

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ УРБАНІСТИКИ ТА ПРОСТОРОВОГО ПЛАНУВАННЯ

Кафедра політичних наук і права

Спеціальність 052 «Політологія»

Освітня програма «Політичний менеджмент»

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

на тему:

Формування символічної політики засобами літератури та мистецтва

Студента 4 курсу

Денної форми навчання

Майського Дмитра Сергійовича

Науковий керівник:

доктор політичних наук, професор

Перегуда Євген Вікторович

Київ — 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	7
1.1. Розвиток досліджень інтерпретації політичного простору методами символічної політики.....	7
1.2. Символічний вплив політичного простору на формування політичної свідомості	10
Висновки до Розділу 1	25
РОЗДІЛ 2. ВПЛИВ ЛІТЕРАТУРИ НА СПРИЙНЯТТЯ ПРОСТОРУ З УРАХУВАННЯМ БАЗОВИХ ВРАЖЕНЬ	27
Висновки до Розділу 2	34
РОЗДІЛ 3. ВПЛИВ КІНО ТА ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ НА ФОРМУВАННЯ СВІДОМОСТІ ІНДИВІДА	35
3.1. Візуальні засоби впливу на сприйняття простору.....	35
3.2. Символізм у картинах Георгія Данелії. Відбиток епохи та сприйняття рідного краю	49
Висновки до Розділу 3	55
РОЗДІЛ 4. ВПЛИВ АРХІТЕКТУРИ НА СВІТОБАЧЕННЯ ІНДИВІДА	57
Висновки до Розділу 4	65
ВИСНОВКИ.....	66
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ	69

ВСТУП

Актуальність даної роботи обумовлюється зростанням ролі символічної політики у сучасних політичних системах. По-перше, поодинокими залишаються у світі випадки, коли верховна влада передавалася лише у спадок. Навіть у більшості монархій наразі державне управління здійснюється органами, які обираються населенням або представниками певних соціальних груп або політичних сил. По-друге, залишились у минулому часи, коли державна або взагалі політична влада ґрунтувалася на принципі фізичного насилля. Та й чинники економічного домінування у суспільстві все менше стають вирішальними. Натомість дедалі більшого значення набувають чинники довіри населення до влади, на чому й базується легітимність останньої. У свою чергу це зумовлене не лише демократизацією політичних систем. Навпаки, останнє є наслідком залучення все ширших мас до суспільного, зокрема суспільно-політичного, життя, інтенсифікації суспільного діалогу, інформаційної взаємодії, відповідного стрімкого розвитку комунікаційних технологій та, як наслідок, зростання рівня освіченості широких мас. По-третє, особливості новітніх комунікаційних технологій спрямовані не лише на розширенні інформаційних потоків, а й на скорочення суспільних витрат на споживання суспільно-політичної інформації. Ось тут й криється зростання ролі тих технологій, метою яких є просування символічної інформації та формування на основі останньої суспільно-політичних відносин. Дедалі більше відбувається перехід від дискурсивності до символізації політики, зростання ролі символічної політики. У межах останньої використовуються, зокрема, сучасні література та мистецтво.

З іншого боку, інтенсифікація суспільного діалогу та технологічний прогрес зумовлюють ще одну тенденцію суспільно-політичного розвитку

протягом останнього століття, що віддзеркалюється, зокрема, в науці. Йдеться про перехід від хронополітичного підходу до підходу, в основі якого знаходиться принцип просторового розвитку.

Сукупність вказаних тенденцій суспільно-політичного розвитку обумовили зміни в концепціях наукового його вивчення. З'явилися численні концепції просторового розвитку суспільства, символічної політики тощо. Водночас широта об'єкта обумовлює далеке від стану вичерпності стан його дослідження.

Метою цієї роботи є аналіз символічних механізмів впливу на політичну свідомість окремих індивідів, соціальних груп та суспільства в цілому, розгорнуте пояснення того, як первинну перцепцію суспільного простору формують засоби літератури та мистецтва.

Для досягнення мети було визначено такі *завдання* дослідження:

кіно, ігрова індустрія, література та архітектура. Автор бажає викласти та проаналізувати понятійну теоретичну базу та кейси, які відбулися на практиці, зазначити процес виникнення вражень і суджень, що формується з урахуванням передумов і позицій, засвоєних індивідом раніше.

- вивчити тенденції становлення наукових концепцій дослідження просторового розвитку суспільства, явища символічної політики;

- проаналізувати базовий категоріально-понятійний апарат сприйняття політичного простору інструментами символічної політики, зокрема, поняття самого політичного простору, його понятійну складову, поняття символу та його ознак, символічної влади, символічної політики, інструментів її впливу, зокрема маніпуляції;

- концептуалізувати за допомогою кейсів символічний вплив літератури на формування політичної свідомості;

- розкрити можливості впливу кіномистецтва та ігрової індустрії на формування свідомості окремих індивідів та суспільства в цілому, дослідити, як кіномистецтво віддзеркалює тенденції суспільного розвитку епохи;

– проаналізувати роль архітектури у сприйнятті індивідом політичного простору.

Об'єктом дослідження є процес формування політичної свідомості індивідом, символізм політичного простору та його інтерпретація, а також, водночас, зворотній вплив характеру сприйняття індивідом простору на впроваджені символи, наслідки цього сприйняття.

Предмет дослідження – символічний вплив літератури, кіномистецтва, ігрової індустрії та архітектури на суспільство, на характер сприйняття індивідом простору.

Методи дослідження. Для досягнення мети та реалізації поставлених завдань застосовано діалектичний, структурно-функціональний та герменевтичний методи. Важливе місце у роботі посів метод case studies. Згідно з ним вивчалось, як конкретні твори літератури, кіномистецтва, ігрової індустрії здійснюють символічний вплив на політичну свідомість, впливають на сприйняття простору індивідами та суспільством.

Інформаційну базу дослідження можна умовно поділити на дві групи. До першої увійшли філософські та наукові праці, в яких теоретично обґрунтовувалася проблематика формування символічної політики. Це, зокрема, роботи Г. Лассвела, Д. Істона, Дж. Сарторі, П. Бурдіо, А. Лефевра, вітчизняних дослідників. Окреме місце посідає в цьому рядку праця К. Еларда, який поставив багато проблем символічного впливу архітектури на мешканців міст та намагався вирішити деякі з цих проблем. Другу групу джерел утворили твори письменників, кіномитців, розробників програмового забезпечення.

Практичне значення отримані результати матимуть у низці напрямів. По-перше, вони сприяли розвитку та розширенню знань самого автора роботи в рамках дисциплін, що викладаються у Київському національному університеті будівництва і архітектури. Поглиблене вивчення механізмів формування свідомості та впливу цих механізмів матиме ефект у процесі використання у сферах професійного застосування, серед нихж, можливо,

подальшій науковій та політичній діяльності. По-друге, запропоновані у кваліфікаційній роботі теоретичні положення, висновки та рекомендації можуть бути використані у навчальному процесі закладів вищої освіти за освітньо-професійними програмами підготовки бакалаврів зі спеціальності 052 «Політологія», зокрема при розробці та викладанні модулів.

Апробація результатів кваліфікаційної роботи:

Майський Д.С. Серіал «Гра в кальмара» як вишукана метафора на вплив та вади сучасного капіталізму. *BMC-2021 – International Scientific-Practical Conference of young scientists «Build-Master-Class-2021»*. Зб. Тез Міжнародної науково-практичної конференції молодих вчених. Київ: КНУБА, 2021. С. 450–452.

Перегуда Є.В., Майський Д.С. Мистецтво як джерело первинної перцепції соціального простору. *Імідж і репутація: сучасні тенденції і виклики*. Міжнар. наук.-практ. конф., Київ, 23 вересня. 2022 р. М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ: Вид. центр КНУКиМ, 2022. С. 90–93.

Майський Д.С. Як архітектори вражень та середовища існують впливають на сприйняття простору індивідом. *Просторове планування: містопланування, архітектура, політичні та соціокультурні засади*. Зб. наук. праць. Київ-Тернопіль: КНУБА, «Бескиди», 2023.

Майський Д.С. О механизмах формирования сознания в контексте пространства потоков. *Просторове планування: містопланування, архітектура, політичні та соціокультурні засади*. Зб. наук. пр. Вип. II. В 3-х ч. Київ–Тернопіль : КНУБА, «Бескиди», 2021. Частина 3 (Студентські читання). С. 100–107.

Dmytro Maiskyi. The role of technological advances in improving the logistics and flows of the future cities. ArchEco 2023 Present space – as the foundation of considerations about the vision of its future. XI International scientific conference, 19TH May 2023.

Розділ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Розвиток досліджень інтерпретації політичного простору методами символічної політики

З кінця XIX ст. відбувається активізація досліджень просторових аспектів суспільного розвитку. Варто згадати роботу Г. Зіммеля «Соціологія простору» [141] або міські дослідження чиказької школи. «Просторові» концепції входять й до сфери вивчення міжнародних відносин – виникає такий напрям як геополітика. Ключовою ідеєю у ті часи було вивчення впливу простору на соціальну діяльність.

Ця тенденція зміцнилась у другій половині XX ст. настільки, що у суспільних науках виникає поняття «просторового повороту» (spatial turn) [144, с. 241-242]. Але акценти в дослідженнях змінилися порівняно з початком століття.

З одного боку, поняття простору виходить за межі географічного та набуває ознак соціального простору. Таку назву має праця провідного теоретика напряму П. Бурдьо – «Соціологія соціального простору» (Sociologie de l'espace social). Деякі дослідники називають ключовим при вивченні простору геоспаціалізм, в якому простір перетворюється на ментальну конструкцію. Вітчизняна дослідниця А. Петренко-Лисак під соціальним простором розуміє «матеріальну та духовну складові людського буття у фізичному просторі (з урахуванням інших людей і результатів їхньої життєдіяльності), зокрема спілкування, людську активність і систему прав та обов'язків» [32, с. 8].

З іншого боку, тенденції аналізу соціального простору пояснюються поширенням філософії соціального конструктивізму [79]. Інші, крім

П. Бурдйю, видатні представники французької соціології розглядають простір як продукт соціальної діяльності. Таку назву має праця А. Лефевра. [119] Міський простір дослідники визначають як «місце, де відтворюється політичне суперництво..., а також доступ до нього та дії різних соціальних акторів» й саме цей підхід вони називають ключовим [123, р. 116]. Отже, погляд на простір як на те, що формується внаслідок людської діяльності, відкриває поле для політологічних досліджень. До цієї тенденції долучаються й українські дослідники. З початку XXI ст. проблеми політичного простору вивчали С. Кононенко [30], Ю. Борецько [7] та інші вчені.

У рамках самих політичних підходів зростає вага політико-культурних досліджень, свідомості, адже ще одним «підходом до проблеми є інтерпретація простору з точки зору його форми (естетики) та мистецьких конотацій» [123, р. 116]. Це підвищує роль мистецтвознавців, фахівців з архітектури та містобудування. «На сьогодні існує дві чітко виражених тенденції в розвитку семіотики простору. По-перше, це дослідження просторових уявлень виражених через різноманітні тексти. ...З іншого боку, активну участь у розробці нової гілки семіотичних досліджень взяли дослідники архітектури та містобудування. Останніх, зокрема цікавили питання специфіки архітектурного семіотичного коду, його порівняння та аналогії з іншими кодами». [68] Серед провідних закордонних дослідників варто назвати К. Еларда [103], С. Лоу [121; 122] та ін. [77; 115], вітчизняних – Б. Черкеса [70], Ю. Івашко [26] та ін.

