бачимо як бачення, так і (по)бачене, чуємо слухання та (по)чуте, відчуваємо рух і бачимо переміщене.⁶³ Тут також пригадується вислів Барта про «два тіла»⁶⁴, якими наділений глядач. Ці тіла впливають з досвіду перебування як усередині дієгетичного світу, так і усвідомлення своєї позиції поза ним, перебування в кінотеатрі. Звідси Емі Корбін робить висновок про участь глядача у двох просторах: у кінематографічному просторі, де поглинутий дієгетичним світом глядач привласнює образи як продовження власного досвіду, і у просторі перегляду, в якому він стає відстороненим колекціонером зображень.⁶⁵ Очевидно, саме цю парадоксальність і намагався вирішити Кіслер, «зануливши» глядача у

⁶² Doane, M. *The Voice in the Cinema*. P. 39.

⁶³ Sobchack, V. *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press, 1992. P.10.

⁶⁴ Barthes, R. *Leaving the Movie Theatre*. «The Rustle of Language» / trans. Richard Howard. *New York: Hill and Wang*, 1986. Vol. 57. P. 348.

⁶⁵ Corbin, Amy. *Travelling through cinema space: the film spectator as tourist*. P. 319.

кіно, зруйнувавши для нього екран як своєрідний інститут і розмістивши зображення навколо глядача (чи навіть помістивши «в зображення» глядача).

Новий тип кінотеатру Кіслер рекламує як «Квінтесенцію кіно», і «Будинок тіньотиші» («House of Shadow-Silence»), адже під час сеансів він планував оточувати глядачів грою світла та темряви, що змінювалися б поперемінно. Проте бюджетні обмеження не дозволяли Гільдії придбати додаткові проєктори, а тому автору так і не вдалося використати його настінні екрани. Тому, через фінансові перешкоди та попри задум автора, що передбачав проєкціювання світла, що огортало б глядача і постійно трансформувало б середовище навколо нього, досвід перегляду у кінозалі Гільдії, ймовірно, не суттєво відрізнявся від досвіду інших маленьких кінотеатрів Нью-Йорку.

Схожий задум, що поєднував різні медіа і в першу чергу переймався залученням людини, глядача, у дійство, намагався втілити в життя архітектор Вальтер Гропіус разом із режисером Ервіном Піскатором у 1927 році. Проєкт передбачав втручання кіно у театральний простір; воно мало б слугувати засобом побудови дієгетичного світу дійства. На меті було побудувати сцену-трансформер, яка могла б крутитися, підніматися вгору і вниз, а дії акторів синхронізувалися б із тим, що транслюється на екранах навколо. Паралельно із пошуками Гропіуса, Піскатор замислювався над можливостями сцени, обмежена просторовість якої видавалась йому застарілою й не відповідала новим викликам. Режисер прагнув знайти способи розширити її символічний вимір, а тому першим в історії театру почав використовувати екрани у виставах.⁶⁶ У тотальному театрі Піскатора глядач потрапляв у вир подій — сценічний майданчик розташовувався не перед, а навколо глядача, чи, радше, глядач занурювався в безодню дієгетичного світу, що творився на його очах, і частково переставав бути глядачем, а принаймні свідком.

⁶⁶ Ильдаторова, А. Мне бы в небо: театр и бумажная архитектура. *Театр : Литературно-художественный журнал*. 2016. № 26 (Октябрь). С. 103—107.

Розроблений Гропіусом проект також був своєрідною машиною театру, що не терпіла декору, не обтяжувала і не набридала, була строго функціональною та відвертою (навіть механізми, що обертали сцену були на виду як частина дійства). Зігфрід Гідеон писав, що тотальний театр був вираженням прагнення Вальтера Гропіуса створити «*vita communis*» або «форму життя, яка перетворює пасивного глядача на активного учасника».⁶⁷ Тож можна підсумувати, що на початку XX століття перед сучасними театром та кінотеатром стояли ідентичні виклики, більше того — і театр, і кінотеатр були своєрідним інструментом залучення глядача й відстороненої, холодної інтерактивності або принаймні присутності, що використовували різні медіа і насамперед рухоме зображення.

Попри те, що обидва проекти — і Гропіуса, і Кіслера — були неймовірно новаторськими й вважаються вагомою частиною їхнього вкладу в архітектуру, втілити їх у повному обсязі так і не вдалося. Втім, замисел Кіслера про безкінечне кіно став предметом розвідки та екстраполяції цієї ідеї в проекті «The House of Shadow Silence»⁶⁸ Джеремі Ротштайна, канадського художника, що досліджує нові форми абстракції через відео-інсталяції, світи віртуальної реальності, додатки для мобільних телефонів та цифровий друк. Протягом шестихвилинного досвіду віртуальної реальності (VR) Ротштайн запрошує глядачів у 3D-реконструкцію кінозалу, що відповідає оригінальному баченню Кіслера. Якби досвід закінчився уже на цьому, проект Ротштайна був би ввічливим омажем, черговою спробою оживити Кіслерівський кінотеатр. Проте художник робить крок вперед й не просто використовує кінозал будинку Гільдії як місце дії, а встановлює його як платформу для захоплюючої іммерсивної «медитації»,⁶⁹ рефлексії у відповідь на столітню історію екранних медіа.

⁶⁷ Gropius W, Giedion S. Walter Gropius: Work and Teamwork. Reinhold, 1954. P. 63

⁶⁸ «The House of Shadow Silence», Jeremy Rotsztain, 2017. URL: <http://www.mantissa.ca/projects/houseofshadowsilence.php>.

⁶⁹ Smith, G. Our Gaze is the Projector Now. *HOLLO Magazine*. 2017. URL: http://www.mantissa.ca/projects/media/Our_Gaze_Is_The_Projector_Now.pdf.

Початок «розробленого» для глядачів досвіду, застає їх в кріслах посередині кінозали, навколо тьмяне світло, починає шуміти проектор. На екрані з'являються титри, що коротко розповідають історію кінотеатру Гільдії. Після них відкривається завіса й звичний кінотеатр перетворюється на імерсивний, що артикулює нові просторові ритми, вибудовує нову геометричну реальність (вона, до речі, також створювалась під впливом фільмів Ганса Ріхтера, як зазначено в описі проекту). У цій реальності наче немає гравітації — глядачі піднімаються над сидіннями і «пливуть», наближаючись до екрану. Геометричні анімації з'являються на бокових стінах — десь так, за планом Кіслера, й мав би працювати його проектоскоп.

Далі екран наче затягує глядача в себе, у віртуальний простір, якийсь абсолютно новий континіум. Подібне відбувається ще кілька разів за перегляд: екранна реальність (чи нереальність у цьому випадку) то всотує в себе, наче вакуум, а потім повертає назад у зал. Погляд стає проектором, а глядачі — машинами, що бачать. Як результат, «The House of Shadow Silence» діє на рівні тілесного; зображення витісняє того, хто дивиться, із зали, щоб допомогти йому вийти за межі екрану, крізь простір і світло. Глядачі, які, здавалось, «прикуті» до стільців, тепер наділені новим, гострим поглядом, що «ріже» простір і проникає у нього, і здатні бачити за межами архітектури.

Тож попри те, що Кіслерівський проект кінозалу таки не був «стовідсотковим» кіно через недостатнє фінансування та технічні труднощі, втілення його ідеї Ротстайном можна назвати таким, що інкапсулює «оптичну тканину кіно та сприйняття» та використовує «змінюваність світла як потужний оптичний та архітектурний медіум»⁷⁰ (так описували проект Кіслера сучасні йому історики й теоретики рухомого зображення). Як бачимо, матеріальний вимір кіно покликаний провокувати у глядача не лише візуальне, а й глибоко тілесне відчуття простору і це, мабуть, те, що об'єднує кіно як XX-го століття, так і сучасне з його тенденціями до наближення до віртуальної реальності через IAMX, надсучасні акустичні технології і т.д.

⁷⁰ Bruno, G. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. NYC: Verso, 2007. P. 44.

РОЗДІЛ IV. МІСТО ЯК АЛЬТЕРНАТИВА КІНОТЕАТРУ

IV.1. Єдність просторів міста і кіно

Вальтера Беньяміна цікавило, чи можна зробити з карти Парижа захоплюючий фільм: розгортаючи різні її частини у часовій послідовності й стискаючи багатовіковий рух вулиць, бульварів, аркад і скверів у півгодинний простір?⁷¹ «А хіба фланер робить щось інше?» — продовжує він. Здавалосьь, Беньямін знайшов відповідь на це питання: місто для фланера і є кіно.

Міські просторові практики фланерства та дрейфування (*dérive*) тісно пов'язані із візуальністю. Фланер символізує привілей чи свободу рухатись публічними просторами споглядаючи, але не долучаючись, споживати образи контролюючим, але рідко свідомим поглядом. Простір міста в *dérive* не сприймається як сукупність спонтанно побачених об'єктів, а радше як сукупність соціальних конструкцій, крізь які проходять її учасники одночасно узгоджуючи, фрагментуючи та порушуючи порядок простору. Дрифтування відрізняється від *flânerie* критичним ставленням до гегемонії скопичного режиму сучасності, готовності «долучатись» до простору та віддання переваги груповій практиці над індивідуальною, втім обидва досвіди міста характеризуються надзвичайною кінематографічністю та легко піддаються опису мовою кіно.

Разом із появою кіно руйнується «тюремний» архітектурний простір міста XIX століття, просторові рамки й матеріали, що конструюють міські простори тепер розбито. Здається, із цим руйнуванням візуальне сприйняття міста теж мусило б редукуватися, чи принаймні деформуватися. Однак що як цей вибух не просто нищить межі географічного, геометричного простору, встановлені вулицями й будівлями, звільняє його заручників, людей, а й

⁷¹ Benjamin, W. The Arcades Project. P. 83.

випускає назовні акумульований до цього віртуальний простір? Можливо, через це руйнування змірний простір, до якого ми звикли, і який значно легше досягнути, та інший, незрозумілий і аморфний простір нового медіуму переплелися, втративши здатність існувати без зв'язку один із одним. Відтак, після вибуху «епістемологічного TNT»⁷², як Фрідберг називає кіно, фланер вижив, отримавши інший, спокійніший, але все ж авантюрний спосіб подорожувати. Фланер повністю трансформувався у глядача.

Глядацькість вимагає уваги в першу чергу, бажання використовувати «право дивитися», яке часто ігнорується (погляд у сучасному місті часто зосереджений, наприклад, на екрані телефону, роззосереджений чи взагалі «нечутливий») або є строго регульованим (в тому числі і особливо рекламою, що привертає до себе увагу і змушує купувати більше, ніж споглядати; чи менш помітним, але повсюдно присутнім у місті урбаністичним проектом, що вказує, штовхає, скеровує і тим самим форматує досвід свого жителя). Втім, практики глядацькості працюють в місті так само як вони працюють у кіно — емансипативно, вивільняючи суб'єкта через мобільність та можливість вільно практикувати «право на погляд»⁷³. А через практики інтеріоризації міського простору, що часто використовуються для кінопоказів, вони дозволяють також і маніфестувати своє «право на місто»⁷⁴.

Кіноспоглядання, як зауважує Енн Фрідберг, є досить суперечливим за своєю природою. Аналізуючи кіно, дослідниця виводить поняття *мобільного віртуального погляду*, що містить характеристики двох відповідних типів — віртуального і мобільного. Вона описує віртуальний погляд не як безпосередню, а отриману, вторинну перцепцію, медійовану репрезентацією, що присутня у всіх формах візуального зображення, а найбільше в фотографії. Мобільний погляд, за цією концепцією, закорінений в культурних практиках ходіння та мандрування, і, власне, полягає у рухомості, що дозволяє змінювати об'єкти та образи споглядання. У архітектурному пасажі, що

⁷² Friedberg, A. Window Shopping. P. 47.

⁷³ Mirzoeff, N. The Right to Look. *Critical Inquiry*. 2011. Vol. 37, No. 3. P. 473—496.

⁷⁴ Гарві, Д. Право на місто. Спільне, 2010. № 2. URL: <https://commons.com.ua/uk/pravo-na-misto/>.