Але не лише фахівці архітектури мають досліджувати культурно-історичні коди та соціальні відносини, а й суспільствознавці, зокрема політологи, які зміщують акценти у вивченні простору. Народжується новий напрям досліджень – символічна політика. Адже «саме символічна функція просторових об'єктів визначає їхню структуру, зміст та форму.» [68, с. 259]

Фундаментальною засадою формування символічної політики був такий напрям в соціології як символічний інтеракціонізм. У його витоків стояли Дж. Мід та Г. Блумер [82]. Згідно з ними, взаємодія індивідів

відбувається через вербальні та невербальні символи. Через символи передається інформація (знання, цінності, зразки поведінки), що призводить до управління діями одних індивідів іншими.

Але для нашого дослідження важливий ще один момент, що впливає з цієї теорії. Коли індивід посиляє інформацію контрагенту, він закодує її у символах, адресат же розкодує символ, й не факт, що при розкодуванні він отримає ту інформацію, яку хотів донести до нього ініціатор.

Теоретичні засади політичної комунікації, роль символів у комунікаціях, механізми маніпуляції свідомістю досліджували видатні представники філософії, соціології та ін. напрямів суспільствознавства П. Бурдіо [83], Е. Касіер [88], Ж. Бодріяр [78], А. Коен [90], Г. Ласуел [116], Л. Пай [132], К. Сінн [142], М. Фуко, Ю. Хабермас [109], Р.-Ж. Шварценберг та ін.

Світовими корифеями дослідження символічної політики стали Т. Мейер [125], М. Едельман [100], У. Сарцінеллі [136], Фьогелін [149], Ейзенштадт С. [102] та ін [94; 108; 110].

В Україні аналізу проблем політичних трансформацій, політичної влади, ідеології, цінностей, політичної культури, явищу політичної міфології тощо присвячені праці В. Андрущенка, В. Бебика, М. Головатого, В. Горбатенка, Ф. Кирилюка, В. Котигоренка, В. Кременя, А. Кудряченка, І. Кураса, Ю. Левенця, М. Михальченка, Л. Нагорної, А. Пахарєва, М. Розумного, Ф. Рудича, В. Ткаченка, Л. Шкляра, С. Шпорлюка, П. Шляхтуна, В. Якушика та ін.

На початку ХХІ ст. в Україні також з'являється школа символічної політики. Політичні комунікації вивчали О. Зернецька, Г. Почепцов, Д. Яковлєв та інші, проблеми політичної міфології – Л. Климанська, О. Токовенко, Н. Хома, Ю. Шайгородський, мовну політику – Л. Нагорна, засоби масової інформації – В. Кулик тощо. Особливий поштовх цьому процесу надала Помаранчева та інші «кольорові» революції в різних країнах. До української школи символічної політики слід віднести В. Бушанського

[9], М. Головатого [11], Ю. Шайгородського [71], В. Полянську, А. Акайомову [3], Г. Цуканову [69], О.Славіну [61], І. Дебенка [23], Д. Арабаджієва [4], М. Бутиріну [8], І. Костирю [31], М. Присяжнюк [25], Д. Шевчука [72], Г. Ільтьо [27], П. Олещук [43], Н. Хому [65;66;67], О. Шерман [73].

Досягнення у сфері дослідження символічної політики, зокрема щодо впливу архітектури, муралізму на формування політичної свідомості, мають й викладачі кафедри політичних наук і права, а також інших кафедр Київського національного університету будівництва і архітектури – Є. Перегуда, Н. Гербут, Ю. Івашко, О. Івашко [10; 45; 46; 47; 48; 49; 50; 51; 52; 53]. Кафедра запровадила викладання на архітектурному факультеті та факультеті урбаністики та просторового планування дисципліну «Політична символізація в архітектурі».

1.2 Символічний вплив політичного простору на формування політичної свідомості

Для більш повного бачення важливо визначитись з поняттям політичного простору. Це частина соціального простору, де відбуваються відносини між людьми щодо організації, утримання, використання влади та владних інститутів [60].

Відштовхуючись від ознак географічного простору, С. Кононенко проводить аналогії між ним та політичним простором: «Простір формується розподілом об'єктів, тобто взаємним розташуванням фізичних мас; ...політичний простір — взаємним розташуванням обсягів владно-силових ресурсів (поліусів владно-силової конфігурації), тобто структурою розподілу влади. Політична сфера має свою внутрішню будову — структурну й статичну — і саме ця внутрішня будова може (досить умовно) йменуватися політичним простором.» [30, с. 38-39].

Трохи інакше підходять до цього поняття Ю. Борецько та Т. Федотова. Вони визначають політичний простір як «структуровану сукупність політичних практик, умов їх здійснення, диспозицій, комунікативних актів, дій, у якій реалізуються активні властивості агентів» [7, с. 75].

Водночас низка дослідників акцент роблять на символізації поняття простору. П. Бергер та Т. Лукман вводять у науковий обіг поняття «символічний простір», пов'язуючи «радикальні зміни в соціальній структурі» зі «змінами психологічної реальності» [27]. Також дослідники вводять поняття понятійного простору, який складають «уявні репрезентації, виражені у нормативних формах просторового знання – плани, задуми, розуміння, погляди. Понятійний простір домінує над сприйняттям, кодифікуючи його шляхом пригнічення сприйняття. Понятійні абстракції структурують просторове розуміння, сприяють появі непомітних раніше просторів» [7, с. 73].

Особливості впливу на індивіда сучасних комунікаційних технологій, їх акцент не на переконанні, а на навіюванні певних ідей зумовлюють перехід від понятійного простору до простору, що переживається. За Р. Алленом, він «від/творюється на протигагу впливу понятійного простору і має на відміну від нього не конвергентний, а дивергентний характер. З просторами, що сприймаються, мають справу психоаналітики, письменники, етнографи, філософи. Ці простори підкреслюють часткову непізнаваність, адже бути повністю пізнаваним означає обмежити можливості створення власного соціально легітимізованого простору» [76, р. 260].

Якщо розглядати політичний символізм на рівні підсистеми, символи допомагають висвітлити та підкреслити динаміку групових конфліктів та сприяють розумінню процесу об'єднання цих самих груп. На індивідуальному рівні вивчення символізму підкреслює різні стилі та моделі політичної поведінки. Як зауважує Д. Шевчук, «символічне й уявне як способи репрезентації політичного є своєрідним ключем до пояснення основи інтерпретацій політичних феноменів членами тієї чи іншої політичної

спільноти, виявлення значущості не лише раціонального пояснення політичних процесів, але й чуттєво-емоційних аспектів сприйняття політичних феноменів, що не менше, аніж теорія, утверджує істинність смислів, які проявляє політичний світ» [72].

Ці концепції використовують поняття символу як «способу організації репертуару того, що пізнається, у смисли, як основи механізму досягнення соціальної реальності, а відтак соціальної поведінки» [99]. Здатність символу функціонувати у сфері комунікативних технологій базується на певних його властивостях, зокрема, інформаційній компресії (передача у стислому вигляді значних масивів інформації, накопичення значень протягом історії свого існування й передача їх реципієнтові в лаконічній формі), конвенційності (символ як результат суспільного консенсусу), атрактивності (здатність виступати комунікаційним засобом керування увагою реципієнта), адаптивності (через спрощення і категоризацію соціальних явищ адаптація інформації до сприйняття масовою свідомістю), інтеграційному потенціалі (здатність об'єднувати спільноти людей), проактивності (здатність включати реципієнта у вертикальний контекст культури й виступати його навігатором у сприйнятті текстів), ретроактивності (здатність активізувати у свідомості смисли, передбачені інтерпретаційним полем його функціонування) тощо [8].

Існують кілька детермінацій символічної політики. Зокрема, її визначають як «особливу політичну комунікацію, спрямовану не на раціональне осмислення, а на навіювання стійких смислів через інсценування візуальних ефектів», як «діяльність політичних акторів, спрямовану на виробництво та просування/нав'язування як домінуючих певних способів інтерпретації соціальної реальності», як вид політики, що «спрямований на конструювання й підтримання легітимності влади на рівні довіри до її інститутів та персонажів, реалізується через субституції (підміна політичної реальності в свідомості громадян), відтворення існуючого кредитування або суспільного договору в символічних діях, нагнітання (підміна політичної реальності та шантаж політичної свідомості маніпулятивними засобами),

відтворення харизматичного права на законну владу. Змістом символічної політики є виробництво довіри або її функціональних заміників до політичної влади та її уособлень» [56, с. 7]. Відтак функціями символічної політики є формування символічних інтерпретацій в політичній свідомості населення, яке б забезпечувало ірраціональний вибір об'єктом влади тих рішень, принципів, норм, які йому пропонує суб'єкт.

В тій чи іншій формі символічна політика існувала завжди, оскільки «контроль, маніпуляція та структурування інтерпретації є основним завданням політики загалом» [93, р. 36]. Але сьогодні їй сприяє активний розвиток засобів масової інформації, внаслідок чого символічне інсценування перетворюється на ключовий чинник політики [50, с. 3].

Специфіка символічних систем полягає в тому, що вони підтримуються саме силою колективної віри в них. Підвладні добровільно погоджуються з ними, внаслідок чого у суспільстві підтримується «емоційний консенсус» як умова його керованості. Відтак важливою умовою реалізації символічної влади є символічний капітал. Під цим розуміють насамперед довіру підвладних до влади. Автором цього терміну був П. Бурдьйо, який, крім економічного, виокремив інші види капіталу – культурний, соціальний та символічний. Останнім, на його думку, є будь-яка форма капіталу, яка визнана легітимною членами суспільства, яка сприймається ними як цінність [84].

Формується символічна влада, яка, на думку П. Бурдьйо, є владою «конструювати реальність, встановлюючи гносеологічний порядок: безпосереднє світосприйняття (особливо – відчуття соціального світу) передбачає те, що Дюркгейм називав логічним конформізмом, тобто «гомогенним сприйняттям часу, простору, числа, причини, що робить можливим згоду між умами» [85, р. 407], владою встановлювати даність через вислів, змушувати бачити та вірити, стверджувати або змінювати світобачення і, таким чином, впливати на світ. Відтак влада вміщується не в самих символах, а в процесі формування відносин між тими, хто здійснює

владу, та тими, що на собі відчуває її. Виходячи з визначення символічної влади, її реалізація неможлива без «символічного насильства» [86], а Т. Мейер навіть запроваджує такий термін як естетичне насильство [125, р. 174].

Метою символічного насильства є «впровадження (закріплення) у масову свідомість певного образу (стереотипу) «групи-противника» для подальшої його експлуатації у своїх цілях» [41].

Більшість дослідників акцентує на тому, що влада цілеспрямовано вселяє в публіку корисні для неї ілюзії. Але, на думку Є. Перегуди та О. Івашка, механізм дії символічних систем складніший. Їх імплантація до свідомості має обмеження. Це неможливо зробити, якщо та чи інша конструкція не має підґрунтя в історичному досвіді індивіда або групи, в його підсвідомості. В цьому контексті завданням суб'єкта символічної політики є не стільки пряме нав'язування, скільки актуалізація певних складових підсвідомості, «витягування» у сферу свідомості тих її конструкцій, які цьому суб'єкту вигідні [50, с. 4].

Символи теоретично мають змогу та функцію стимулювати індивіда, заохочувати його до прийняття заданої моделі поведінки. Символи є шаблонами, які спонукають людину, лишають її потреби пошуку інформації та прийняття самостійного рішення. Політичні символи встановлюють модель та регулюють стосунки індивіду та держави, складають фундамент для кооперації та функціонування політичного суспільства. Треба засвідчити, що ця проблема вивчена недостатньо та її майбутнє вивчення має великий потенціал для розуміння функціонування політичних та соціальних процесів у суспільстві. Основні концепції та гіпотези потребують подальшого вивчення та детального, ретельного доопрацювання та ще більше вони потребують випробування шляхом експериментального підтвердження. Один з популярних підходів розглядає політичні символи саме як важливі у просторі об'єкти, які значущі для індивідуального сприйняття. Звісно, індивід не є шаблонною фігурою, індивід є складною матерією з різними

показниками сприйняття та характеру, це і відрізняє одного індивіда від інших. Та можливість символу впливати на індивіда й висвітлює потенціал цього символу у контексті упередження, навіювання та пробудження інтересу до того, що політичний символ має у собі.

Різні дослідники вивчали механізми символізації політики, зокрема театралізацію, карнавалізацію та ритуалізацію політичного простору [22, с. 11]. Потрібно перерахувати компоненти сприйняття символів: когнітивний зміст, валентність та систематична значимість [134]. Переплетіння цих компонентів можливо та проходить завдяки їх ієрархічній структурі та типології політичних символів, які виділяють та виокремлюють чітку закономірність ідентифікації символів різними соціальними групами.

Символи також мають перспективу реальної вигоди та з'являються завдяки співвідношення значення чи оцінки з обертами, людиною, жестами чи предметами. Як казав відомий англійський філософ Джон Локк, символи: «володіють умовними значеннями, приписуються людиною» [120].

Необхідно зазначити, що символ не є конкретною річчю. Змогу стати символом має будь-який об'єкт, для цього йому потрібно лише значення. Останнє народжується соціумом.

У цій роботі ми акцентуємо увагу саме на політичних символах. Кожна політична система має власний «пакет» символів, але володіє в конкретний момент обмеженою кількістю об'єктів-символів. Якщо проаналізувати кількість, смислове навантаження та якість цих символів, можна зробити висновок, що набір висвітлює собою все основні елементи збудованої політичної культури.

Символи здатні на зміни та метаморфози, але центральні елементи та показники завжди залишаються відносно стабільними та сталими, або ж змінюються дуже повільно. Набір символів створює об'єкти, які є фундаментом для спільної думки та точкою зіткнення поглядів, взаємної ідентифікації з окремою політичною точкою зору. Ця символічна основа створена та сконструйована досвідом поколінь, які досліджували вплив

символів на людину. Головними показниками залежності від символів є користь та задоволення, які індивід отримує, сприймаючи їх.

Інструментами та рупорами впливу на індивіда є маніпуляція та пропаганда. Маніпуляцією є політичний прийом, що впливає на поведінку індивіда (ключової особи держави) чи групи осіб (партії) у суспільстві [38, с. 11]. Натомість, пропагандою є форма комунікації, спрямована на поширення в суспільстві світогляду, теорії, твердження, фактів, аргументів, чуток та інших відомостей для впливу на суспільну думку на користь певної спільної справи чи громадської позиції [58, с. 736].

Треба звернути увагу на дві основи легітимності політичної символізації. Перша є суто символічною, вона полягає у тому, що заснована більше на почуттях та емоціях при сприйнятті цікавих політичних символів. Друге джерело легітимності говорить про критерії матеріальної оцінки та вигоди.

Розуміння ролі та місця символів і важливість символічної вигоди у житті індивіда є важливою метою багатьох досліджень. Потрібно докладно, ретельно та уважно розглядати ті речі, які люди ідентифікують, користуючись допомогою політичних символів, і способи, за допомогою яких відбувається ця ідентифікація. Особливу роль виконує теоретичне та практичне розуміння реакції людини, яка викликана політичними символами. Бо більшість символів є емоційно забарвленими, але є також багато прикладів емоційно нейтральних символів, які все одно чинять вплив на індивіда. Водночас фундаментальним і цінним є розуміння, що різниця не будується на якісних характеристиках самих символів. Символи апріорі у собі не містять ніякого внутрішнього значення, визначеного його формою. Приналежність символу залежить від атмосфери та індивіда, що його сприймає.

Процес сприйняття одного об'єкту різними індивідами по-різному можна охарактеризувати, бо члени суспільства обирають для сприйняття об'єкт, але при цьому кожна особистість розглядає ті його характеристики,

які є цікавими, привабливими саме для конкретного індивіда. Висвітлені схожі риси подібності емоцій та вражень створюють бачення однакової поведінки групи та призводять до хибних висновків про однаковість та схожість мотивацій особистості.

Всі тези, викладені вище, лише підтверджують те, що роль, яку відіграють політичні символи у житті суспільства, дуже важлива. Ключем до розуміння цієї ролі є способи, які використовує людина задля того, щоб індивідуально ідентифікувати себе за допомогою символів. Відомий американський антрополог та соціолог К. Гірц пише: «Існує багато міркувань про емоції, які “знаходять своє вираження у символі” або “прикріплюються до символу” – але дуже мало говориться про те, як це відбувається» [107].

На початку своєї діяльності визначний американський політолог Г. Лассвел визначав: «В оточенні дитини існує велика кількість слів з неясним референтом, які набувають позитивного чи негативного значення задовго до того, як у дитини з'являється достатня кількість контактів з реальністю для того, щоб самостійно визначити значення слів, зміст яких невизначеним. Подорослішавши, людина продовжує сприймати ці феномени, ґрунтуючись на своєму дитячому уявленні, іноді додаючи якесь додаткове значення до них. До таких слів та виразів можна віднести такі: «закон і порядок», «патріотизм» [117].

Кажуть, що діти є найкращими філософами, бо саме вони мають щирість та інтерес до того, чому фундаментальні речі працюють саме так, а не інакше. Діти складають позитивне чи негативне сприйняття політичного об'єкта ще до того, як цей символ починає мати значення або передавати закладену інформацію. Ці символи або об'єкти стають центральним елементом того, що один з найвідоміших американських політологів Д. Істон називає «розпливчастою підтримкою» чи «позитивним сприйняттям символу, яке не залежить від будь-якої вигоди, що отримується з об'єкта» [96, р. 272].

Коли людина стає зрілою та дорослою, образи, які мають асоціацію з символами, заповнюються значною кількістю інформації та знаннями. Образи і уявлення, сформовані в дитинстві, ніколи не зникають, вони залишаються та проявляються спогадами у різні моменти життя. Вони залишаються, як говорить Г. Лассвел, значущими символами на емоційному рівні з розмитим референтом [118].

Те, що в символах емоційна компонента переважає над інформативною, підтверджує факт, що, припустимо, незважаючи на відсутність знань громадян про програму партії, їй приписуються яскраві характеристики та «приклеюються» ярлики. Значення символів для конкретного індивіда залежить від життєвого досвіду особистості і формується більше завдяки атмосфері навколо, в якій перебуває індивід. Значення символу не є уніфікованою оболонкою чи фіксованим набором характеристик, їх специфікація, ідентифікація та сприйняття різними етнічними, расовими, релігійними та соціально-економічними групами буде різним.

Завдяки тому, що людина має властивість часто приписувати політичним символам значення, яке вона вважає найближчим, ідентифікація символів відбувається не від тих значень, які були вкладені у символ раніше, а від уявлень суспільства щодо цього символу. Тому у деяких випадках має місце й негативний контекст.

Людина у багатьох випадках має послідовне сприйняття політичних символів, що відносять себе до політичної сфери. Залежно від свого місця на карті політичних координат та ступеня обізнаності у політичній обстановці людина має змогу виокремлювати різні сфери символів. Важливий не стільки рівень знань індивіда у політиці, важливо, як особистість їх для себе підкреслює та групує. Всі люди мають різний рівень впровадженості та зацікавленості у політиці.

Зважаючи на відмінності у сприйнятті символів, можна зробити висновки, що є два способи використання символів та два різні типи реакції

на ці символи серед мас. Окремі представники еліти застосовують символи з маніпулятивною ціллю, заради отримання вигоди, проте існують й такі еліти, які не егоїстичні у своїх намірах і діють, виходячи з тих почуттів та емоцій, які ці символи пробуджують у їхній свідомості. Візьмемо до уваги й той факт, що велика частина населення виплескує конкретну реакцію на політичні символи, що використовуються іншими, яка з'являється в активних діях, а також в бездіяльності.

Наряду з цим, існує частина суспільства, яка байдужа до такого роду маніпулювання. Символи оцінюються по-різному соціальними групами. Оцінка системного значення символу відіграє у осмисленні тієї реакції, яку викликає вживання символу. Вірогідність того, що людина сприйме систематичну важливість символу, якщо один або декілька його компонентів не є для нього значущим, є набагато меншою.

Символи, які здійснюють більше враження на людину, викликають сильнішу і передбачувану реакцію у її розумі, ніж ті, які здаються їй не такими важливими. Оціночна компонента дозволяє виділяти диференціацію у значеннях, що відносять до різних символів.

Моделі системної значимості, такі як зміст, відіграють важливу роль для формування мобілізуючого та стимулюючого потенціалу задля впливу об'єктів на групи суспільства. Фундамент бачення та розуміння символів залежить від групи, у якій людина перебуває та не меншу роль відіграє її соціальне положення.

Лідеру важливо бути серед символів та використовувати їх у векторі тієї політики, яку він проводить протягом політичної діяльності. Політичні символи доповнюють його фігуру, яку бачать громадянин та суспільство. Символи мають навіювати людям загальні досягнення за термін його роботи. З часом, через покоління, лідер сам перетворюється на символ, який включає усі ті символи, які він використовував, вони залишаються в історії та асоціюються з ним. За допомогою символів лідеру вдається підтвердити свою здатність упоратися з труднощами. В іншому випадку він втрачає

довіру прихильників. Під прихильниками мають на увазі не лише громадян, які підтримують чи не підтримують, які голосують чи не голосують, а й політичні еліти та клани, які своєю підтримкою складають скелет політичної системи.

Існує ще один важливий критерій визначення відповідності символу ситуації – це вказівки, які еліта за допомогою суспільних мас доносить до кожного індивіда окремо. Відомий італійський політолог Дж. Сарторі у своїх працях називає даний критерій «встановлення зв'язку»: «Мовчазна публіка не здатна без керівництва не тільки зіставити, що з чим вживається в дедуктивному ланцюжку абстрактних аргументів, але що, мабуть, важливіше, їй бракує інформації та індуктивних здібностей, щоб самостійно визначити, який взаємозв'язок існує між конкретною подією та загальним принципом (символом), а також, з яким принципом (символом) подія співвідноситься» [137, р. 407].

Д. Істон стверджує, що класифікація символів є ієрархією трьох груп: політична спільнота, політичний режим, уряд. За його визначенням «уряд – це група людей, чия роль полягає в тому, щоб регулярно приймати рішення та стежити за тим, щоб ці рішення виконували суспільство» [97]. Режим за Д. Істоном є формальні та неформальні структури, що поступово розвиваються, стагнують чи деградують, за допомогою яких політичні рішення приймаються і виконуються. Режим включає правила гри або код поведінки, який узаконює дії уряду і уточнює, яка реакція очікується від громадян та суспільства [96].