пропонував ефемерність-на-продаж і задовольняв бажання зображення, але і бажання руху, переходу, мобільний погляд вперше знайшов свій віртуальний аналог.⁷⁵ У контексті кіно Фрідберг говорить про мобільний віртуальний погляд, який пов'язує із переходом від модерну до постмодерну та «ситуацією постмодерну» в цілому. Тут також варто згадати про віртуальний простір, адже віртуальний погляд (частково) є одним із способів його досягнути як певний «ще-не-простір, в якому ще-не-факти-дійсності проводять свій ще-не-час»⁷⁶, за визначенням Флюссера. Отож, сенс цього поняття (мобільного віртуального погляду) полягає перш за все у думанні про кіно як про явище, що творить непослідовності й протиріччя. Фрідберг виокремлює два типи парадоксальних зв'язків, які воно породжує:

- 1) між матеріальним дієгетичним простором та дематеріалізованим уявним світом, який будує кіно;
- 2) між динамікою зображення та статикою глядача, що проявляється у дисциплінуванні глядача з точки зору фіксованого відношення до зображення та приладу.⁷⁷

Дослідниця наголошує, що кіно поєднує мобільність та віртуальність, а тому явище кіноспоглядання змінило концепти реального та теперішнього: мобільний віртуальний погляд мандрує в уявній *flânerie* крізь уявні (інші) простір та час. Зважаючи на те, як кіно грається з думкою і змінює сприйняття візуального, можна стверджувати й те, що кіноестетика перевертає і підважує звичне бачення міста, прикладає до візуального досвіду урбанного простору іншу, кінематографічну оптику.

До ідеї перетину просторів кіно та міста наближається Стівен Барбер у книжці «Projected cities: cinema and urban space», де у одному із розділів він аналізує цифрове місто («digital city»). Як зазначає дослідник, незважаючи на те, що цифрове місто часто визначає себе через власну замкнутість і

⁷⁵ Friedberg, A. Window Shopping. P. 76.

⁷⁶ Флюссер, В. Простори. С. 50.

⁷⁷ Friedberg A. Urban mobility and cinematic visuality: the screens of Los Angeles-endless cinema or private telematics. *Journal of visual culture*. 2002. T. 1. №. 2. P. 186.

темпоральну стійкість й витривалість, досвід «візуальних потрясінь», що представляє міський простір, обов'язково породжує глибокий розкол в сутності міста, так що його урбанна матерія в її чуттєвому контакті зі своїми мешканцями стає одночасно «клеюкою і дезінтегруючою, потужною і швидкоплинною». Барбер описує людське око як вразливу, неекрановану, незахищену поверхню сприйняття, що піддається нестерпним та неминучим вторгненням у великій мережі (не)однорідних міських фасадів (у випадку цифрового міста — очевидно, здебільшого екранованих). На його думку, кіно та око, у цьому відношенні, є своєрідними «архаїчними союзниками» з історичною здатністю «проколювати» міські поверхні, хвилювати, підважувати й «революціонувати» урбанний простір.⁷⁸ Висновки Барбера стосуються в першу чергу феномену «міської цифровості» (urban digitality) — стану або способу життя в міській цифровій культурі, що характеризується постійним використанням або контактом із цифровими технологіями.⁷⁹ Втім, складно повірити, що цей «союз» працює лише у вкритому екранами місті, де містянина на кожному кроці оточують дисплеї, відео-реклама та рухомі зображення — навпаки, видається, що *запропонований кіно спосіб бачення глядач виносить із кінозалу, забирає з собою на вулицю, щоб сприймати простір міста по-іншому.*

Візуальна форма міста включає в себе складний набір архітектурних текстур і медіа-екранів, які оточують розсип застарілих і закорінених «історичних шрамів»⁸⁰, як їх називає Барбер. Візуальний образ урбанного простору становить його невизначений, нестійкий верхній шар міста, що зазвичай випереджає його суб'єктів, його «шкіру». Це фасад, стійкість якого випробовується «сейсмічною активністю» місцевості, що часом проривається з нетрів міста. Створюється ефект поверхневого натягу — якась зовнішня оболонка наче охоплює, вміщує в себе весь урбанний простір, який, через переповненість і силу тиску зсередини, виштовхується назовні. Потенціал

⁷⁸ Barber, S. Projected cities: cinema and urban space. Reaktion books, 2002. P. 156.

⁷⁹ Negroponte, N. Being Digital. New York: Vintage Books, 1995.

⁸⁰ Barber, S. Projected cities: cinema and urban space. P. 156.

проникнення практик та образів у цей візуальний шар може виникнути внаслідок раптової, несподіваної події — нещасного випадку чи інтеракції з іншими містянами (за визначенням Річарда Сеннета, місто — це «людське поселення, де зустрічаються незнайомці»⁸¹) — будь-якої практики чи взаємодії, що впливає з концепту міста. При цьому рештки цих діяльностей, їх закам'янілості, якраз і визначають «обличчя» міста, візуальний образ його простору. Присутність наполегливого, чіпкого кінематографічного образу, наприклад сформованого жанром фільмів симфоній міста (наприклад «Берлін, симфонія великого міста») («city symphony films» genre), також розкриває його візуальну-просторову структуру. Втім, фільм діє і в іншому сенсі: поряд зі своєю потужною мережею медіа-екранів, місто, також зібране з тонких візуальних і емоційних проекцій його мешканців, часто презентує себе у спосіб, що нагадує кінонарацію: візуальні примуси фільму нескінченно формують основний засіб для презентування та уявлення міста та одночасно розмивання його «кордонів».

Зрештою, що може об'єднувати візуальні досвіди кіноглядача та жителя урбанного простору? Насамперед це *неуникність вторгнення*. Попри те, що глядач приходить на сеанс із власної волі, сам обирає фільм, він, з моменту, коли екран оживає, перестає контролювати візуальний процес. Він практикує своє право на погляд, але не завжди здатен виконати «право не дивитися» — він у полоні візуального. Житель міста теж контрольований зовнішніми силами — ним володіє розпланована й зарегульована геометрія міста, його головний план, що диктує (хоч і не завжди явно і напрямую) схему руху, вказує, коли звертати, де сповільнюватись чи зупинятись. На маршрут впливають навіть урбаноніми, назви міських об'єктів (вулиць, площ, архітектурних пам'яток, парків і т.д.). Ці назви, за де Серто, притягуючи до себе впізнаваністю чи навпаки таємничістю, скеровують траєкторії просторових висловлювань — «вкладаються у речення, котре ноги промовляють без відома

⁸¹ Sennett, R. The fall of public man: On the social psychology of capitalism. New York: Vintage Books, 1976. P. 39.

пішохода»⁸². Більше того, містянина у його щоденному русі крізь урбанну дійсність супроводжують (чи радше переслідують) несподівані й непередбачувані візуальні досвіди. Він, так само як і глядач (за визначенням Барта), «впирається носом в екран»⁸³, де б не знаходився.

IV.2. Автовізуальність

З особливою силою межі кіно та проникнення його у способи сприйняття дійсності, помітні у практиках глядацькості пасажира чи водія — споглядання міського простору крізь вікно автівки. Кіно, через специфічний погляд та символічні рамки перцепції, що воно продукує й усталює, трансформує цей досвід, мобілізуючи погляд пішохода новою кінетикою моторної швидкості тим самим пришвидчуючи зміну «картинок»-репрезентацій міста. Енн Фрідберг, досліджуючи *«автовізуальність»*, наголошує на поєднанні міської візуальності та її відношенні до віртуальних мобільностей кіно- та телеглядачів. У статті, присвяченій цій темі, де автовізуальність показана на прикладі Лос-Анджелесу, наводиться цитата про те, що «автомобільний досвід міського простору глибоко відбивається у свідомості та бездумних рефлексах».⁸⁴ Однак окрім цього сліду, неможливо не помітити, що сам кіноподібний візуальний досвід автомобільності витікає із практик кіноглядацькості.

Спостережене через лобове скло чи вікно автомобіля, місто розгортається, розвивається наче наратизований простір екрану. Сприйняття міського простору підкорюється глядацькій логіці, визначеній обраним маршрутом, а той, в свою чергу, автострадою, бульваром, вигинами узбережжя чи пагорбу, або просто хорошим видом на місто — будівлі та різноманітні урбаністичні об'єкти стають вітринами, принадами, що

⁸² De Certeau, M. The practice of everyday life. P. 103-104.

⁸³ Barthes, R. Leaving the Movie Theatre. P. 348.

⁸⁴ Banham, R. Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies. New York: Penguin, 1971. P. 214.

призначені приваблювати, виманювати й виводити у міський простір, спонукати його дослідження. Бодрійяр у роботі, присвяченій його спостереженнями за американською культурою (1988), згадує про зворотній зв'язок між міським простором США та кіноекраном, говорить, що чарівність Америки у її кінематографічності навіть поза кінозалом: «Це те ж саме відчуття, коли ви виходите з італійської або голландської галереї в місто, яке здається саме тим, що ви тільки-но бачили, як ніби місто вийшло із картин, а не навпаки».⁸⁵ Для філософа американське місто зійшло з кіноекрану, і щоб зрозуміти його таємницю, не варто починати з міста і рухатися до екрану, а навпаки — від великого прямокутника світла в глибині кінозалу прямувати назовні до міста.

Фрідберг розвиває інтуїтивне Бодрійярівське відчуття в ідею, що кіно — його глядацька мобільність, його модельовані візуальні можливості — не обмежені екраном, а простягаються назовні у наші міські реакції. Якщо мислити у тому ж напрямку, що й Бодрійяр, легко бачити і сприймати міський простір, як такий, що розвивався «із екраном на думці» — зрозуміло, місто існувало задовго до виникнення екрану чи кіно, втім його дійсність, дійсність міського жителя, глибоко кінематографічна і вибудовується перед ним так, наче є заломленням світла, віддзеркаленням гігантського екрану.

Цікаво, що автомобілізована прогулянка містом, що пропонує наближений до кіношного візуальний досвід, знаходить свій відбиток і у кіно у класичному його розумінні. Тож аби проілюструвати цей вплив кінооптики «саму на себе», варто проаналізувати як цей ефект відгукується у фільмах. Наприклад, досвід оптичного кадрування простору міста рамками лобового скла та пасажирських вікон присутній у початковій сцені (00:40 — 5:14) фільму Ксав'є Долана «Це всього лише кінець світу» («Juste la fin du monde», Канада, Франція, 2016). Цей епізод обрано для аналізу виключно з тих міркувань, що він гарно представляє, як місто рухається в кіно, а кіно повертається в місто. Втім, на його місці міг би бути й інший фільм.

⁸⁵ Baudrillard, J. *America*. / trans. C. Turner. London: Verso, 1988. P. 55.

Означена сцена є показовою, адже це зображення міста та його практик у стрічці насичене особливою формою ностальгії, де усе впізнається навіть з роками, бо нічого не змінюється. Вулиці міста, куди повертається герой після тривалої відсутності, стають своєрідними мнемонічними символами (про які йдеться у «Прогулянках в Берліні» Франца Хесселя⁸⁶). За допомогою одного лише відеоряду, без супроводу нарації чи діалогів, вибудовується враження, що це сцена впізнавання чогось знайомого, але припорошеного пилом років — мобільний (віртуальний для глядача) погляд з вікна автомобіля переданий «суб'єктивною камерою» сприймається не як погляд на прибульця на чуже, інше й нове, а як такий, що «чіпляється» за те, що бачить, шукає відмінності між (уявним для глядача) образом в пам'яті та дійсністю за вікном. Цей досвід пригадування (операція синтезування⁸⁷, за класифікацією Мартіни Льов) слугує для конституювання простору дієгетичного міста у фільмі — почуття повернення додому, туди де давно не був, знайоме багатьом (особливо якщо врахувати сучасну глобальну тенденцію відтоку населення в мегаполіси) і створює для глядача замальовку образу маленького провінційного містечка. Поїздка давно відомими місцями тут працює як машина, що продукує «трафік спогадів».

Цей короткий уривок зі стрічки Долана додає до розуміння досвідів кіно та перебування у місці як практик згадування. Мішель де Серто говорить про пам'ять як про «антимузей», адже її не вдається локалізувати, розташувати чи «оселити» в топосі. Навпаки, минуле спить у щоденних жестах та практиках, а спогад-перехожий час від часу «будить» історію — в епізоді також відчувається, що герой впізнає місто через пригадування (звідси у місто-кіно вриваються «домашні» кадри нарізання їжі та підготовки до приїзду гостя). Так, спостерігання вулиць та будівель, яким ділиться з глядачем режисер, є також і артикулюванням «прожитих місць» (термін де Серто), які виражають «присутності відсутностей» різних міських досвідів — того, що давним-давно

⁸⁶ Friedberg, A. Window Shopping. P. 73.

⁸⁷ Löw, M. The constitution of space. P. 35.

залишив у цьому місті герой, не існує, а практикуючи знайомі місця, все, що залишається — вдатися до спогадів.

Камера у цих кадрах ідентифікується з героєм, знаходячись в «капсулі» *автомобіля* (мал. 6 (а-г)): цей епізод здебільшого складається з кадрів від першої особи, знятих «суб'єктивною» камерою, що показує, на що дивиться кіногерой. Вона — це кінооко пасажира, що практикує мобільний віртуальний погляд, про який йдеться у Фрідберг. Цікаво, що мобільність цього погляду пришвидшена рухом автівки, а тому реальність за вікном змінює картинку наче зі швидкістю кадрів в кіно. Око камери при цьому не лише спостерігає дійсність, але і ловить її удар у відповідь — часто ворожі й холодні погляди місцевих (ті ж самі «зустрічі з незнайомцями» Сеннета). Автомобіль у цій сцені замінює операторський візок і забезпечує плавний горизонтальний рух камери. Можна сперечатися про те, чи є такий кадр рухом камери за зображуванним (для них зазвичай використовують «dolly»), але таке порівняння здається виправданим, якщо думати про те, що об'єктом зйомки є не якийсь конкретний відрізок, не геометрично виміряне місце, а саме місто в цілому, його простір, який, як уже згадувалось, не лише змінний, а й рухомий.

Прикметно, що початкова сцена інкапсулює досвід кінематографічної подорожі до місця культурних (чи у цьому випадку радше ціннісних) відмінностей. Рух при цьому відбувається паралельно на двох рівнях: у дієгетичному (екранному) світі, з поверненням героя у місто, де він виріс (мобільний погляд), та «прибуттю» глядача у світ кіно⁸⁸ (віртуальний погляд). Як результат, глядач та герой поділяють статус прибульця, який щойно увійшов у новий простір. Трансльована картинка із «Це всього лише кінець світу» при цьому рекурсивна за своєю будовою. Вона складається із кадрованої вікнами машини дієгетичної реальності, де рамка дверцят по контуру віконного скла перетворює його на механізм, що членує на окремі послідовні моменти (кадри) кінематографічний матеріал, а отже, її форма сама

⁸⁸ Corbin, A. Travelling through cinema space: the film spectator as tourist. *Continuum*, 2014. Vol. 28.3. P. 314.

по собі викликана природою кіно. Рекурсія ж проявляється у проєктованому на екран зображенні уже кадрованої автомобільним вікном дійсності, яке наново членується на кадри і яке спостерігає глядач в кінозалі. Ця сцена презентує зйомку з імерсивного drive-in-a (автокінотеатру), де стає автомобіля раптом перестає бути необхідністю⁸⁹, тож глядачі у своїй герметичній «капсулі» можуть повністю зануритися у дієгетичний простір кіно, але все одно залишатися захищеними й недоторканими.

Інше, необрамлене, але надзвичайно яскраве візуальне кіновраження несе короткометражний фільм «Це було побачення» («C'était un Rendez-vous», 1976, Франція) французького режисера Клода Лелуша⁹⁰. Стрічка — це восьмихвилинна поїздка вулицями Парижа на високій швидкості з очевидними порушеннями правил дорожнього руху. Фільм з перших секунд тримає глядача в максимальній напрузі й завершується сценою обіймів водія та дівчини, на побачення до якої він поспішав, на фоні впізнаваного та популярного міського пейзажу. Сюжет (подією те, що відбувається в кадрі, можна назвати лише умовно) розгортається в серпні, на світанку недільного ранку (за свідченнями режисера), візуальна картинка супроводжується звуками двигуна, що набирає обертів, перемиканням передач і скрипом шин. Поїздка, чи радше її кінорепрезентація, починається у тунелі, що знаходиться на бульварі Периферік, і за вісім хвилин камера минає і встигає «вхопити» відомі паризькі пам'ятки — Триумфальну арку, Оперний театр Гарньє, Площу Згоди з Луксорським обеліском та Єлисейські поля. Ця спроба досягнути місто в першу чергу через архітектурні принади нагадує описану раніше у роботі картину кінця XV століття — зображення флорентійського пейзажу із неймовірної для того часу перспективи — тим самим скопічним бажанням зобразити місто, наділити його візуальним образом. Втім, якщо середньовічне зображення співвідноситься із традиційним застиглим й нерухомим видом з висоти пташиного польоту, що береться за «єдину ідеальну позицію для

⁸⁹ Friedberg A. Urban mobility and cinematic visibility. P. 186.

⁹⁰ «Це було побачення» («C'était un Rendez-vous»), Франція, режисер Клод Лелуш. Paris: Spirit Level Films, 1976.

огляду»,⁹¹ то запропонований Лелушем мобільний віртуальний погляд на кінематографічний образ Парижа дає глядачеві змогу оцінити різні точки зору, отримати відчуття руху. Таке зображення значно більше нагадує той спосіб розуміння міста, який закликає втілювати де Серто — поетичний і міфологічний досвід антропологічного міського простору, простору в першу чергу практикованого.

У одному із недавніх інтерв'ю Лелуш, любитель швидкої їзди і не-любитель запізнюватися, зізнається, що «Це було побачення» є одночасно його найбільшою гордістю, і найбільшим соромом (через ризик та небезпеки, яким він наражав себе та інших)⁹². Стрічка й справді видається дуже особистою й інтимною, але не через заявлений в назві стосунок до любовного життя ліричного героя, а через досвід міського простору, який глядач отримує. Це далеко не проведена місцевим екскурсія, а саме можливість (така, що не вимагає додаткової нарації) попрактикувати місто з кимось, хто знає його вулиці й перехрестя, кому наперед відомо, коли наступний поворот, скільки ще горітиме зелене на світлофорі, де коротший шлях і наймальовничіші види на місто. Вулиці Парижа, хоча й самі уже є візуальним наративом у фільмі Лелуша, розповідають історію міста через об'єкти-згадки. Їх можна розглядати як згорнуті історії, що є фрагментами минулого; своєрідні нагромадження часів, оповіді, які можливо розкрити, але які здебільшого залишаються нечитабельними загадками для іншого.⁹³ Власне, нагадуванням популярних паризьких місць фільм не тільки означає свою географію — таким чином відбувається ще й точкування реального урбанного простору через місця-метафори на екрані.

У контексті зв'язку та взаємовпливу урбан- та кіно- візуальностей, перетину просторів кіно та міста, варто зазначити, що «Це було побачення» є прикладом напрямку «правдивого кіно», що надихалося концепцією

⁹¹ Corbin, A. Travelling through cinema space: the film spectator as tourist. P. 315-316.

⁹² Barlow, H. Director Claude Lelouch On 'The Best Years Of A Life' And Turning Down Brando And Bond. *Collider*, 2019. URL: <http://collider.com/claude-lelouch-interview-the-best-years-of-a-life/>.

⁹³ De Certeau, M. The practice of everyday life. P. 108.

кіноправди Дзиги Вертова. Короткометражка Лелуша, попри те, що є поетичною й на позір ігровою, знята одним кадром, у якому камера здійснює рух до зображуваного, у дусі документалістики: по суті, вигаданими у ній є, мабуть, тільки стосунки із дівчиною, тобто останні п'ятнадцять секунд фільму, все решта — надиктована містом дійсність.

Стрічка розпочинається темним зображенням на екрані, де світліють лише літери початкових титрів, що за мить перетворюються на малесенький прямокутник світла. Він збільшується, обрамлений темним, — до нього щосекунди наближається камера (водій), поки згодом чорна рамка не зникає зовсім (мал. 7 (а-в)) — кінематографічний *mask shot* тут створюється грою світла й тіні в реальному просторі, а не за допомогою монтажу чи додаткових лінз. Виникає враження, що глядач знаходиться в салоні *авто, що розриває екран*, — глядацький погляд тут досягає такого рівня мобільності, що він поринає у віртуальне (реальне). Кіно у цю мить перетинає один із лімінальних порогів — із простору кінотеатру глядач потрапляє у дієгетичний світ, а якщо врахувати реалістичність зображуваного — навіть назад у справжній, проте має нагоду насолоджуватись ним як турист — безтурботно, знаючи, що він в безпеці. Схожий символічний перетин відбувається і коли глядач покидає кінозал — виходячи із темряви на світло ззовні, він не встигає перемкнутись, зрозуміти, чи є екраном, те, що за дверима аудиторії. Тут також можемо говорити про наближення та близькість як категорію простору-часу. Разом із автомобілем, що наближається (під час перегляду ми не знаємо, до чого) ми також рухаємося «здалеку в теперішнє».⁹⁴ Кіно таким чином пропонує один із виявів віртуальної альтернативи життєвому простору, що онтологічно нічим не відрізняється від наявних і звичних, а тому заплутує реципієнта і знову вказує на неконкретність життєвого простору та його взаємне накладання із віртуальним.

Ідентифікація з водієм, що відбувається завдяки зображенню, трансльованому із зафіксованої на бампері автомобіля гіроскопічної камери,

⁹⁴ Флюссер, В. Простори. С. 53.

цікаве ще й тим, що Лелуш пропонує своєрідну інверсію фільму «Прибуття потягу на вокзал Ла-Сьота». Замість ухилятися від атак екранного зображення, що «насувається», як, за легендою, робили відвідувачі прем'єри стрічки 1895-го року⁹⁵, у «Побаченні» глядач «в'їжджає» в дійсність, що на екрані. Він — новий машиніст Люм'єрівського потяга.

«Це було побачення» також цікаво порівняти із сценою в машині з фільму «На останньому подиху» (Франція, 1960) Жана-Люка Годара, що був знятий раніше. Найперше, спільним для них є місце дії — Париж (місто як сюжет у Лелуша і як герой у Годара). Друге — і короткометражка, і Годарівська сцена пропонують насолодитися містом умовно кажучи з салону автомобіля: у «Побаченні» погляд наближений до точки зору водія, а у «На останньому подиху» — камера стає «пасажиром» на задньому сидінні. Втім, якщо у першій стрічці зйомка вражає «чесністю» у тому значенні, що глядачеві показано поїздки повністю, без монтажних склейок, то у сцені з фільму Годара використано *jump cut* — монтаж через «стрибки», що є впізнаваною особливістю «На останньому подиху» загалом. При перегляді ж видається, що камера «присутня» лише тоді, коли відбувається дія чи діалог. Важливо й те, що вона «дивиться» лише на Патрицію, героїню Джин Сіберг, випускаючи із поля зору Жана-Поля Бельмондо, чий голос ми, однак, чуємо за кадром. Цим прийомом зображуваний простір в уяві розширюється аж до карти Парижу⁹⁶, глядачеві хочеться вгадувати, куди прямує пара. З кожною зміною кадру в цій сцені (їх всього сім) видно невідповідності між ними, що простежується у 1) зміні позиції голови Патриції; 2) співвідношення світла і тіні; 3) різкій зміні вигляду вулиці на фоні⁹⁷ (мал. 8). Через такий прийом режисер маніпулює не так екранним часом, як простором — він уривчастий, фрагментарний і контрастує з плавним розгортанням міста у Лелуша.

⁹⁵ Peter Gsellmann, «Wenn die Stars zum Zuge kommen». цит. за Loiperdinger, M., Elzer, B. Lumiere's Arrival of the Train: Cinema's Founding Myth. *The Moving Image*, 2004. Vol. 4(1). P. 92.

⁹⁶ «Breathless by Godard. Story Map». *Arcgis.com*. URL: <https://www.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=2b621c962932467fa5d58e6b37f3ad78>.

⁹⁷ Raskin R. Five explanations for the jump cuts in Godard's 'Breathless'. *p.o.v. A Danish Journal of Film Studies*. 1998. №6. P. 145.