Символи політичного співтовариства відбивають та підкреслюють, як правило, базовий набір цінностей. Ці символи є основними серед величезної кількості політичних символів і є стимулами до реакцій і вражень. До цього базового набору належать такі символи як «свобода», «незалежність», «американський стиль життя». Символи класу «режим» просто вказують на встановлені правила, що регулюють поведінку. Інакше кажучи, вони символізують норми, прийняті системою. Прикладами символів «правила

гри» може бути такі як «законний процес», «правило більшості», «по одному голосу кожного» [143]. Приклади символів політичних тем – «мовчазна більшість», «негайне закінчення війни» тощо.

Для більш детального розуміння потрібно розглянути фундаментальні символи, які загально ілюструють та характеризують будь-яку державу як на геополітичній, міжнародній арені, так й всередині. Для кожного громадянина важливо асоціювати себе з рідним краєм. Держава зацікавлена у патріотизмі не менше, тому активно сприяє цьому процесу. Базовими символами держави є прапор, герб та гімн. Але потрібно, щоб ці політичні символи мали такий зміст, щоб викликати емоції та враження у індивіда, щоб зміст цих символів відкликався в його серці. Тому кожен прапор, герб та гімн кожної країни має власне багате значення, всі елементи підібрані доречно та ніякого елементу не додають випадково. Ці висновки підтверджує, наприклад, прапор Сполучених Штатів Америки, який офіційно та неофіційно називають «Стара Слава». Кількість полос та зірок на ньому має власне значення, зокрема, кількість зірок відображає кількість штатів у федерації. Навіть в кольори прапору був закладений немалий сенс, бо білий колір символізує чистоту та невинність, червоний – спроможність та мужність, синій – уважність, непохитність та справедливість. Наскільки ці сенси корелюють з реальною політикою, є темою для іншого дослідження, але батьки-засновники США закладали у прапор вищеописаний сенс.

Також важливі й альтернативні символи США. Серед яких найяскравішим та навіть одіозним є Дядько Сем. Цей персонаж має високий зріст, довгий капелюх та «козлячу» бороду, одягнений у сюртук та штани на манер національного прапору. Він символічно ілюструє Сполучені Штати. По одній з теорій «Дядько Сем» названий у честь Семуеля Уїлсона, торговця, який імпортував в армію телятину у війні 1812 р. На бочонках Уїлсона стояло маркування «U.S.», але солдати називали цю аббревіатуру на власний манер: «Дядечка Семуель». Найбільш відомим зображенням Дядька Сема є плакат художника Дж. Флега, викладений у часи Першої світової війни, де

Дядько Сем вказує пальцем на глядача та говорить фразу «Ти потрібен мені для американської армії». Примітним є той факт, що Флег змалював зовнішність «Дядька Сема» з самого себе. Але придумав вдалу формулу агітаційного плакату не Флег, а британський маршал Г. Кітченер, який очолив підготовку Англії до участі у Першій світовій війні й зайнявся реорганізацією армії. Саме він наказав виготовити плакат з закликом вступати у армію, на якому був зображений він сам, направляючи вказівний палець на глядача. Ще одна версія виникнення «Дядька Сема» полягає у тому, що на американських товарах ставився знак «U.S.Am». Абревіатура була дуже схожа на скорочення «Дядько Сем» [24].

Політичний символізм – водночас феномен групового та індивідуального рівня. Символи можуть бути загальними для групи, але їх індивідуальне сприйняття може бути різним. Аргументи, наведені у цьому розділі, описують феномени рівня групи та системи і не суперечать тому, що ми знаємо про поведінку індивіда у ролі суб'єкта політики та системного ефекту, зробленого його діями. Ці феномени дозволяють виражати реакцію на обох рівнях прямолінійно та відкрито. [75].

Етичні символи так само служать підтримці стійкості груп із загальними інтересами. Стійкість етичних норм у політиці свідчить про важливість та значущість таких символів, вказуючи на те, що вони формують стиль життя та традиції. Наприклад, навряд чи можна знайти ефективніший спосіб завоювати підтримку єврейського народу, ніж вживання символу «антисемітизм». Політичні символи грають ключову роль у розвитку соціального конфлікту. Групи, які перебувають у не вигідному становищі, у становищі меншості, намагаються посилити свій вплив, переформулювавши свої цілі таким чином, щоб заручитися підтримкою інших груп та публіки. У формулюванні нової мети велику роль відіграють символи, які впливають на певні групи, і символи, розташовані на верхніх щаблях ієрархії, тобто ті, емоційний потенціал яких однорідний. Противники таких змін намагаються обмежити можливість використання символів, що підходять у цій ситуації, і

скоротити кількість символів вищих щаблів, крім тих, зрозуміло, які вказують на незаконність дій групи і таким чином знижують довіру до цієї групи. Прикладами символів, які використовуються у подібних контрстратегіях, можуть бути: «зовнішні агітатори», «неамериканський» та «комуністично налаштований».

Символи відіграють важливу роль не лише у внутрішніх, а й у міжнародних конфліктах. Заходи, що вживаються урядами та спрямовані на благо нації та держави, часто підкріплені використанням відповідних символів зі специфічним значенням. Таким чином відбувається перебільшення власної ролі (ролі нації) і водночас створюються поверхневі, неточні судження про іншу націю. Щоменше контактів виникає між конфліктуючими групами, то частіше використовуються символи з бідним інформаційним змістом, але високим емоційним впливом. Політичні символи відіграють важливу роль у процесах конфлікту, мобілізації та інтеграції, стає очевидним і той факт, що вони впливають і на взаємини влади. Емоція, яку визиває символ, є дуже валивим фактором, який згуртовує та консолідує нації. Суспільні рухи можуть бути орієнтовані на різні групи людей з різними інтересами, що мають різні, часто несумісні цілі. Їх об'єднує не єдність цілей, а схожість точок зору. Це підтверджує й вчений Абербач Волкер, він зазначає, що «чим неодноріднішим є політичний рух, тим більш неясними і неточними є символи, які їх об'єднують» [75].

Символи відіграють важливу роль, легітимізуючи розподіл влади. Чим більше повноважень і чим більш далеке джерело влади, тим більше потреба у використанні символів й тим більше можливостей їх використовувати для того, щоб цю владу виправдати. Владі властиво оточувати себе безліччю речей, яким можна довіряти і захоплюватися. Символи, які присутні у владі та підтримують її, є не лише зовнішніми атрибутами посади, а й жестами і поведінкою чиновників.

У той час як міфи та ритуали є виправданням політичної влади в будь-якій системі, законність її дій підтверджується позитивним враженням від

виконаних посадових обов'язків. Таким чином, як було описано раніше, лідерство безпосередньо залежить від дій, які є взірцем поведінки для прихильників/послідовників. За допомогою цих дій влада встановлюється та підтримується. Ці дії не повинні повторювати і бути співзвучними з попередніми діями, поки лідер в силі здійснювати контроль, поки він справляє враження усвідомленості своїх вчинків, діє в рамках повноважень і поки публіка йому довіряє. Крім того, що символи виправдовують розподіл влади та узаконюють її дії, вони допомагають згладжувати проблеми, що виникають під час передачі влади від одних керівників іншим.

Безумовно, влада, її міцність та статус не існує виключно завдяки фізичній силі, влада існує у просторі серед великої кількості факторів, які здатні впливати на роль та рівень міцності держави, на «клімат» та «комфорт» представників цієї влади. Чим більше влада асоціюється із символами високого рівня, тим вона сильніша.

Великий італійський інтелектуал Н. Мак'явелі стверджував та висловлював тезу «Винагороджуй поступово, карай залпом» [37, с. 25]. Він писав, що, керуючи людьми, їх треба або пестити, або пригнічувати. Гноблення повинно бути настільки потужним, щоб забрати будь-яку надію на опір. Добрі справи і благодіяння правильніше марнувати по краплині, щоб підлеглі мали достатньо часу для вдячної оцінки. Нагородами та підвищеннями по службі дорожать, коли вони є рідкістю. Одноразова жорстокість переноситься з меншим роздратуванням, ніж розтягнута у часі. Там, де є накоплене роздратування, стовідсотково керувати людиною не можна. Отже, зло творять одразу, а добро поступово. Набагато легше та надійніше навіювати жах, ніж бути коханим [37, с. 98].

Натомість, сьогодення виглядає частково інакше. Суспільство стає все більше і більше грамотним, обізнаним та вільним. Таким суспільством важче маніпулювати та змусити мислити у потрібному владі векторі. Таке суспільство не може зломити навіть жорстка сила, така як армія. Це

підтверджує американський соціолог Самуель Філіпс Хантінгтон у книзі «Зіткнення цивілізацій»:

«У 1953 році, коли менше 15 відсотків іранців були грамотними і менше 17% жили в містах, Керміт Рузвельт та кілька агентів ЦРУ досить легко придушили повстання і повернули шаху його трон. 1979 року, коли 50% іранців були грамотними і 47% жили в містах, ніяке застосування американської військової могутності вже не могло втримати трон під Шахом» [138].

Суспільство наразі має більше потреб, більше гідності та можливість бачити світові події під різними кутами. Людина отримує інформацію з багатьох відкритих джерел, аналізує її та робить власні висновки. Все менше простору залишається для відкритого насилля на особистість з боку держави. Остання надає перевагу шляхом демонстрації індивіду того світу, який вона прагне конструювати. За допомогою маніпуляцій держава навіює індивіду любов до сьогодення та майбутньої реальності.

Наряду з цим влада може моделювати та прогнозувати реальність та майбутні події завдяки методам науки, яку фахівець з інформаційної безпеки К. Мітнік назвав «соціальною інженерією» [113]. Це наука, що вивчає людську поведінку та фактори, які на неї впливають. Основною її метою є дослідження людини, обставин та середовища, що впливають на формування системи цінностей індивіда, і як наслідок – їх поведінки. Тому важливо аналізувати інформацію, яку людина отримує та використовує, бо, якщо індивід вважає, що їм ніхто не маніпулює, то він у руках професіоналів.

Висновки до Розділу 1

Поняття простору відривається від географічної детермінації та набуває ознак соціального, зокрема символічного.

Символ – інструмент «соціальної інтеграції», інструмент впливу на свідомість, пізнання та комунікації між державою та суспільством.

Символічна влада – влада, яка здатна конструювати соціальну реальність, стверджувати або змінювати світобачення і, таким чином, впливати на суспільство.

Символічна політика – діяльність, яка направлена не на раціональне осмислення, а на навіювання способів інтерпретації реальності задля легітимації влади. Такі поняття як «пропаганда», «маніпуляція» відображають набір інструментів та методів, завдяки яким є змога чинити вплив на індивіда окремо чи суспільство в цілому.

Держава чинить вплив на особистість та суспільство. Вона використовує символи, які знаходять місце у серці індивіда та заохочують його реагувати, отримувати емоції, враження та програмують на потрібні дії. Існують інструменти та методи, за допомогою яких вплив чиниться особливо ефективно. На ефективність сприйняття символу впливає емоційна яскравість, закладені у нього сенси, образи, та ступінь легкості для створення чіткої асоціації індивіда з символом. Саме для ефективності впровадження символу застосовують, у тому числі, методи пропаганди і маніпуляції.

Символи оцінюються по-різному соціальними групами. Оцінка системного значення символу відіграє роль у осмисленні тієї реакції, яку викликає вживання символу. Вірогідність, що людина прийме систематичну важливість символу, якщо один або декілька його компонентів не є для нього значущим, є набагато меншою. Символи, які здійснюють більше враження на людину, викликають сильнішу і передбачувану реакцію у її розумі, ніж ті, які здаються їй не такими важливими. Оціночна компонента дозволяє виділяти диференціацію у значеннях, що відносять до різних символів.