У цьому плані «Побачення» Лелуша більше нагадує поширені тепер послідовні записи автомобільних відеореєстраторів (мал. 8, 9), що у якомусь розумінні перетворюються на кіно, зафільмовану звичну практику пересування містом. Це знов-таки відсилає до специфічного модусу сприйняття урбанного простору — через вікно транспортного засобу в русі. Громадський транспорт також можна розглядати у цьому ключі — вікно у ньому може сприйматися як інструмент, за допомогою якого можна помислити місто, проглядати просторові розриви та переходи.⁹⁸ Якщо погоджуватися з Лефевром, вікно «відкриває щось більше, ніж візуальні картини». Він переконує, що перспективи міста з вікна продовжуються у свідомості, а тому спостережене містить не тільки образ, а і його пояснення. Перешкоди і горизонти вгадуються, домислюються, накладаються один на одного, поки крізь них не починає проступати і вгадуватися «Невідоме – велике місто».⁹⁹ Використання наземного громадського транспорту дійсно допомагає сформувати картографічний образ міста і зрозуміти, як поєднуються між собою його частини. Метро, з іншого боку, навпаки пропонує «психогеографічну» карту – двадцятихвилинною поїздкою воно зв'язує віддалені між собою райони й місця, які, втім, можуть бути поєднані спільним смислом для містянина. Проте не варто недооцінювати кінематографічний потенціал підземки та здатність по-іншому актуалізувати простір. Наприклад, у 2007 році в Київському метрополітені, між станціями Золоті ворота та Лук'янівська, розмістили незвичну рекламу¹⁰⁰, використовуючи досить просту технологію: на стінах тунелю покадрово розвісили відповідні картинки і підсвітили їх під певним кутом так, що коли поїзд їде з достатньою швидкістю, у пасажирів створюється ілюзія рухомого зображення у вікні. По суті, цей проект був втіленням ідеї школяра Льоні Стежко, відхиленої редакцією всесоюзного видання «Юний технік» ще у 1962

⁹⁸ Хвиль А. Транспортна система пострадянського міста як соціокультурний феномен (за матеріалами Києва). *НАУКОВІ ЗАПИСКИ НАУКМА. Теорія та історія культури*. Том 127. С. 51.

⁹⁹ Lefebvre H. *Writings on Cities*. H. Lefebvre. WileyBlackwell, 1996. P. 224.

¹⁰⁰ «Тоннели киевского метро демонстрируют кино». *Подробности*. 14 августа 2007. URL: <https://podrobnosti.ua/448693-tonneli-kievskogo-metro-demonstrirujut-kino.html>.

році¹⁰¹ через те, що поїзд не здатен розвинути потрібну швидкість й нікому нібито не цікаво побачити шматок фільму за короткий час поїздки.

Однак якщо все ж концентруватись на наземному дослідженні простору міста, варто зазначити, що візуальний досвід, отриманий крізь вікно громадського транспорту, поєднує як туристичну складову (переміщення, динаміка глядача, мобільність погляду), так і кінематографічну: побачене з вікна очуднюється так само як і проєктоване на екран, сприймається по-іншому, навіть якщо це знайомий простір, практикований не раз; простір крізь вікно автівки, так само як і простір, зображений на екрані, сприймається як кліпований (початок руху — (зупинка/-и) — продовження руху), де кожен відрізок дорівнює сцені чи епізоду.

Повернімося до кінематографічного відтворення автовізуальності. Отже, якщо ж тримати у думках концепцію мобільного віртуального погляду, який глядач може виносити з собою далеко за межі кінозалу, та Бодріярівську ідею про місто, що зійшло з екрану, можна зробити висновок, що фільм Лелуша, сцена в машині Годара та початковий епізод Долана пропонують *подвійне реверсування*. Вони передають *подвійну зміну оптики* — погляд, який глядач запозичує з кіно й пристосовує до міста, реапропріюється, присвоюється кіно наново, щоб передати актуальний для його жителя образ урбанного простору.

¹⁰¹ Парфан, Н. Місто по горизонталі: образ підземелля в урбаністичній рекламі. *Дослідження візуального семінару Магістерської програми культурологія*, 2008.

РОЗДІЛ V. КІНОФЕСТИВАЛЬ ТА ПРОСТОРИ, ЩО ВІН ТВОРИТЬ

Попередній аналіз просторів міста та кіно як взаємопроникних будувався на досить абстрактних категоріях візуальності, погляду, тілесності, імерсивності. Попри те, що ми визначили, що обидва досліджувані простори впливають один на одного, результати цих впливів часто маніфестуються лише в одному із них. Саме тому видається цікавим проаналізувати простір, який кіно та місто творять разом, і ідеальним прикладом такого простору є кінофестиваль. Важливо, що кінофестиваль є свого роду *простором-подією*, що виводить кінематограф далеко за межі рівня виробництва — це і культура прийому, обговорення та «святкування» кіно. Так, зокрема, Каннський фестиваль початково (заснований в 1939 році) був *fête mondaine*¹⁰², соціальним святом, для яких кіно, власне, й було приводом для існування. Зрозуміло, що сьогодні і форма, і зміст кінофестивалю суттєво трансформувалися — він став професійною, туристичною, комерційною подією, видовищем, що будується на скелеті кіно. Втім, у цій «різношерстності» зокрема і криється його принадність для дослідження.

Перед тим, як братися до аналізу, варто зазначити, що дослідження кінофестивалів відрізняються від кінокритики. Якщо завдання кінокритиків відвідувати фестивалі для того, щоб звітувати про останні тенденції, «знаходити» і вказувати публіці на нові хороші фільми та писати вдумливі відгуки, дослідники кінофестивалів працюють не синхронізуючись із фестивальним ритмом, а пропонують мета-погляд та інші рамки для розуміння фестивалів у більш широких та конкретних контекстах¹⁰³.

Отож, кінофестиваль, як своєрідний анклав культуротворення, ізолює кінематографічні твори, охоплює їх особливими дискурсами і обов'язково

¹⁰² Mazdon, L. The Cannes film festival as transnational space. *Post Script*, 2006. Vol. 25(2). P. 23.

¹⁰³ De Valck, M., Loist, S. Film festival studies: An overview of a burgeoning field. 2009. P. 180.

створює запит на альтернативне декодування. Однак у певній ізоляції перебувають не лише фільми як твори мистецтва, а й адресати кіно та місця, у яких воно транслюється та сприймаються. Відповідно, структура і внутрішня еволюція кінофестивалю як соціокультурного явища включають здебільшого тимчасове привласнення певних сегментів міського простору і часу, побудову альтернативного, актуального місця рефлексії, споживання, культурного дослідження та запитування. Враховуючи ці характеристики кінофестивалю, видається продуктивним аналізувати його як *гетеротопію*. Аби краще вникнути в суть питання, варто почати із короткої історії терміна, введеного Мішелем Фуко.

Вперше Фуко вжив цей термін у передмові до книжки «Порядок речей» (1966), де він стосується скоріше текстів, ніж соціо-культурних просторів. Найкраще ж концепція гетеротопій була подана ним у лекції, прочитаній для групи архітекторів у березні 1967 року. Оскільки її приблизний текст був надрукований лише невдовзі після смерті Фуко — в жовтні 1984 року журналом «Architecture Mouvement Continuité» — він не вважається частиною офіційного корпусу його робіт. Попри це, «Інші простори»¹⁰⁴ дали початок новим дослідженням простору у XX та XXI століттях.

Розвиваючи свою ідею гетеротопій, Фуко описує простір не як порожнечу, яку можна заповнити чимось (речами, людьми, подіями), а як сукупність зв'язків розміщення. Для філософа простір є матерією — він має властивості і наділений якостями, а сукупності його зв'язків визначають різні типи місць. Так, Фуко зазначає, що найцікавішими для нього є простори, що одночасно і взаємодіють із іншими, і «конфліктують» з ними підважуючи чи нейтралізуючи зв'язки, які ці місця конституують — гетеротопії. Фукіанський підхід досить розмитий — ідею гетеротопій складно звести до якоїсь стрункої класифікації. Замість цього, реалізовані приклади цієї концепції (чи радше приклади місць, які можна описати терміном «гетеротопія») походять з різних

¹⁰⁴ Назва за перекладом Ірини Собченко у виданні «Міждисциплінарна антологія «Рухливий простір» за ред. К. Міщенко та С. Штерлінг. Київ, 2018.

контекстів, їх об'єднує властивість суміщати в одному просторі функції і фрагменти багатьох інших. Це в'язниці, лазні, готелі, борделі — простори перетинання безлічі соціальних ритуалів, де немає «місцевих», «корінних» мешканців, де всі принципово «чужі». Але це також і музеї, театри та кінотеатри, де фрагменти різних просторів тісно сусідять, породжуючи нові віртуальні світи.

Нам часто доводиться здійснювати просторові переміщення в описані «інші місця», при чому це можна зробити лише *дотримуючись певних правил*, тож вводячи поняття «гетеротопія», Фуко хотів звернути увагу на те, як змінюється це розмежування простору в сучасних суспільствах, а конкретніше — в сучасних містах. Як бачимо, концепцію гетеротопії можна прикласти як до міських студій, так і теорії кіно — в обох випадках йдеться про переміщення з одних просторів у інші (яке часом передбачає і трансгресивні переходи). Кінофестиваль же як гетеротопія пропонує постійні *переходи із простору міста в простір кіно і навпаки*, які він за своєю природою поєднує.

Аби увиразнити концепцію гетеротопій, Фуко вичленовує шість принципів, якими їх можна було б описати. Вони подані у досить довільній формі, тож представлений нижче перелік є узагальненою витримкою-інтерпретацією із тексту, що допоможе детальніше розглянути кінофестиваль у цьому ключі. Ось основні принципи гетеротопій:

- 1) тотальність (присутність гетеротопій у всіх культурах, при цьому відсутність універсального виду чи форми притаманної для будь-якого суспільства);
- 2) можливість зміни режиму функціонування з часом (суспільство протягом свого історичного розвитку може трансформувати чинну гетеротопію, надаючи їй нових функцій);
- 3) гетерогенність (гетеротопія зводить в реальному місці простори, що є несумісними, передбачає перетин суперечливих просторів);
- 4) присутність часових зсувів (перебування в гетеротопії передбачає розрив із традиційним часом);

5) наявність системи відкривання/закривання (гетеротопії одночасно й ізольовані, й доступні простори, потрапити в які можна, якщо виконати необхідну послідовність дій, отримавши дозвіл, купивши квиток, т.п.);

6) конструювання простору ілюзії всередині гетеротопії (викривальна функція — гетеротопії натякають на ілюзорність всіх реальних життєвих просторів)¹⁰⁵

Ключовими для опису кінофестивалю принципами з цього переліку вважатимемо наявність часових зсувів, системи відкривання/закривання та маркування приналежності, гетерогенність та конструювання простору ілюзії.

Якщо говорити про систему відкривання/закривання, варто зазначити, що будь-який фестиваль диктує особливий, часом альтернативний спосіб використання міського простору. Подібні заходи часто усвідомлюються як обмежена територія, «замкнений» простір, де діє система вхідних квитків та запрошень, що дають змогу стати відвідувачем чи учасником дійства. Однак залученість у цю практику все одно вселяє відчуття занурення у практику ще охопнішу, ніж фізичні межі фестивального простору (входи і виходи з будівель, сцени, т.д.), перш за все через активне та «нове» включення у міське середовище (наприклад, через своєрідний ефект відчуження).

Найпершим таким «включенням» є топографічне дослідження території фестивалю, яка вписана у простір міста і відкриває його (фестиваль) як поєднання несумісних просторів, тобто гетеротопію. Загалом, фестиваль зазвичай складається з кількох різних за призначенням локацій, на яких відбуваються фестивальні події. Відповідно, сама конфігурація цих локацій штовхає відвідувача на дослідження міського простору між ними, при чому задає конкретні траєкторії, якими «гуляє» аудиторія, а програма та розклад подій — навіть диктують темп та швидкість руху між місцями на карті. Іншими словами, квести фестивальними локаціями, що їх щодня виконує відвідувач, часом стають модерованими прогулянками і, певним чином,

¹⁰⁵ Foucault, M. Of Other Spaces, Heterotopias. *Michel Foucault.Info.*, 1967. URL: <https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heterotopia.en/>.

додатковим фестивальним досвідом усвідомлення нового простору чи перегляду уже знайомого.

Розуміння прогулянки неможливо обмежити до пересування від одного пункту до іншого, адже це більше, ніж пунктирно нанесена на карту траєкторія руху. Стає очевидним, що прогулянка — це також і практика, інтегрована у місто, — тобто практика, що відкидає до тривимірності міського простору. Теми об'ємності, тривимірності міста торкається Мішель де Серто, вказуючи, що маршрути прогулянок будуються перш за все на основі якихось привабливих об'єктів, але при цьому сама ідея «гуляння» включає і сам процес проходження повз, довкола та між цими «місцями».¹⁰⁶ Таким чином привабливими об'єктами у фестивальних умовах часто стають не просто локації самі по собі (особливо для місцевих жителів), але унікальний досвід, що фестиваль пропонує там пережити, а у ситуації кінофестивалю, програмні фільми також стають точками на фестивальній мапі. При цьому перетинання міського простору від об'єкту до об'єкту насичується досвідом засвоєння середовища між «опорними точками» фестивальної географії, які часто теж отримують нові означники, переосмислюються з урахуванням їхнього попереднього символічного чи втраченого функціонального наповнення.

Тут також доречно згадати концепцію «риторики ходіння» Мішеля де Серто, що практикується через «пішохідні акти висловлювання» та психогеографічні карти ситуаціоністів. Серто, посилаючись на Жана-Франсуа Огуаяра, визначає двома головними стилістичними фігурами, що застосовуються у щоденних просторових практиках *синекдоху* (перенесення загального значення на одиничне) та *асиндетон* (пропускання сполучників, що слугують для зв'язки частин речення або слів у ньому). Тому окрім «актів висловлювання», що їх глядач на кінофестивалі практикує через постійний рух між фестивальними локаціями, він також актуалізує згадані вище стилістичні фігури для створення власної програми кінофестивалю. Зазвичай фестивальний розклад настільки щільний, що побачити все неможливо —

¹⁰⁶ De Certeau M. The Practice of Everyday Life.

більше того, це не має сенсу, адже такий досвід перетворюється на бездумне поглинання кіноматерії — тому глядач повинен обирати, часто не знаючи нічого про стрічки в програмі, крім двох рядків опису внизу під назвою (чим не кінематографічне *dérive*, де невідомо, куди забредеш в результаті?). Таким чином, відвідувач не тільки перерозподіляє та ділить на фрагменти пройдений простір міста, а й простір кіно, створює бриколаж на кшталт психогеографічної карти із кіноматеріалу. При цьому селекція, як і мандрування, часто тяжіє до загадкових чи принадних назв. У результаті кожен відвідувач отримує індивідуальний досвід — *«семантичне блукання»*, продуковане через затирання одних частин міста та кінопрограми, розширення інших, деформування урбанного та кіно- просторів та конституюючи нові простори в процесі.

Важливо також, що вивчення фестивального простору як практика його присвоєння будується на лише на візуальному сприйнятті навколишнього через повторення маршрутів між локаціями, але й через заповнення цих лакун «між» різними емпіричними досвідами. Так, наприклад, може сприйматись позиціонування кожного відвідувача як глядача у цій практиці, перед яким місто теж розгортається на уявному екрані — воно обмежене рамками, що співвідносяться з умовними географічними, територіальними межами фестивалю. Таким чином гетеротопія викриває ілюзорність всіх реальних життєвих просторів, підриває звичний для відвідувача кінофестивалю модус сприйняття навколишнього через перенесення різних оптичних систем із міста в кіно й навпаки.

Кінофестиваль в першу чергу є середовищем, що поєднує кілька візуальних практик, утворюючи при цьому новий і особливий досвід. Більше того, дві основні складові кінофестивалю — власне перегляд стрічок та прогулянки у проміжках між сеансами — схожі за своєю природою: в обох випадках це насамперед сприйняття змінних зображень. В умовах кінофестивалю, в обманутій щойно отриманим «*lifelike*» кінодосвідом свідомості реальність викривляється, стає пласкішою, перетворюється із

тривимірної у двовимірну. При цьому образ міста, з яким гість стикається у часопросторі «між» показами/локаціями/фестивальними днями, також сприймається ним як «широкоформатне» зображення, яке він теж спостерігає відсторонено, як і те, що постає перед ним у глядацькому кріслі під час перегляду фільму. Місто «між фестивальними локаціями» стає для відвідувача своєрідною його панорамою, що, втім, не репрезентує фізичний простір, а є ним. Перед глядачем — панорама міста, початковий, «установочний» кадр іншого фільму. Таке пояснення відносно маніпулятивне, адже простір міста, що його відчуває/зазнає відвідувач, є реальним, хоч і сприймається інакше, але воно знову підтверджує цю викривальну характеристику гетеротопії та її суть — поєднувати між собою непокєднувані простори.

Беньямін вважає, що саме у панорамах місто стає круговидом («landscape»), розкривається для фланера, а панорамне зображення *per se* готує умови для виникнення «<німого> та звукового кіно»¹⁰⁷. Тож зрозуміти, який із впливів сильніший — візуальний досвід динамічної міської розвідки на сприйняття та розуміння екранного зображення, чи навпаки — складно, однак саме у цьому й полягає унікальність досвіду кінофестивалю: це одночасно і 1) *«мобільне» урбаністичне дослідження*, що «перепишує» простір міста та його застосування, і, як результат, практики перегляду кіно; і 2) безкінечний кінематографічний *візуальний досвід, що виходить далеко за межі екрану*, чи то пак розширює екран до неймовірних меж — урбанландшафту — коли умовною рамкою «екрану» стають не тільки кінозали та кінотеатри, але й вулиці міста.

Споглядання простору у межах фестивальної карти більш схоже на досвід пішохода чи фланера. Таке спостереження за містом теж має багато подібного з візуальним сприйняттям міста з салону автомобіля, який аналізує Анна Фрідберг у статті «Urban mobility and cinematic visibility». Характерними для аналізованого дослідницею досвіду є «приватність автомобільної “капсули”», відокремленої від загалу і вулиці, та бачення крізь лобове скло, що слугує як

¹⁰⁷ Benjamin, Walter. The Arcades Project. P. 5.

кадровий пристрій¹⁰⁸. На перший погляд, міська розвідка фланера позбавлена таких атрибутів: для пішохода зображення не кадрується — воно є, скоріше, безперервним потоком — і про приватність теж не йдеться. Проте у ситуації фестивалю присутні одночасно і відмежованість від загалу та вулиці через атрибутику та пропускну систему, і залученість до суспільного, чи радше спільного, (кіно)досвіду обмеженого кола людей — відвідувачів та учасників фестивалю. Іншими словами це певне незагальне, неуніверсальне (хоча й не індивідуальне, а колективне) співпереживання. Втім, кадрування у цьому випадку теж присутнє — для відвідувача кінофестивалю у його кінодосвіді поза межами глядацької зали титри фільмів стають рамками кадру — кінцеві титри одного фільму і початкові іншого стають пунктиром, що окреслює межі, між якими теж відбувається візуальний (кіно)досвід. Таким чином, кадр між ними розтягується, а візуальна практика кіно стає безперервною.

Покидаючи інституційний простір кіно, кінозал, після звичайного сеансу, глядач перебуває під впливом «цілющого гіпнозу»¹⁰⁹, як описує цей досвід Барт, і повільно виходить із млявого, напівпритомного стану «вмиротворення», мовчки блукаючи вулицями. В есе «Покидаючи кінотеатр» Барт описує сприйняття стрічки, враховуючи усі попередні етапи досвіду кіно, надиктовані кінотеатром як місцем урбаністичної практики: переступання кількох лімінальних просторів, перехід із одного середовища в інше, зміна станів глядача із динамічного у статичний і тд. Важливим, втім, у ситуації кінофестивалю видається те, що досвід кіно кардинально міняє чи то пак визначає сприйняття цим же глядачем реальності між фільмами. У цьому випадку описана «приспаність» не розсіюються до наступного кінопоказу — все, що відбувається між сеансами, теж стає схожим на видовище, схоплюється як візуальний досвід, а напівприспана свідомість сприймає навколишнє, перекроюючи під уже звичний екранний формат.

¹⁰⁸ Friedberg A. Urban mobility and cinematic visuality. P. 184.

¹⁰⁹ Barthes, R. Leaving the Movie Theatre. P. 346-347.

У Барта глядач виходить після сеансу приголомшеним, повільним, мовчазним, трохи розгубленим, але заспокоєним та врівноваженим — він ніби ще на фільмі, досі у кінозалі. У випадку кінофестивалю такий стан настільки частий, що моделює й візуальний досвід глядача поза кінозалом. Картинка, що постає перед ним першою після виходу з кінозалу (увага глядача спочатку розфокусовується на темному екрані з кінцевими титрами і знову зосереджується, коли він виходить з залу і стикається з різкою зміною темряви і світла), є своєрідним установочним кадром (*establishing shot*), лиш звикнувши до якого, глядач звертає увагу на деталі й «сюжет». Око стає об'єктивом, динамічною камерою, що рухається назустріч подіям, а ще розгублений глядач, стає мимовільним, пасивним спостерігачем всього навколо. Зовнішнє, у свою чергу, «атакує» його так само як і зображення, які транслює екран в кіно. Навіть реагування глядача на уже реальні чинники трохи притуплене — він наче досі розуміє себе тим, кому і не варто реагувати на них: він не герой, а глядач, загроза (якщо це загроза) реальності несправжня.

У ситуації, описаній Бартом, глядач має достатньо часу на таке розхитування: він ще в кіно, можна ні про що не думати, можна не обговорювати і не аналізувати, а дуже повільно перелаштовуватися, «вмикатися» в реальність. Однак глядач кінофестивалю не має такої розкоші. Замість неї — інша — задоволення не покидати кінозал. Уявний, чи умовний кінозал, звісно. Так, за установочним кадром, що атакує одразу по виходу із темної зали, слідує досвід спостереження за іншими глядачами, мляві розмови або підслуховування чужих, переміщення на наступну локацію з кінематографічним досвідом міста, приземлення у інше крісло в кінозалі, спостерігання за юрбою, що наповнює його і теж моститься на свої місця і знову титри — і хто знає, чи вони кінцеві (кіно між фільмами), чи початкові (стрічки, що починається).

Якщо глядач у Барта народжується із фланера, то гість кінофестивалю не перестає ним бути. Так, наприклад, Барт зазначає, що передгіпнотична

«ситуація кіно» нудьги та потреби зайняти себе чимось, ловить фланера задовго перед показом: стан мрійливості, що їй передує, веде його від вулиці до вулиці, від постера до постера у темряву кіносеансу, під час якого і «виринає» афект — власне, фільм, кінозображення¹¹⁰. У випадку кінофестивалю цей звичний Бартівському фланеру алгоритм видозмінюється — глядач потрапляє на фестиваль здебільшого пройшовши те, що Барт називає «культурним квестом» в результаті свідомого попереднього зацікавлення і обізнаності, але покидає кінозал у гіпнотичному, мрійливому стані і готовим продовжувати. З цього моменту починається «ситуація кіно» для гостя кінофестивалю: його ведуть путівники та анотації, фестивальна газета та гайд, поради і випадково почуті відгуки інших глядачів.

Ще однією характеристикою гетеротопії кінофестивалю, як ми визначили раніше, є наявність часовий зсувів. Дослідник Алессандро Фалассі описує, що час фестивалю виявляє себе як автономна тяглість, яку складно сприймати і вимірювати в днях чи годинах, але внутрішньо вона розділяється тим, що відбувається в межах фестивалю від його початку до кінця¹¹¹. Визначальними, за його словами, характеристиками часовості кінофестивалів є використання специфічного виміру часу для додавання різної цінності подіям, що відбуваються в різний час (певним чином, штучне створення ажіотажу) та встановлення «порядку денного». Крім цього, так званий фестивальний календар також впливає на часовість кінофестивалю — визначає «відношення» фестивалів один до одного, позиціонує їх у ланцюжку кінематографічних подій і встановлює «термін дії» в один рік. Відповідно, час у межах кінофестивалю передбачає певну замкненість — він рухається по колу і відтворюється з року в рік.

Отже, кінофестиваль є потужною машиною, що об'єднує простори із кардинально різними життєвим режимами; він сам є неоднорідним простором, народженим кіно та містом. У ньому межі сфер урбанного і

¹¹⁰ Barthes, R. Leaving the Movie Theatre. P. 345.

¹¹¹ Falassi, A. Introduction. *Time Out of Time Essays on the Festival* / ed. Falassi, A. University of New Mexico Press, 1987. P. 192.

кінематографічного постійно перебувають у русі, а самі вони переплітаються настільки тісно, що чітке розмежування просто втрачає значення.

ВИСНОВКИ

У наш час кіно є чи не найпопулярнішим видом мистецтва. При цьому воно є досить поляризованим — від авангардного авторського кіно до масового комерційного (масовість, втім, не ознака низької якості, як пам'ятаємо). Похід в кіно є звичною міською практикою, при чому дуже «різножанровою», як і саме кіно: це і частина традиційного сімейного дозвілля, і похід в компанії друзів, і елемент романтичного побачення, і самодостатня активність, якою можна насолоджуватися наодинці. Окрім обмеженого хронометражем часу перебування в залі та спостерігання за зміною екранного зображення, ця практика передбачає ще й неабиякий зв'язок із містом, його практикуванням безпосередньо в процесі. Власне, взявши цю ідею за основу на початку дослідження, в роботі ми проаналізували взаємодію цих двох просторів, що дозволило зробити висновки щодо характеру взаємовпливів просторів кіно та міста. Саме цим узагальненням й присвячено останній розділ роботи.