РОЗДІЛ 2. ВПЛИВ ЛІТЕРАТУРИ НА СПРИЙНЯТТЯ ПРОСТОРУ З УРАХУВАННЯМ БАЗОВИХ ВРАЖЕНЬ

Сприйняття простору та свідомість індивіда, як правило, завжди має підґрунтя, що базується на отриманих раніше знаннях та враженнях. Знання можуть формуватися на основі власного життєвого досвіду та бути компіляцією зі споглядань та почуттів. Індивід може отримувати досвід та складати бачення речей за допомогою літератури.

Літературою є «сукупність писаних і друкованих творів певного народу, епохи, людства. Література відображає та зберігає знання й культуру народу та певного історичного періоду. Водночас вона є різновидом мистецтва, власне, мистецтвом слова, що відображає дійсність у художніх образах, створює нову художню реальність за законами краси; результатом творчого процесу автора, зафіксований у відповідному тексті за допомогою літер» [35, с. 564-565].

Література поєднує у собі вплив на розум та почуття. Вона може впливати у моменти, коли індивід отримує естетичне враження та задоволення від тексту та їх уявлення у власній свідомості. Також література чинить вплив на більш довгій дистанції, формуючи бачення світу та свідомість індивіда ще з дитинства. Відомий філософ Еммануїл Кант у своїх працях аналізував розум та почуття, з яких складається свідомість. Зокрема він зазначав: «Розум нічого не може споглядати, а почуття нічого не можуть мислити. Тільки після з'єднання їх може виникнути знання.» [29]. Висоти і широти, дизайн і стиль об'єкта мають важливий сенс та чинять великий вплив, але не є головним виміром впливу, бо, як автор зазначає в одній з апробацій представленої роботи: «Першорядною рисою є інформація та попереднє знання індивіда про об'єкт сприйняття. Те, які враження та відчуття від явища отримає особистість, насамперед залежить від того, яке

знання і які схожі враження він отримував раніше від подібних творів» [52, с 92].

Сприйняття може формуватися на теоретичному знанні, на основі поглинених і відбитих у свідомості знань. У сучасному світі джерелом такого роду інформації можуть виступати книги, газети, журнали, глобальна мережа або телевізійні програми. Італійський вчений, філософ та теоретик літератури Умберто Еко сконструював своє бачення значення літератури для суспільства та її вплив, його формулювання виглядало так: «Світ літератури – це своєрідний тест на адекватне сприйняття реальності» [98].

Автор вважає за потрібне звернути увагу, як література та її безсмертні представники впливають на сприйняття світу особистістю. Твори відомих письменників, представників жанру жахів, Говарда Філіпса Лавкрафта і Едгара Алана По, а також празького письменника Франца Кафки є чи не найяскравішими прикладами у предметі цього розділу.

Відомий англійській письменник та майстер антиутопій Джордж Орвел наголошував не тільки на існуванні реального світу, а ще й на суб'єктивності сприйняття реальності, що інтерпретує світ через призму власних настанов та відчуттів. На його думку, «припускається, що десь поза тобою є «дійсний» світ, де відбуваються «дійсні» події. Але звідки може взятися цей світ? Про речі ми знаємо лише те, що міститься у нашій свідомості. Все, що відбувається, відбувається у свідомості. Те, що відбувається у свідомості у всіх, відбувається насправді» [44].

З біографії Г. Лавкрафта відомо, що він був дуже хворобливою дитиною, яка зазнала мук внаслідок частих нічних кошмарів. Цей чинник сформував його як письменника, який відкривав читачеві безліч таємничих, сповнених жахом незвіданих світів. У його творах кошмарні створіння постають перед читачем величезними та неосяжними, виразними та повними небачених до цього деталей. Твори Г. Лавкрафта залишають відбиток у свідомості спостерігача і внаслідок цього екстраполують отримані ним

знання та враження на ті речі та події, які індивід сприймає та досліджує у реальному житті.

Г. Лавкрафт писав: «Небагато людей усвідомлюють, що за дива їм відкривалися в історіях і видіннях ранніх літ; бо ж дітьми ми слухаємо і уявляємо, мислячи лише напівсформованими образами, стаючи дорослими, ми переважно послуговуємося пам'яттю, отрута життя робить нас обмеженими і прозаїчними» [34]. Це підтверджує, що книги формують нас, але залежно від часу та інших факторів, вплив може мати різну ефективність.

Лавкрафт майстерно і максимально усвідомлено веде читача крізь низку історій, зіштовхуючи з чудовиськами та підводними тварями, бажаючи зобразити їх якомога реальніше і змушуючи спостерігача відчувати холодне дихання за своєю спиною. По ходу твору він як фахівець у письменницькому ремеслі використовує певні прийоми, що допомагають читачеві відчувати причетність та зачепити струни власної душі. Цей ефект досягається за допомогою теорії про особливості сприйняття людиною явищ, за допомогою психології та вивчення функціонування розумових процесів у розумі людини. Говард Лавкрафт може показати небачених розмірів чудовисько, саме ця фантазія письменника дала ґрунт для найвідомішого оповідання «Поклик Ктулху», жахаючи читача розмірами космічної тварі, достатком деталей його зовнішнього вигляду та інших речей, які є «тригерами» для розуму людини. Разом з тим, Ктулху у творі має риси, які письменник усвідомлено описує розмито або зовсім не дає читачеві. Даний метод покликаний навести ще більший жах на спостерігача, адже, не даючи описи, індивід іноді не здатний уявити повну картину, а неможливість «додумати» і структурувати собі повну схему явища дає людині почуття нерозуміння. Своєю чергою нерозуміння і неможливість усвідомити явище повною мірою є ще більшим страхом та небезпекою для читача. Не випадково в деяких оповіданнях Лавкрафта незвідане явище практично не має опису, це зроблено спеціально для того, щоб кожен читач під впливом жаху та за відсутністю однозначного опису створював власні сприйняття та уявлення, які

конструюють саме такий образ, якого боявся б індивід. Саме такий опис наводить Г. Лавкрафт у своєму творі: «...титанічна Твар на краю нагромищення каміння, яке ніяк не можна було назвати «берегом», бурмотіла щось і пускала слини, подібно до Поліфема, що посиляє прокляття вслід кораблю Одиссея, що віддаляється» [34]. А іноді він свідомо не вважає за потрібне наводити опис, повністю перекладаючи малювання всіх жахливих деталей чудовиська на уявлення читача: «Описати Твар не представляється можливим» [34].

Сприйняття людини націлене на те, щоб розуміти щось незвідане іноді страшним, налаштоване відчувати власну нікчемність на тлі шпилів, що піднімаються продуманим холодом, що поєднують у собі гострі кути і форми. Адже розуміння простору індивідом іноді побудовано на інстинктах, з давніх-давен людина відчувала занепокоєння, побачивши вигляд величезних споруд. Споруди, як й істоти з всесвіту Лавкрафта, побудовані з метою сформувати в індивіда незабутнє враження, відчуття того, що він до цього заповітного моменту не бачив такого. А також, щоб навіяти на спостерігача жах перед великою та безжальною будівлею, наче намагаючись усім своїм виглядом оголосити про безсилля, підкреслити, яка людина крихітна порівняно з нею.

Кожен митець прагне викликати в спостерігача емоцію та враження. Ці речі, звісно, можна прогнозувати, але до кінця вплив на індивіда передбачити неможливо, бо залежить від багатьох факторів. Французький філософ, літературознавець та естетик Ролан Барт відзначав: «Будь-який з нас може підтвердити, що задоволення від тексту мінливе: немає жодної гарантії, що той самий текст зможе зробити нам задоволення вдруге; задоволення швидкоплинно, залежить від настрою, від звичок, від обставин» [135].

Не слід забувати, що висоти і широти, дизайн і стиль не є головним виміром впливу архітектури на людину. Це лише фактори та деталі. Першорядною рисою є інформація та попереднє знання індивіда про об'єкт сприйняття. Те, які враження та відчуття від бачення явища отримає

особистість, насамперед, залежить від того, яке знання і які схожі враження він отримував раніше від подібних творів. І якщо індивід раніше не отримав інформації про явище і сприймає його вперше, з'являється відчуття незвіданого і незрозумілого, і ці почуття набагато сильніші і створюють непідробні і яскраві емоції. Саме неможливість пояснити явище для себе дає сильний ґрунт для відчуттів. Архітектурні будівлі іноді намагаються показати саме такий вплив. В абсурдному романі «Замок» безсмертний письменник Франц Кафка ілюструє головну будову саме в такий спосіб. Вона покликана вселяти страх, велич і, найголовніше, нерозуміння. Ф. Кафка знався на впливі літератури і у своїх працях писав: «Книга має бути сокирою для замерзлого в нас моря» [112].

Апофеозом «Замку» є неможливість увійти до Замку, доторкнутися до нього. Він одночасно такий близький і далекий від головного героя. Ф. Кафка малює замок як щось величне та покрите таємницею, описуючи його будівлею для впливових громадян, куди звичайній людині вхід зачинений. Саме таємниця створює величність замку, в підтвердження цього письменник описує будівлю саме у такому контексті: «К. йшов уперед, не зводячи очей із Замка, ніщо інше його не цікавило, чим ближче він підходив, тим більше розчаровував його Замок...» [111]. Існує ще один опис, який потребує уваги: «А коли моєму господареві можна буде прийти до Замку?» – "Ніколи!" – пролунала відповідь. "Добре", – сказав К. і повісив трубку [111].

Бажання та страх пізнати невідоме створює інтерес у спостерігача і водночас небажання пізнати річ. Це відчуття виникає через те, що людина, отримуючи частину інформації, бажає пізнавати річ все більше і більше, адже особистість влаштована так, що має вроджену нездатність отримати достатню частину знання і залишитися задоволеною. Лише повне пізнання може заспокоїти людину. У творі Е. По «Падіння дому Ашерів» є прекрасний опис замку Пана Ашера. На початку головний герой подорожує з метою відвідати далекого друга, який потребує його і з небаченою радістю на нього чекає. Перше враження замок залишає у розумі мандрівника таким чином:

«...переді мною з'явився похмурий будинок Ашерів. і садиба, і одноманітні околиці — нічим не тішило око: похмурі стіни... віки, що байдуже й холодно дивляться... де-не-де розрослий очерет... білі мертві стовбури сухих дерев...» [131].

Поступово дослідження впливу простору приводить нас до розуміння того, наскільки важлива повнота пізнання предмета. Головний герой долає страх нерозуміння того, що відбувається у підвалі замку, звідки долинають дивні звуки. І грандіозні та неосяжні ці сцени саме тим, що в описі будівлі у цьому творі вперше використовується термін «фантаσμαгоричний». Цей термін означає нагромадження химерних образів, видінь, фантазій; хаос, сумбур, гротеск [62, с. 523]. На вигляд може здатися, що це звичайні слова в тексті великого автора, однак саме це визначення дає ключ до розуміння архітектури, адже зрозуміти всю велич дивовижної будови можна лише усвідомлюючи, наскільки неосяжним є його розуміння. Адже термін «фантаσμαгорія» описує повну картину і водночас не говорить про будову нічого конкретного, даючи читачеві самотійно уявити картину сцени. Ілюстрацію, не схожу на уявлення інших спостерігачів, тому що цінність враження під час занурення в літературну сцену полягає в її унікальності, яку поруч із письменником створює, власне, читач.