Для того, аби продуктивно проаналізувати урбанну та кінематографічну просторовості, було сформульовано головні характеристики простору (рухомість, нерозривна «переплетеність» із часом, процесуальність та практикованість), визначено основні елементи, що конституюють простори — істоти, соціальні блага та зв'язки між ними. Ми також дійшли висновку, що оскільки простір є практикованим за своєю природою, суб'єкти (люди), що є акторами у тому чи іншому просторі й встановлюють зв'язки між його складовими, також повинні знаходитись у фокусі нашого дослідження. Це частково визначило й скерувало подальшу розвідку — майже кожен розділ концентрує увагу на просторі як сфері людського (індивідуальному чи суспільному) досвіду.

Другий підрозділ першого розділу роботи був присвячений розгляду двох способів думання про місто через метафори «панорами» та «фільму» та

підбору такої, що краще відповідала б тим викликам, що ставить перед нами сучасне місто. Тож для початку ми концептуалізували ідеї «міста-панорами» та «міста-фільму», а після цього, у цій частині роботи ми з'ясували, що медіумом, що бездоганно впорався б із транслюванням таких характеристик міста як рухомість та практикованість, є кіно, а тому метафора «міста-фільму» передає ці ключові риси урбанного досвіду, не претендуючи на всеохопну й узагальнювальну історію всього міста, як це робить панорама. Окрім цього, проміжним висновком цього розділу стало те, що фільм, на відміну від більшості живописних та фотографічних зображень, демонструючи якусь конкретну точку зору, не намагається визнати її як раціональну, єдино правильну позицію огляду — кіно передбачає багатовекторність й множинність (поряд із показаним наративом уявляються сотні інших, пов'язаних із наявним, або ні).

У другому розділі йдеться про історичну тяглість традиції споглядання та спостереження, що еволюціонувала до сучасного кіноглядацького погляду — мобільного віртуального погляду. Для того, аби усвідомити вплив кіно на місто, у цій частині роботи було визначено головні тенденції трансформації погляду, що відбувалися з кінця дев'ятнадцятого століття й до сьогодні під (зворотнім) впливом міських практик на кіновізуальність. Нам вдалось прослідкувати, що відбувалось із суб'єктом погляду спочатку з процесом його (погляду) мобілізації, а згодом — віртуалізації: з фланера XIX століття він перетворився на споживача візуальних досвідів-товарів. У другому підрозділі ми звернулися до практик дослідження простору, випрацьованих ситуаціоністами як своєрідні акти непокори тотальності ринкових відносин. Зокрема, було зроблено висновок, що психогеографічні карти, створювані Гі Дебором та однодумцями як документація їхніх «дрейфувань» (*dérive*), мають в основі спільне з когнітивним картографуванням розуміння пересувань містом як «пішохідних актів висловлювання». Більше того, врахувавши особливості кінематографічних робіт ситуаціоністів, які не торкалися урбаністичних проблем безпосередньо, ми також з'ясували, що саме кіно як

медіа найкраще передавало б колажність психогеографічних карт через принцип монтажних склейок — фільм, як і пропонована ситуаціоністами карта, здатні транслювати кліпований (а не універсаалізований чи узагальнений) образ міста.

Наступний, третій розділ був присвячений кіно як просторотворчому феномену. Було проаналізовано дві класифікації типів простору, які воно вибудовує та з якими маємо справу при просторовому аналізі кіно як явища. Попри те, що класифікації часто видаються неповними, такими, що випускають то один, то інший аспект кіношної просторовості, ми зробили висновок, що кіно найоптимальніше мислити і як «матеріально-нематеріальний архітектурний ансамбль» (за пропозицією Т. Ельзассера та М. Хагенера), і як соціальну практику, а тому розуміти його слід як явище, що існує і у «життєвому», і у віртуальному просторах. Більше того, що кіно проявляє свої ознаки віртуального простору, проникаючи в «реальний» й «кадруючи» його у свідомості глядача за своєю подобою. У другому підрозділі на прикладі проекту кінозалу будинку Гільдії кіно Фредеріка Кіслера та кількох сучасних артпроектів було проаналізовано основні інструменти, що використовуються в кіно для досягнення імерсивності та інтерактивності, та як результат — своєрідної плутанини між просторами. Висновок — кіно експлуатує насамперед матеріальний вимір — архітектуру та дизайн приміщення, світло та звук, аби забезпечити глядачу максимально тілесний досвід сприйняття візуального.

У розділі «Місто як альтернатива кінотеатру» нам вдалося розвинути й підтвердити гіпотезу про двобічність взаємовпливів просторів міста та кіно. На прикладі короткометражної стрічки Клода Лелуша «Це було побачення» (1976) та обраних кадрів із повнометражного фільму Ксав'є Долана «Це всього лише кінець світу» (2016), а також проведенням аналогій із рутинними міськими практиками транспортних переміщень, ми дійшли висновку, що спосіб сприймання «рухомих картинок» звичний для кіно поширюється не лише на екранну дійсність. Так, двері із контрастним переходом із темряви до

яскравого прямокутника проходу, контури будинків, а також вікна автомобіля чи іншого транспортного засобу можуть слугувати рамками екрану, відповідно, все, що всередині — кіно. Підтвердженням цьому є наново реапропрійований кіно погляд на місто — погляд фланера та водія (пасажира) — такий, що репрезентує не лише звичні міські практики ходіння та пересування у транспортному засобі, а й видозмінену оптику цих візуальних досвідів, що викристалізувалась із кіновізуальності.

У п'ятому розділі роботи було проаналізовано кінофестиваль як простір, що творять одночасно місто та кіно — гетеротопія кінофестивалю. Переглянувши головні принципи гетеротопії, сформульовані Фуко, ми дійшли висновку, що кінофестиваль втілює в собі такі її характеристики як наявність часових зсувів, системи відкривання/закривання та маркування приналежності, гетерогенність та конструювання простору ілюзії. Розібравши візуальний досвід, що отримує протягом кінофестивалю його відвідувач, ми з'ясували, що суб'єкт у цій гетеротопії є одночасно і глядачем, і фланером, який, долучаючись до кінофестивальних практик, створює власні «психогеографічні» карти міста проведення та програми подій.

Отже, кінцевим висновком проведеного дослідження просторів кіно та міста є підтвердження гіпотези про те, що в результаті їхніх перетинів кіно впливає на місто не тільки конструюючи місця для його перегляду, а й переформатовуючи сприйняття простору через застосування нової оптики, і, відповідно, нові, спричинені кіно перспективи огляду міста знову віднаходять своє місце в кінематографі.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Бальдауф, А. Завжди вже нема. Міста, жінки й політика зникнення. *Міждисциплінарна антологія «Рухливий простір»* / за ред. К. Міщенко та С. Штерлінг. Київ, 2018. С.12—25.
2. Гарві, Д. Право на місто. Спільне, 2010. № 2. URL: <https://commons.com.ua/uk/pravo-na-misto/>.
3. Дебор, Г. Введение в критику городской географии. *Les Levres Nues*. 1955. №6.
4. Дебор, Г. Общество спектакля / пер. с фр. С. Офертаса, М. Якубович. М.: Логос, 2000.
5. Делез, Ж. Кино / науч. ред. и вступ. стат. О. Аронсон. пер. с фр. Б. Скуратова. М.: Ад Маргинем, 2016. 560 с.
6. Ильдатова, А. Мне бы в небо: театр и бумажная архитектура. *Театр : Литературно-художественный журнал*. 2016. № 26 (Октябрь). С. 103—107.
7. Кракауэр, З. Орнамент массы, сборник эссе. Серия Minima; 08. М. : Ад Маргинем Пресс, 2014. 92 с.
8. Мамфорд, Л. Що таке місто. / пер. з англ. Надії Парфан. *Анатомія міста: Київ. Урбаністичні студії, зб.* К.: «Смолоскип», 2012. С. 10—15.
9. Михайленко, С. «Обнаженный город»: психогеография в контексте исторической урбанистики 1950-60 гг. *Научные проблемы гуманитарных исследований*. 2010. №1. С. 88—97.
10. Парфан, Н. Місто по горизонталі: образ підземелля в урбаністичній рекламі. *Дослідження візуального семінару Магістерської програми культурологія*, 2008.
11. Тарасов, А. Ситуационисты и город. *Художественный журнал*. 1999. № 24.

12. «Тоннели киевского метро демонстрируют кино». *Подробности*. 14 августа 2007. URL: <https://podrobnosti.ua/448693-tonneli-kievskogo-metro-demonstrirujut-kino.html>.
13. Торстейн, В. Теория праздного класса. Прогресс, Москва, 1984.
14. Флюссер, В. Простори. / пер. К. Утієвської. *Міждисциплінарна антологія «Рухливий простір»* / за ред. К. Міщенко та С. Штерлінг. Київ, 2018. С. 46—55.
15. Хвиль А. Транспортна система пострадянського міста як соціокультурний феномен (за матеріалами Києва). *НАУКОВІ ЗАПИСКИ НаУКМА. Теорія та історія культури*. Том 127. С. 49—53.
16. Augé M. *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*, trans. John Howe. London and New York: Verso. 2008. 121 p.
17. Banham, R. *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies*. New York: Penguin, 1971.
18. Barthes, R. Leaving the Movie Theatre. «The Rustle of Language» / trans. Richard Howard. *New York: Hill and Wang*, 1986. Vol. 57. P. 345—349.
19. Baudrillard, J. *America*. / trans. C. Turner. London: Verso, 1988.
20. Barber, S. *Projected cities: cinema and urban space*. Reaktion books, 2002. 208 p.
21. Barlow, H. Director Claude Lelouch On 'The Best Years Of A Life' And Turning Down Brando And Bond. *Collider*, 2019. URL: <http://collider.com/claude-lelouch-interview-the-best-years-of-a-life/>.
22. Bauman, Z. *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press, 2018. 228 p.
23. Benjamin, W. *The Arcades Project*. / ed. Howard Eiland. The Belknap Pr. Of Harvard Univ. Pr., 2003. 1073 p.
24. Benjamin, W. The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility. / trans. Harry Zohn. *Benjamin, Illuminations: Essays and Reflections* / ed. Hannah Arendt, 2007. P. 217—251.
25. Bruno, G. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. NYC: Verso, 2007.

26. Buck-Morrs. The dialectics of seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project. MIT Press, Cambridge, 1989. 346 p.
27. Buck-Morss S. Aesthetics and Anaesthetics: Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered. *October*. 1992. Vol. 62. P. 3—41.
28. Buck-Morss, S. The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering. *New German Critique*. 1986. Vol. 39. P. 99—140.
29. Casper, J. The Transparent City - Photographs By Michael Wolf. *Lensculture*. URL: <https://www.lensculture.com/articles/michael-wolf-the-transparent-city>.
30. Corbin, A. Travelling through cinema space: the film spectator as tourist. *Continuum*, 2014. Vol. 28.3. P. 314—329.
31. Debord, G. Society of the Spectacle (Detroit, Black & Red). *Debord, Society of the Spectacle*, 1970. 80 p.
32. Debord, G. Two Accounts Of The Dérive. *Cddc.Vt.Edu*. 1956. URL: <https://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/twoaccounts.html>.
33. De Certeau, M. The practice of everyday life. / trans. Steven Rendall. Berkeley: University of California Press, 1984. 117 p.
34. De Valck, M., Loist, S. Film festival studies: An overview of a burgeoning field. 2009. P. 179—215.
35. Doane, M. The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space. *Yale French Studies*. 1980. No. 60. P. 33—50.
36. Downs, R. Image and Environment: Cognitive Mapping and Spatial Behavior / ed. Downs,R., Stea, D. London: E. Arnold, 1973. 439 p.
37. Falassi, A. Introduction. *Time Out of Time Essays on the Festival* / ed. Falassi, A. University of New Mexico Press, 1987.
38. Foucault, M. Of Other Spaces, Heterotopias. *Michel Foucault.Info.*, 1967. URL: <https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.en/>.
39. Friedberg, A. Window Shopping: Cinema And The Postmodern. Univ. Of California Press, 2000. 287 p.

40. Friedberg A. Urban mobility and cinematic visuality: the screens of Los Angeles—endless cinema or private telematics. *Journal of visual culture*. 2002. T. 1. №. 2. P. 183-204.
41. Gauthier, P. The movie theater as an institutional space and framework of signification: Hale's Tours and film historiography. *Film History: An International Journal*. 2009. Vol. 21.4. P. 326—335.
42. Griffiths, A. Shivers down your spine: Cinema, museums, and the immersive view. Columbia University Press, 2008.
43. Gropius W, Giedion S. Walter Gropius: Work and Teamwork. Reinhold, 1954.
44. Grundström, H. What digital revolution? Cinema-going as practice. *Participations. Journal of audience and reception studies*, 2018. Vol. 15, Iss. 1, May. P. 5—22.
45. Kiesler, F. 100 Per Cent Cinema. *Close Up*. 1928. August, Vol III(2). P. 35—41.
46. Kishino, F., Milgram, P. Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*. 1994. No. 12.
47. Kracauer, S., Levin T.Y. The Mass Ornament. Weimar Essays. Harvard University Press, 1995. 103 p.
48. Lamarre T. The anime machine: A media theory of animation. U of Minnesota Press, 2009. 385 p.
49. Lefebvre H. Writings on Cities. *H. Lefebvre*. WileyBlackwell, 1996. 250 p.
50. Levin, T. Dismantling the Spectacle: The Cinema of Guy Debord. *On the Passage of a few people through a rather brief moment in time: The Situationist International 1957-1972*. / ed. Sussman, E. Ed. Cambridge, Mass. MIT Press, 1989. P. 72—123.
51. Levy, J. On Space in Cinema. *Annales de géographie*. 2013. No. 6 (No. 694), P. 689—711. URL : <https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2013-6-page-689.htm>

52. Loiperdinger, M., Elzer, B. Lumiere's Arrival of the Train: Cinema's Founding Myth. *The Moving Image*, 2004. Vol. 4(1). P. 89–118.
53. Löw, M. The constitution of space: The structuration of spaces through the simultaneity of effect and perception. *European Journal of Social Theory*, 2008. Vol. 11.1. P. 25—49.
54. *Lunarlog.Com*, 2010. URL: <https://www.lunarlog.com/colorized-boulevard-du-temple-daguerre/>.
55. Mazdon, L. The Cannes film festival as transnational space. *Post Script*, 2006. Vol. 25(2). P. 19—30.
56. McDonough, T. Situationist space. *October*. 1994. Vol. 67. P. 59—77.
57. McGuire, L. A Movie House in Space and Time: Frederick Kiesler's Film Arts Guild Cinema, New York, 1929. *Studies in the Decorative Arts*. 2007. Vol. 14(2). P. 45—78.
58. Mirzoeff, N. The Right to Look. *Critical Inquiry*. 2011. Vol. 37, No. 3. P. 473—496.
59. Negroponte, N. *Being Digital*. New York: Vintage Books, 1995.
60. Raskin R. Five explanations for the jump cuts in Godard's 'Breathless'. *p.o.v. A Danish Journal of Film Studies*. 1998. №6. P. 141–153.
61. Scott, A.O., Dargis, M. In An Era Of Streaming, Cinema Is Under Attack. *Nytimes.Com*, 2016, URL: <https://www.nytimes.com/2016/05/01/movies/in-an-era-of-streaming-cinema-is-under-attack.html>.
62. Sesonke, A. Cinema Space. *Explorations of Phenomenology*. / ed. D. Carr, E. Casey. P. 1973. P. 399–409.
63. Sennett, R. *The fall of public man: On the social psychology of capitalism*. New York: Vintage Books, 1976.
64. Senses Of Cinema-Going: Brief Reports On Going To The Movies Around The World. / ed. A. Knight, C. Pafort-Overduin, and D. Verhoeven. *Senses Of Cinema*, 2011. URL: <http://sensesofcinema.com/2011/feature->

[articles/senses-of-cinema-going-brief-reports-on-going-to-the-movies-around-the-world/](#).

65. Smith, G. Our Gaze is the Projector Now. *HOLO Magazine*. 2017. URL: http://www.mantissa.ca/projects/media/Our_Gaze_Is_The_Projector_Now.pdf.
66. Sobchack, V. The address of the eye: A phenomenology of film experience. Princeton University Press, 1992.
67. The Hieroglyphics of Space. Reading and experiencing the modern metropolis. / ed. by N. Leach. London and New York: Routledge, 2002. 295 P.
68. van Doesburg, T. The Will to Style: The Reconstruction of Life, Art and Technology. / trans. in Hans L. C. Jaffe, *De Stijl 1917-1931 The Dutch Contribution to Modern Art. De Stijl*. Vol. 2 (February 1922) and Vol. 3 (March 1922). London, 1956. 162 p.
69. Virilio, P. Dromoscopy, or The Ecstasy of Enormities. URL: www.pitzer.edu/academics/faculty/lerner/wide_angle/20_3/203virilio.htm.
70. V&A Acquires 15Th Century View Of Florence. *Art Fund*, 2019. URL: <https://www.artfund.org/news/2016/05/10/the-victoria-and-albert-museum-acquires-painting-showing-a-rare-glimpse-of-15th-century-florence>.
71. Williams L. Discipline and fun: Psycho and postmodern cinema. *Alfred Hitchcock's Psycho: A Casebook*. / ed. R. Kolker. Oxford University Press, 2004. P. 164-204.
72. Winestine, Z. Howls for Guy Debord. *Film Quarterly*. 2009. Vol. 62(4), P. 14–15.

Відеографія

1. «Kiev-subway new Ads in tunnel», video, by Valerii Kaidanov, 2007. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eIgv6DtP-K4>.

Медіаграфія

1. «Body Movies. Relational Architecture 6». Rafael Lozano-Hemmer, 2001. URL: http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php.
2. «Breathless by Godard. Story Map». *Arcgis.com*. URL: <https://www.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=2b621c962932467fa5d58e6b37f3ad78>.
3. «House of Shadow Silence», Jeremy Rotsztain, 2017. URL: <http://www.mantissa.ca/projects/houseofshadowsilence.php>.
4. «Transparent City», Michael Wolf. URL: <http://photomichaelwolf.com/#transparent-city/1>.
5. «Transparent City. Details», Michael Wolf. URL: <http://photomichaelwolf.com/#transparent-city-details/1>.

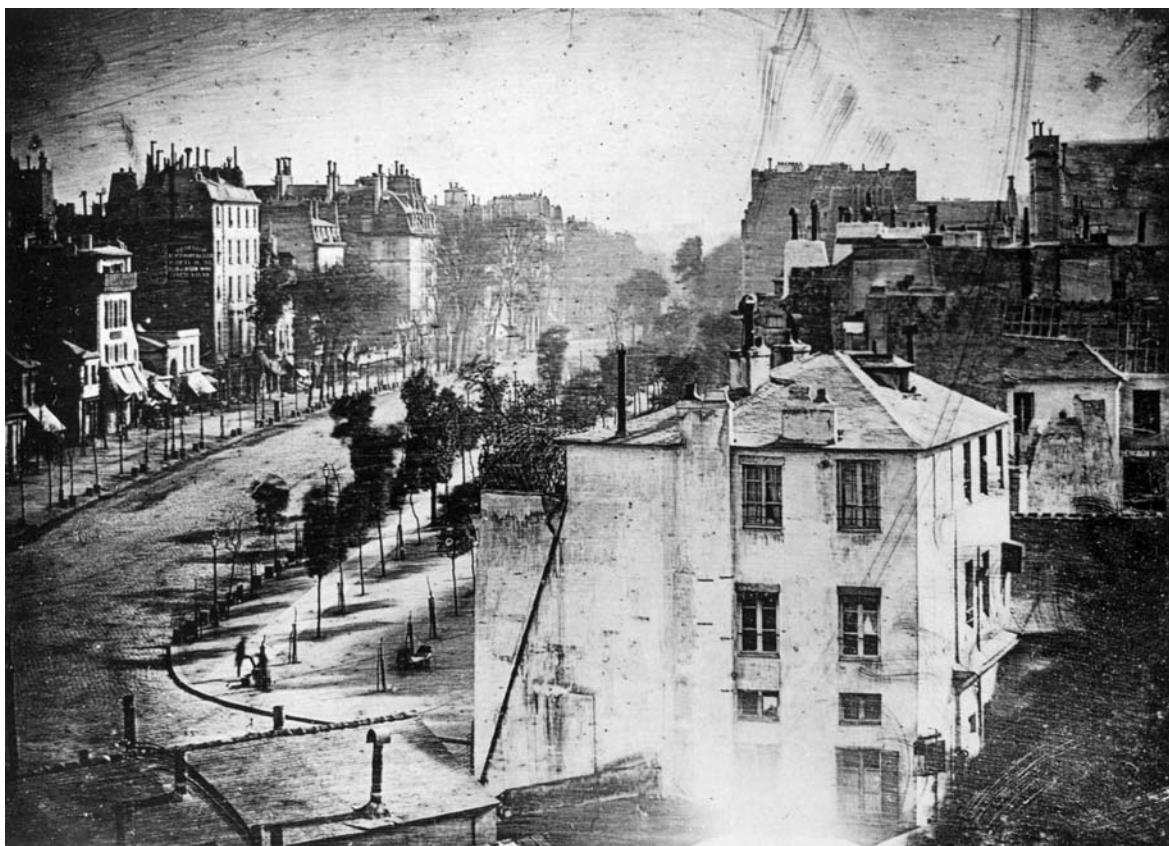
Фільмографія

1. «Емпайр» («Empire»), США, режисер Енді Ворхол, 1964.
2. «Завивання до де Сада» («Hurlements en faveur de Sade»), Франція, режисер Гі Дебор, 1952.
3. «Прибуття потягу на вокзал Ла-Сьота» («L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat»), Франція, режисери Огюст Люм'єр, Луї Жан Люм'єр, 1896.
4. «Це було побачення» («C'était un Rendez-vous»), Франція, режисер Клод Лелуш. Paris: Spirit Level Films, 1976.
5. «Це всього лише кінець світу» («Juste la fin du monde»), Франція, Канада, режисер Ксав'є Долан, 2016.