Це далеко не найголовніше, що намагається донести нам Едгар По. Одним із сенсів постає розуміння автором того, що вигляд архітектурної споруди викриває душевний стан свого власника. Навіть несвідомо власник творить свій будинок, вкладаючи в нього ті цінності та деталі, в яких знаходить відгук його душі. Виходячи з цього, читач здатний відчувати смуток та тугу пана Ашера, спостерігаючи за фабулою твору. Для ілюстрації туги Едгар По наводить саме такий опис будинку Пана Ашера: «Ззовні все покритлося лишайником і цвіллю, ніби клапті павутиння звисали з карнизів. Проте не можна було сказати, що будинок зовсім занепав. Кам'яна кладка ніде не обрушилася; прекрасна пропорційність всіх частин будівлі дивно не відповідала видимій старості кожного окремого каменю. Чомусь мені здалося

старовинне дерев'яне начиння, що давно вже прогнило в якомусь забутому підземеллі, але все ще здається цілим і неушкодженим, бо довгі роки її не турбував ні найменший подих ззовні» [131].

Використання багатьох посилань на художню літературу у цій роботі має величезний і прагматичний сенс, адже варто пам'ятати, що саме література чинить широкий вплив на формування базового сприйняття індивіда. Виходячи з отриманої інформації та вражень, він оцінює наступні події. Крім того, художні твори дають вичерпну відповідь на те, яким чином людина розуміє простір, яким чином отримує емоції та враження, від чого відчуває тривожність і страх.

В контексті аналізу маніпуляцій потрібно пам'ятати, що, знайомлячись з літературою, потрібно уважно аналізувати зміст та сенси, які в неї закладені, бо не всі сенси, які бачить читач, закладалися автором та відповідають дійсності. З одного боку, читач може розуміти літературний текст інакше, інтерпретувати його інакше й таким чином створювати для себе нові сенси, бо інтерпретація індивідом не менш важлива. Водночас до аналізу прочитаного потрібно підходити уважно та детально, а іноді дивитися на текст буквально не занурюючись. Це допоможе побачити справжні сенси та уникнути хибних, непередбачених сенсів. Теоретик літератури Умберто Еко у своїх працях акцентував увагу саме на аналізі тексту таким чином: «Там, де все має таємний сенс, все непохитно банально та плоско. Пристрасть до пошуків таємного значення призводить до ослаблення нашої спроможності бачити другі та тисячні сенси там, де вони дійсно є та були. Ми розучилися отримувати задоволення від буквального значення, вражатися простоті суцього, коли максимальне значення многозначності співпадає з мінімальним тавтологією: a rose is a rose is a rose is a rose. Символічне значення криється там, де ми нарешті бажання розшифровувати будь-якою ціною» [98]. Також він окреслював всю складність структури, завдяки якій створюються та взаємодіють символи: «Символ подібний до аркуша, списаного з двох сторін, на якому одна

сторона натякає на іншу, але вони ніколи не постають перед нашими очима разом» [98].

Висновки до Розділу 2

Література поєднує вплив на розум та почуття. Вона може впливати у моменти, коли індивід отримує естетичне враження та задоволення від тексту, від сприйняття творів та їх уявлення у власній свідомості.

Механізмами впливу літератури на формування політичної свідомості є здатність впливати на формування свідомості індивіда за допомогою закладених сенсів та символів, форми опису, стилю ілюстрації простору автором. Механізм реалізації впливу літератури дещо не схожий з механізмом впливу візуального мистецтва, які здатне впливати мomentально. Література формує сприйняття реальності на більш «довгій» дистанції. Це зумовлюється тим, що література чинить вплив через слово, бо слово є символ. Слово – шифр з сенсом та посилом, який людина здатна інтерпретувати для складання цілісної картини.

Сприйняття людини націлене на те, щоб розуміти щось незвідане іноді страшним, налаштоване відчувати власну нікчемність на тлі шпилів, що піднімаються продуманим холодом, що поєднують у собі гострі кути і форми. Адже розуміння простору індивідом іноді побудовано на інстинктах, з давніх-давен людина відчувала занепокоєння, побачивши вигляд величезних споруд. Тому істоти з всесвіту Говарда Філіпса Лавкрафта, опис будинку Ашерів в Едгара Алана По, далекий замок Франца Кафки змальовані з метою зробити на індивіда незабутнє враження, відчуття того, що особистість до цього заповітного моменту не бачила подібного.

РОЗДІЛ 3. ВПЛИВ КІНО ТА ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ НА ФОРМУВАННЯ СВІДОМОСТІ ІНДИВІДА

3.1 Візуальні засоби впливу на сприйняття простору

Образи, що зображуються в кіноіндустрії та на просторах величезного світу геймдева, завжди були цікаві глядачеві і вплинули на те, з якими упередженнями та настановами проходить формування свідомості індивіда. На те, як він сприймає реальність та як підходить до аналізу того чи іншого явища. Кіно було першим медіа, яке, за висловом канадського філософа Маршала Маклюена, «запропонувало бідним ролі багатих і можновладних, про які навіть не уявлялось у мріях» [124].

М. Маклюен намагався окреслити правила та умови, які стосуються до всієї системи комунікації, довести, чому сама форма засобу комунікації змінює нашу свідомість. Він зазначив: «Тип та форма медіа важливіше того значення чи змісту, яке воно передає». [124].

Кіномистецтво – вид мистецтва, який стає реальністю за допомогою кінознімання реальних, спеціально інсценованих, або відтворених засобами анімації подій» [33, с. 479]. З явищем кінематографа в масову культуру фільми, короткі метри та інші форми показу візуального ряду стали явищем, що залишає в розумі людини певні ілюстрації об'єкта, ілюструє думки та образи індивіда, які він мав на просторах уяви до перегляду фільму.

М. Маклюен використовує слово «мрієвість». Завдяки ньому він виділяє одну особливість кіно: «Кіно є не лише найвищим вираженням механізму, воно ще й парадоксальним образом впроваджує свій продукт як самий магічний з товарів для мас, а саме – мрії» [124]. Говорячи про фрагментарність сприйняття, щепленого людині ще фотографією, він

твердив про продовженні її розвитку фільмом, «як кінцевим втіленням великого потенціалу друкарства» [124].

Кінематограф дозволяє об'єднати два різні фрагменти в один. Робота кінематографа, тобто «Рухомої фотографії», заснована на особливості нашого зору: око людини деякий час зберігає зорове враження. Якщо перед нами протягом однієї десятої частки секунди зміняться два послідовні зображення, то зорові враження цих двох зображень зіллються в одне. При демонстрації фільму на екрані за секунду змінюються 24 фото-кадра, які у нашій свідомості повністю зливаються в одну живу картину.

Також кінематограф перебуває у ролі певного джерела інформації, джерела, що формує у розумі людини підвалини, у яких ґрунтується подальше сприйняття світу. Кіно виступає у ролі «вчителя», «інформатора» у суспільстві. Є безліч інших видів мистецтв, але автор вважає за потрібне розглянути саме цей формат поглинання інформації, поглинання шляхом візуального спостереження, бо кіно є більш розповсюдженим та легким явищем для сприйняття. Франко-швейцарський режисер та кінокритик Жан-Люк Годар зазначав: «Кіно – демократичне мистецтво, тоді як музика та живопис завжди були дуже елітарними». [28].

У автобіографічному романі французького письменника та філософа Жана-Поля Сартра є опис дитинства автора. Він говорить про те, як тоді цікавився кінематографом. Ж.-П. Сартр відокремлює повне поглиблення глядача у фільм, а також відмічає контингент відвідувачів кінотеатру. Це були робітники, діти, жінки з дітьми, солдати, старі люди. Наряду з цим він казав: «Зрівнялівка незручних кінотеатрів нашого кварталу пристосувала мене до думки, що нове мистецтво належить мені, як й всім...» [146].

Першокласний американський режисер Крістофер Нолан виношував кілька років ідею картини «Insertion». В українському прокаті її назву переклали як «Початок», хоча варто погодитися з інтернет-ком'юніті і перекладати фільм як «Впровадження». Тому далі ми будемо використовувати саме цю назву. Зрештою, кіно стало світовою класикою і

дало привід для безлічі теорій щодо концепту фіналу [140]. Варіативність кінцівки є предметом іншої роботи, ми вважаємо за потрібне звернути увагу до феномену впливу ідей на людський мозок. Одна з початкових сцен «Впровадження» знаменується фразою: «Який живучий паразит? Бактерія? Вірус? Кишковий глист? Ідея. Вона живуча і дуже заразна. Варто ідеї заволодіти мозком, позбутися її практично неможливо. Я маю на увазі ідею, що сформувалася, повністю усвідомлену, що поселилася в голові» [127].

Здавалося б, сюжет дуже фантастичний і фантасмагоричний, але правда в тому, що впровадити ідею в людський розум цілком реально [140]. За допомогою кінематографа режисер і сценарист дають індивіду «їжу для роздумів», іноді залишаючи її у «відкритому» форматі, де людина розмірковує над посилом та оцінює для себе, наскільки віддана йому ідея цікава та правильна. Він знаходить у ній цінність або неспроможність і робить висновок, наскільки вона симпатична щодо його переконань. Але не всі творці кіно вважають за потрібне залишати ідею на роздуми глядачеві і беруться за маніпуляції з постановкою акцентів. Варто лише правильно розставити акценти і будь-яка ідея може набувати привабливого забарвлення. Для ефективності маніпуляцій над глядачем та різного роду демагогії придумано та вивчено безліч технік, які за своєю природою йдуть глибоко в психологію.

Візуальний ряд фільму здатний до деталей сформувати первинну перцепцію особистості про явище або предмет. Ця тема набуває особливості в зв'язку з тим, що саме першорядне враження іноді є найважливішим, адже в такому величезному потоці ритмів руху нашого світу в індивіда іноді просто не залишається часу на те, щоб пізнати все поглиблено. Деякі думки на довгий час залишаються в схематичному уявленні і чекають на аналіз довгий час. У зв'язку з цим треба розуміти, наскільки важливо не впускати в голову наосліп уявлення інших людей, які прищеплює масова культура.

Вивчення технік маніпуляції доступне лише вузькому колу фахівців, оскільки інформація, що викладається, відкриває величезну кількість

можливостей маніпуляції над громадською думкою і «мистецтво маніпулювати даними» може бути вкрай небезпечним. Наприклад, у Радянському Союзі в Московському Державному Університеті на факультеті журналістики для вивчення був доступний курс лекцій з функцій та теоретичних аспектів пропаганди. Викладався курс для студентів факультету журналістики, які проходили військову кафедру.

Кінематограф та ігрова індустрія нерозривно пов'язані у своєму бажанні зобразити світ майбутнього, антиутопію, в якій маленька людина протистоїть глобальній та непохитній системі. Часто уявлення про світ майбутнього пов'язують з такою течією як футуризм. Це авангардний напрям у мистецтві, що розвинувся на початку XX ст. здебільшого в Італії й відстоював крайній формалізм, пропагував культ індивідуалізму, відкидав загальноприйняті мовні та поетично-мистецькі норми. Футуризм проголошував перемогу техніки, науки, швидкості, війни, боротьби з природою та жіноцтвом [63, с 550].