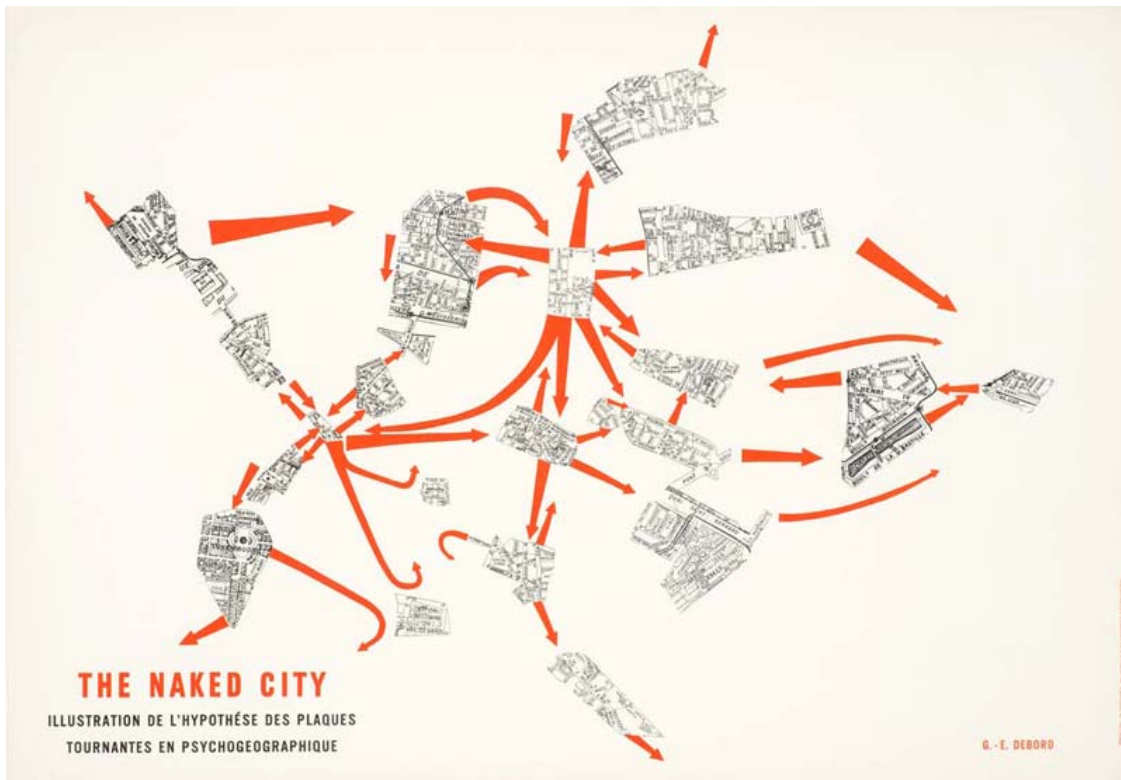
ДОДАТКИ



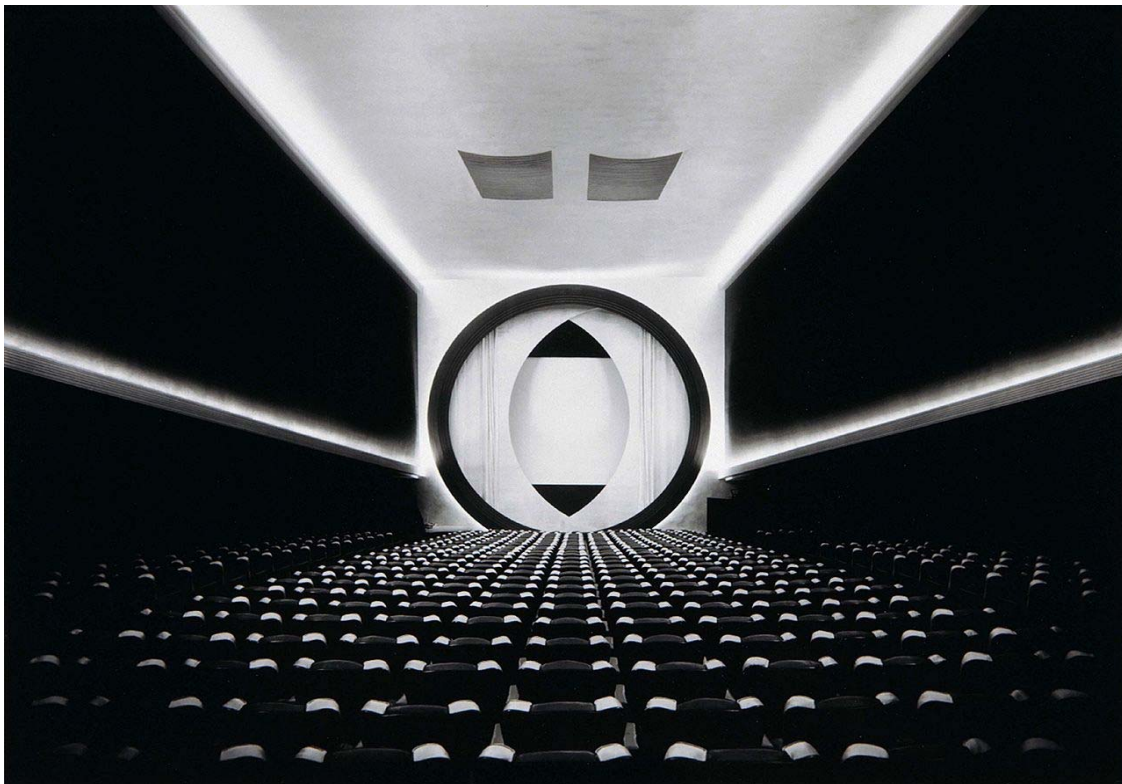
Мал. 1 Вид на Флоренцію, с1495.



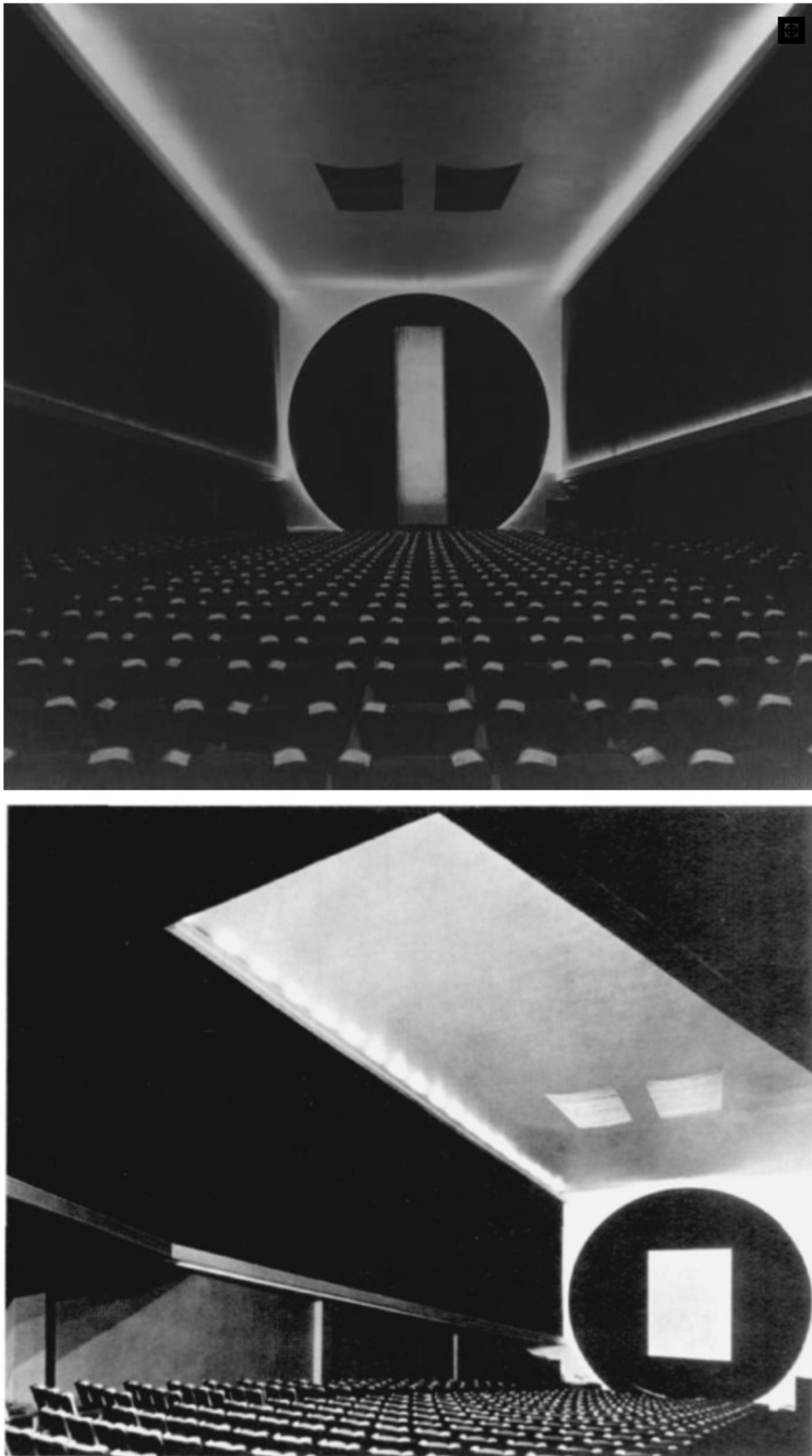
Мал. 2 Перше дагеротипне зображення людини. Париж, 1838.



Мал. 3 Гі Дебор, психогеографічна карта «Оголене місто» (The Naked City), 1957.



Мал.4 Кінозал будинку Гільдії кіно, Нью-Йорк. Проект Фредеріка Кіслера.



Мал 5. Скріноскоп забезпечує можливість регулювання області проєкції.



Мал. 6 (а)



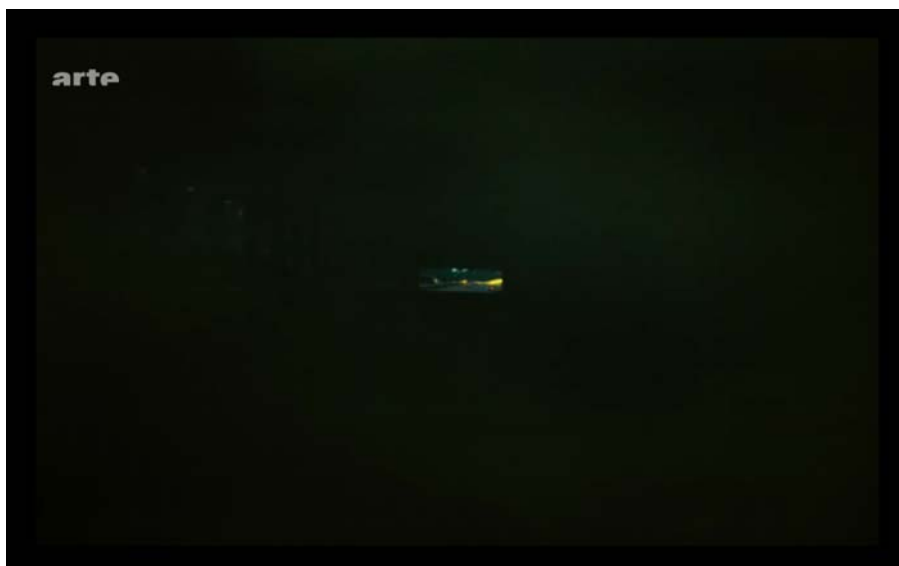
Мал. 6 (б)



Мал. 6 (в)



Мал. 6 (г) Кадри із фільму «Це всього лише кінець світу» (2016), реж. Ксав'є
Долан.



Мал. 7 (а)



Мал. 7 (б)



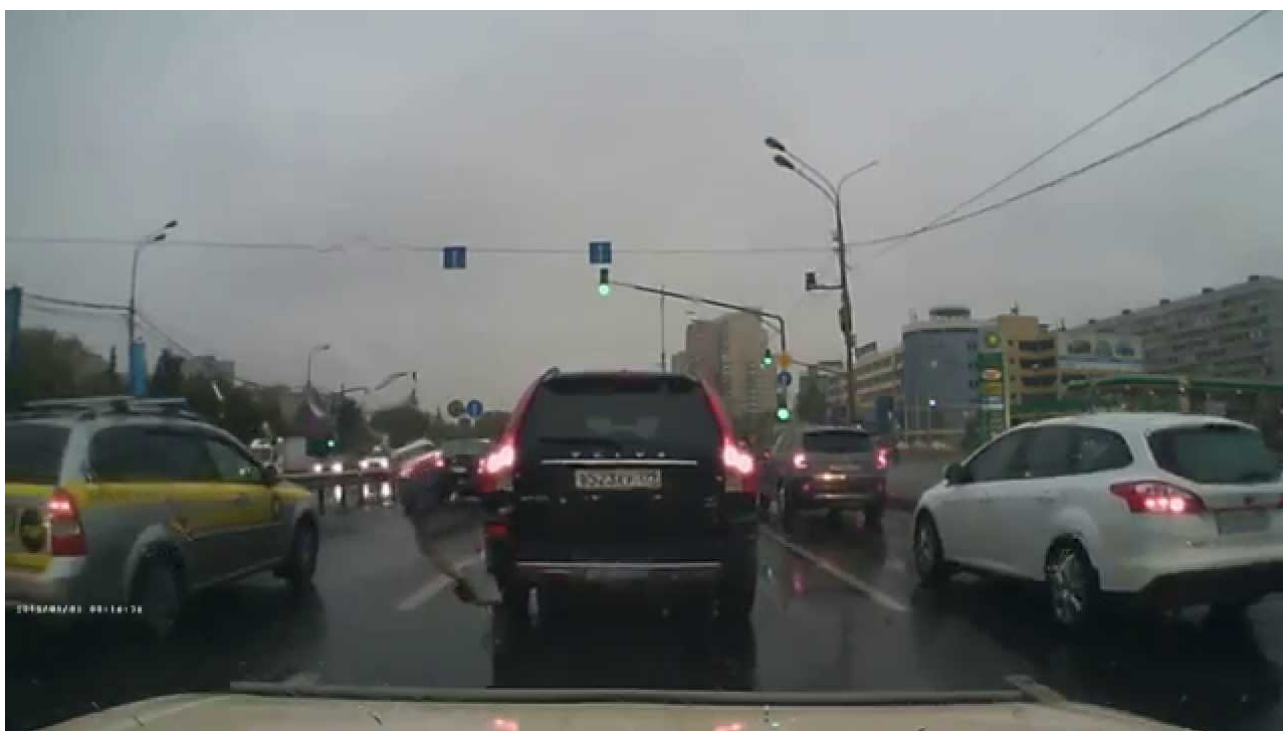
Мал. 7 (в) Кадри із фільму «C'était un rendez vous» (1976), реж. Клод Лелуш.



Мал. 8 Кадри з фільму «À bout de souffle», монтаж «стрибками» (1960), реж. Жан-Люк Годар.



Мал. 9 Кадр із фільму «C'était un rendez vous» (1976), реж. Клод Лелуш.



Мал. 10 Кадр зі зйомки автомобільного відеореєстратора.