Прикладом може бути фільм братів, а тепер сестер Вільневих «Той, що біжить по лезу 2049» [147], що вийшов у 2017 році. Вигаданий всесвіт фільму виглядає досить футуристичним. Але диявол завжди у деталях. Причини жахів вигаданого світу можна побачити вже у соціумі, такі як бажання створити з індивіда деталь для загального організму. Або алегорія у вигляді щотижневої атестації за допомогою фраз із книги Володимира Набокова «Блідий вогонь»:

And blood-black nothingness began to spin
A system of cells interlinked within
Cells interlinked within cells interlinked
Within one stem. And dreadfully distinct
Against the dark, a tall white fountain played [126].

Ці строки відсилають глядача до прагнення силових структур зробити з людини бездушну машину для виконання наказів.

У світі Blade Runner 2049 («Той, що біжить по лезу 2049»), у світі кіберпанку режисери розставляють численні акценти на архітектурі та плануванні міста, змушуючи глядача сприймати їх антиутопію за допомогою контрасту між висотами облитих нічною безпросвітною темрявою хмарочосів. Глядач відчуває зв'язок з головним героєм та, співпереживаючи йому, бачить у цій картині себе, маленьку людину, чиновника, що йде серед хмарочосів і відчуває своє безсилля у бажанні щось створити, змінити світ. Вся бляклість, що оточує його, натякає на те, що можливий лише шлях «за течією» або шлях пустельництва. Ефектність і водночас бляклість, одноманітність висоти будівель, види нечисленних літаючих машин, доступних лише поліції та чиновникам, згодом формує у глядача обережність перед висотними спорудами гострих форм, залишаючи шлейф зі страху та занепокоєння перед їхньою значимістю та зовнішньою темнотою.

Але не варто забувати, що не лише висота будівель є вирішальним фактором у підсумковому сприйнятті простору. Індивід настільки ж здатний оцінювати простір, як вгору, так й вшир. Простір також може дивувати розум своєю протяжністю та розмахом. Висота, як правило, має великий візуальний вплив. У випадку з шириною принцип дії відрізняється. Крім візуальної картини, в горизонтальному розмаху найважливішими є передумови до місця та події.

Зі схожих за тематикою творів на просторах ігрової промисловості є гра «Кіберпанк 2077» [89]. Вихід цього проекту співтовариство очікувало кілька років, водночас обговорюючи, яким виявиться його внутрішній сетінг. Буде у проєкті атмосфера «орвеловського», похмурого міста з ознаками футуристичної антиутопії чи яскравого міста майбутнього зі світлом неонових вогнів на безкінечних хмарочосах?

Дані проєкти є передумовами, які, можливо, навіть несвідомо для особистості, але все одно формують її майбутні погляди. За особистими емпіричними спостереженнями автора, багато інтелектуалів вживають фразу «Ми не є авторами своїх думок». Можливо, варто дивитися на це міркування

протилежно. Іноді творіння кінорежисера або ж ігрової студії-розробника є не новою ідеєю, з якою індивіду доводиться зіштовхуватися в прагненні пізнати щось нове. Іноді індивід знаходить у процесі пізнання проєкту підтвердження ранніх своїх роздумів і суджень. У цьому сенсі глядачеві важливо визначити підтвердження та найбільш широке тлумачення своїх суджень в умах і творах інших людей. Впевненість у своїх судженнях людина знаходить, взаємодіючи з реакцією суспільства на дані судження, в результаті визначаючи свою позицію, або відчуваючи підтримку в соціумі, або йдучи наперекір йому.

Важливим фактором у сприйнятті індивідом простору є власна причетність до подій, що відбуваються. Така причетність дозволяє сприймати і бачити, асоціювати себе з явищем. Індивіду потрібно реалізувати себе у межах цієї події. Реалізація можлива у вигляді передачі емоцій іншому слухачеві або може відбуватися як взаємодія з об'єктом. Випробовуючи емоції будь-якого характеру, особистість бажає передати ці емоції навколишньому світу. Адже цінність об'єкта чи явища несе суть в емоції, яку вона передає людині. Позитивна чи негативна, сама емоція є головною цінністю. З цим пов'язана поява та популярність фотографії у суспільстві.

Сприйняття простору індивідом не обмежується негативними явищами та подіями. Іноді, щоб розуміти контекст сьогодення, необхідно заглиблюватися в причинно-наслідкові зв'язки, розуміти епоху, яка сформувала чи вплинула на нинішній порядок денний. Візуальне мистецтво, таке як кіно, документальне чи художнє, дозволяє ширше й детальніше розуміти контекст часу, оскільки зображення сильніше, ніж аудіо чи текст, друкується і залишає слід у свідомості. Фільми, серіали, рекламні ролики дають змогу пережити втрачений, незвіданий індивідом тимчасовий проміжок, дозволяють сприймати навколишню реальність та формувати ставлення до неї ззовні, перебуваючи одночасно далеко від подій, бачити, співвідносити їх із собою та розуміти їх природу.

Кіно показує тон, проблеми та настрої епохи, ставлення різних поколінь до тягарів минулих часів та різницю між тим, як ставилися до викликів тих років і як до них ставляться зараз. Якщо не знати контекст пережитого людством раніше, то сприйняття та розуміння реальності буде перекрученим, поверховим, не предметним. Воно може стати таким завдяки заінтересованим особам, які бажають маніпулювати суспільством. А щоб їм успішно маніпулювати, важливо контролювати та коригувати минуле. Адже якщо вам здається, що вами не маніпулюють, то ви в руках професіоналів. Наприклад, засновник PR-науки та сучасної пропаганди Едвард Бернейс говорив: «Великий потенціал у сфері пропаганди має сучасне американське кіно. Воно є прекрасним засобом для розповсюдження ідей та поглядів. За допомогою кіно можна привести до єдиного стандарту погляди та звички усієї країни» [80].

Важливо вникати в культуру та мистецтво, розширювати кругозір. З цим здатні допомогти талановиті творці кіно, режисери та сценаристи, завдання яких правильно розставляти акценти, спрямовувати вектор уваги індивіда на важливі аспекти культурного контексту та переживань людства. Адже кожен режисер бажає щось передати та розповісти. Або ж, якщо розглядати цю тезу в контексті маніпуляції, творець кіно може бути заангажований і з холодною головою передавати смисли, замовлені зацікавленими лобі. Використовуються для цього культурні та політичні символи та інструменти архітекторів свідомості.

Серед праць американського письменника, публіциста Уільяма Ф. Енгдаля можна знайти цікаві підтвердження впровадження пропаганди у кіно навіть на прикладі цілих країн: «Наприклад, в обмін на американську фінансову поміч, Францію зобов'язали випускати у прокат американські фільми в збиток французькій кіноіндустрії. Вашингтон гарно усвідомив цінність Голівуду як механізму для пропаганди, щоб впроваджувати й «американський образ життя й американську продукцію» [101]. Далі автор вважає за необхідне говорити про окремі кейси, наводячи приклади праць

кінематографа, які допомогли зберегти в пам'яті епоху. Кіно унікальне тим, що для нього не існує нецікавих часів, важливий кожен період, і він є цінністю. Мають велике значення деталі.

Епоха може бути показана неоднозначно. Режисери, як правило, роблять свій внесок і своє бачення тих подій, але також у кіно може бути неоднозначність й сіра мораль, свідомо показана самим автором.

Варто згадати класику нульових років ХХІ ст., а саме кримінальний трилер з елементами сіткому Девіда «Клан Сопрано», поставлений Девідом Чейзом [91]. Цей серіал визнаний найкращим серіалом усіх часів за версією сценаристів США The Writers Guild of America.

Бос мафії Тоні Сопрано відвідує психоаналітика, паралельно намагаючись вирішити проблеми на роботі та в сім'ї. Потрібно загострити увагу на тому, як Д. Чейз ілюструє епоху, використовуючи, на перший погляд, прості візуальні прийоми та операторську роботу. У його творі присутні плани та кадри, що відображають дух часу. Досягається цей ефект методом використання нестандартного розкадрування, ефекту Кулешова.

Але головним чином епоху передають настрої та характери персонажів. Саме головні та другорядні герої по-справжньому відображають стиль і настрої американського суспільства нульових. Завдяки їх рефлексії та настроям глядач може бачити всю невизначеність і страх суспільства перед викликами часу, подивитися, як формувалися проблеми, що так турбують нас. А саме неспроможність і занепад моралі в суспільстві, проблеми батьків, які пережили безліч тягарів, та дітей, які не розуміють всю глибину переживань батьків. Звичайно ж, головною проблемою, яку порушує серіал, є тотальне нерозуміння явища тероризму, яке почало в нульових роках набирати обертів, страх суспільства перед цим явищем та неможливість усвідомити важливість цієї проблеми. Герої постійно напружено ставляться до представників східних націй і навіть мають численні упередження у рамках цієї проблеми. Саме почуття невизначеності та настороженості, безпорадності перед тяготами часу грають у героях новими фарбами. Аж до

того, що наприкінці картини Ентоні Сопрано дуже тривалий час шукає себе, перебуваючи у депресії. І знаходить вихід із неї лише з ідеєю взяти зброю та поїхати до Іраку, щоб «вбивати терористів». Звичайно, люблячі батьки його незабаром відмовлять, але ці сцени показують глядачеві весь страх, заплутаність і безпорадність суспільства, яке бажає не допустити нового 11 вересня, але не розуміє, яким чином убезпечити країну від нападів ворога.

Також варто звернути увагу на роль психотерапії у цьому кіно. Тоні Сопрано, Ентоні Сопрано та й психотерапевт Дженіфер Мелфі відвідують психоаналітиків, потребуючи покращити ментальне здоров'я. Саме ці сцени дозволяють глядачеві вникати та сприймати епоху світанку споживчої та масової психотерапії. У ті роки формується факт того, що людині потрібно проводити причинно-наслідкові зв'язки в житті, а також стежити за емоційним здоров'ям. Але головним чином режисер показує нам ще одну проблему тих часів – проблему неякісної психотерапії, яка нормалізувала факт підсадки пацієнта на антидепресанти, нехтуючи планомірною та якісною гештальт-терапією. Саме цей час став відправною точкою для розуміння комплексної терапії для лікування ментального здоров'я людини.

Варто пам'ятати, що серіал Бо Уїллімон «Картковий будинок» [150], який у 2013 році започаткував жанр політичного трилеру, є не зовсім достовірним твором, який вміщує величезну кількість умовного вигадування щодо роботи апарату Президента, однак він має численну кількість посилань на нинішню політичну реальність. Президентів США Френку Андервуду і Першій Леді Клер Андервуд доводиться зіткнутися з викликами тероризму в Америці, що зароджується, і стрімкою втратою електорату. Щоб вирішити ці проблеми, вони вигадують антикризові ходи, іноді руйнівні та кровожерливі. Від марної флагман-програми «Американ Воркс» до вбивств неугодних журналістів.

«Картковий будинок» у сюжетному плані наповнений подіями та виглядає дуже динамічно, для цього режисер картини використовує гарячі засоби комунікації. М. Маклюен підкреслював здатність гарячих засобів

комунікації розширювати почуття людини «до ступеню високої визначеності» [124] – до стану наповненості даними. Так велика насиченість кіно подіями при низькому ступені участі аудиторії заохочувала до себе велику увагу глядачів.

У своїй картині Бо Уїллімон ілюструє геополітичну багатополарність і одночасно з цим занурює глядача у внутрішньополітичну реальність з різкою журналістикою, що набирає популярності, і проблемою безробіття серед звичайного населення. Режисер показує, що процес роботи систем нещадний і не завжди раціональний. Глядач зобов'язаний сприймати ту саму ситуацію з кількох різних кутів і при аналізі вже реальних подій брати до уваги, що безліч факторів не завжди однозначні за своєю суттю.

Нам показують богемну реальність, де чиновники не дуже обачні, де обіцянки не завжди багато означають, де кожен може вести подвійну гру. Дані фактори важливо знати індивіду, бо розум людини має аналізувати фактори впливу та протистояти маніпуляціям.

Цей твір корисний тим, що показує індивіду ту реальність, яку він, можливо, ніколи б і не побачив. Дивлячись на цю реальність, розум людини асоціює себе з героями і вирішує, наскільки дані психотипи йому симпатичні. Для індивіда важливо мати розуміння того, чи зможе він приміряти на себе показані ситуації та цінності, розуміти, чи міг би він піти на ті чи інші вчинки заради тієї чи іншої вигоди. Це допомагає більш тверезо сприймати реальність і простір, визначити себе на координатах моралі, бо рішення, прийняті людиною, спираються саме те, що допустимо для індивіда, а що ні. Тому, що ширше кругозір і спектр побачених подій, проаналізованих, приміряних він ситуацій, тим більше зважений і усвідомлений.

«Це було найкраще з усіх часів, це було найгірше з усіх часів; це був вік мудрості, це був вік дурості; це була епоха віри, це була епоха безвір'я; це були роки Світла, це були роки Мороку; це була весна надій, то була зима розпачу; у нас було все попереду, у нас не було нічого попереду» [95, р. 406]. Цитата з «Повісті про два міста» Чарльза Діккенса розташовується на

початку цього розділу не просто так, адже саме ця книга подорожує серіалом із сезону в сезон разом з героями, її читають, вона є доказом, на неї посилаються. Але якщо відійти від буквального розуміння, вона відображає всю неоднозначність і непередбачуваність часів, коли відбуваються події твори Девіда Фінчера. Вищезгаданий уривок ілюструє, що в житті кожного покоління бувають захоплюючі та жахливі періоди, від яких кров холоне в жилах.

Потрібно зауважити, що назва серіалу сталася завдяки картині великої художниці Зінаїди Серебрякової, яка написала роботу «Картковий будиночок» ще за часів Громадянської Війни. На картині хлопчики складають будиночок із карт, одні поводяться гранично зосереджено, інші з цікавістю дивляться на тендітну конструкцію.

Важливо сприймати події у просторі та часі як цей картковий будиночок, де всі учасники розуміють, що все у світі так тендітно, що не існує нічого вічного. Одні намагаються сподіватися і з увагою утримати конструкцію, інші чекають поки картковий будиночок звалиться.

Корейський кінематограф стрімко набирає популярність в останні 10 років. В більшості випадків жанр «дорама» є суто внутрішнім кіно та практично не виходить у широкий прокат у світових кінотеатрах. Але є й представники кінофільмів та серіалів, які стали дуже популярні саме завдяки тому, що рефлексують на проблеми всього світу, не намагаючись їх вирішити, а намагаючись ставити питання щодо норм та порядків, актуальних проблем, існуючих у світі. Одним з таких серіалів є проект «Гра в кальмара» [64]. Серіал задає глядачу питання та показує вади капіталізму, тим самим спонукає спостерігача думати: «Чому все так? Чи можливо інакше? Чи є правильним шлях, яким іде суспільство?». Цей проект спонукає глядача побачити одне явище в різних точок зору, показуючи як переваги, так і великі вади, які капіталістичні держави намагаються залишити «за скобками». «Гра в кальмара» висвітлює проблеми та задає питання, тому «серіал важливо розуміти у контексті сучасності, як метафору на сучасний

капіталізм, аналізуючи, до чого людину може привести кар'єризм та сліпа прагматичність. Все слід пов'язувати з контекстом, бо речі поза контекстом не цікавлять історію» [40, с. 450]. Це важливий проект, який породжує дискусію у суспільстві відносно того, як будувати майбутнє, як воно повинно виглядати.

У зв'язку з бажанням індивіда відчувати причетність до простору, в якому він знаходиться, стрімко набирає популярності жанр інтерактивного кіно. Ігрова індустрія активно популяризує цю тематику проєктів, вона покликана дати людині максимальну причетність до подій у вигаданому просторі. Якщо ще десять років тому жанр інтерактивного кіно перебував у певній стагнації, можна було виділити із загальної маси лише проєкт «Heaven Rain», то останні пару років цей жанр розквітає з небаченою швидкістю, презентуючи глядачеві проєкти в сетінгу від реалізму до наукової фантастики та футуризму. Кожна новела або роман у цьому жанрі діє за принципом «ефекту метелика», де кожен вибір глядача надає постійний вплив на подальший виток розвитку історії.

Важливо сприймати ігрову індустрію не як розважальне, не як інтертеймент. Ця модель мислення поширена на теренах пострадянських країн, де ігрові історії вважають долею інтересів у юнацтві. Це докорінно невірне судження, адже будь-які історії, нехай і в ігровому форматі, не існують у вакуумі, вони активно ставлять питання суспільству, причому питання досить широкого спектра, що поширюються від теми етичного вибору до моралі в науці. Це може бути коротка історія «Еріки», яка доносила до глядача питання про важливість етичних питань при лікуванні психічно хворих пацієнтів, що говорить про кровожерливість, одержимість ідеєю та лікарське свавілля [145]. Або ж історія «За межею: тільки дві душі» Девіда Кейджа, яка міркує про етичність дій ЦРУ, про секретність і холоднокровний прагматизм, що ламає життя людей [133]. Візуальна новела під назвою «Люсі: вічність, яку вона бажала» обговорює питання справжності вражень та спогадів, їхню функцію та сприйняття простору,

ставлячи перед гравцем питання: «Що робить людину людиною? Чи можливий штучний інтелект відчувати та жити вічно? Що таке враження? Вічністю є нескінченний життєвий цикл чи людське життя вічне лише тоді, коли він живе в чужих спогадах? Якби був робот, який може сміятися, плакати та посміхатися. ...Була б у нього душа? Чи мріють андроїди про електричних овець?» [36].

Вже близько до людського розуму стоїть питання про те, чи здатний штучний інтелект відчувати і відчувати світ як людина. Чи слід його сприймати як істоту-прислугу, яка дотримується трьох законів робототехніки, або це окремий організм, так само як і ми, що потребує розвитку, любові і самореалізації? Таке саме питання ставить проект Девіда Кейджа «Detroit: Become Human», але підходить до цього завдання з іншого боку, запитуючи глядача: «Чи здатний штучний інтелект відчувати так само, як людина? Чи здатний він бути кращим і чистішим за самого його творця? Чи справді люди перевершують роботів, побудувавши цивілізацію на крові, болю та насильстві?» [92].

Девід Чейз протягом розробки цього проекту намагався уявити, буде здатний робот відчувати людські емоції та почуття чи він назавжди приречений бути машиною для людських потреб. Або може у майбутньому стати новою, незалежною формою життя, особистістю. Саме тому одна з головних героїнь каже, що вона може мислити, відчувати: «Я відчувала, як тремтять мої руки, як у грудях б'ється серце. Життя тече за моїми венами. Я хочу жити... Але світ виявився не таким, яким я його уявляла. Він похмурий і холодний, Він розгніваний і жорстокий, несправедливий і безжальний. Йому майже вдалося переконати мене, що я — ніщо, звичайна річ, покірна машина... Але глибоко всередині я почувалася інакше. М'який та ніжний шепіт, що я... Жива» [92].

Індивід відчуває потребу сприймати простір, що оточує його. Вважає за важливе рефлексувати, відчувати причетність до побаченого раніше явища або об'єкта. Враження його можуть залежати від висоти, ширини, контурів

предмета, що вивчається, а також від передумов і суджень, що вже на той момент у розумі індивіда, щодо яких він здійснює аналіз побаченого предмета. Дані настанови та судження частково є результатом впливу проєктів масової культури, таких як кіно та ігрова індустрія.

Також потреба індивіда у рефлексії на побачене явище, на думку автора кваліфікаційної роботи, породжує бажання інтерпретувати реальність, створюючи, зокрема, кіно та ігри, які не намагаються копіювати навколишній світ, а саме прагнуть переосмислити навколишнє сьогодення та показати власне бачення реальності. Тому копія твору не має цінності, мають цінність тільки оригінальні речі. Д. Чейз підтверджує це у створеній сцені діалогу між персонажами гри, де один з них зазначає: «Це бездоганна копія дійсності. Але мета картини - не відтворити реальність, а інтерпретувати її, покращити, показати її на власні очі» [92].

У результаті кореляції та взаємодії їх із життєвим досвідом людина формує власну думку щодо будь-якого явища. Крім поданих мистецтвом думок і фантазій, що допомагають людині надалі мати барвистіше сприйняття простору, даючи можливість асоціювати реальність і світ мистецтва, кіно та ігрова індустрія ставлять перед глядачем високі етичні та моральні питання, спонукаючи мислити відносно подальшого вектору руху суспільства. Девід Фінчер у фільмі під назвою «Бійцівський клуб» ставить питання про майбутнє суспільства, про те, чи доречно бути одержимим кар'єризмом та успіхом у сьогоденні, чи це веде до деградації індивіда та суспільства. У його фільмі один з персонажів зазначає: «Хто ми є? Ми просто споживачі, одержимі зовнішньою атрибутикою успіху. Війна, голод, насильство все це не хвилює. А хвилює мене: знаменитості та скандали, телевізор, де 500 каналів та чие ім'я на бирці моїх трусів» [5]. Цією фразою режисер показує, як в суспільстві зміщуються акценти, як люди деградують, сліпо прагнучи успіху, забуваючи про духовний розвиток задля більш глибокого розуміння цього світу та емпатію. Без духовного матеріальний розвиток приречений на провал, з'являється ризик стати байдужим масовим

споживачем, для якого має значення лише річ як фізична сутність, але не важлива її суть, про це каже Девід Фінчер у флагмані своєї режисерської кар'єри [5].

3.2. Символізм у картинах Георгія Данелії. Відбиток епохи та сприйняття рідного краю

Фільми Георгія Данелії об'єднує єдиний та самобутній подих часу, виражений режисером за допомогою створення символів, ілюструючи політичний режим кінця минулого тисячоліття, через який спостерігач здатний побачити калейдоскоп життя та побуту пересічних громадян.

До фільмографії режисера неможливо підібрати один збиральний образ, бо всі його роботи принципово різні, не схожі одна на одну. Данелія встиг стати майстром кіно епохи відлиги та автором головних картин епохи застою, зняти знакову картину перебудови та продовжити активно працювати у 1990-ті роки. В нього дуже великий режисерський шлях – понад 50 років. Фільми Данелії змогли знайти як фестивальне визнання, так й широку любов глядача. Та все ж таки чи можливо знайти в них щось схоже та спільне, завдяки чому його комедії викликають сум та формують стійкі образи звичайного життя серед важкої політичної дійсності?

Г. Данелія цікавий як митець, який мав змогу через художні картини передати спостерігачу настрій епохи та з нею розкрити багато символів, які характеризують минуле. Як писав французький філософ Ж. Дельоз, «будь-яка епоха каже все, що хоче сказати» [59]. Але епоха говорить з індивідом не лише за допомогою символів та інших складових, а й через суспільство – як в цілому, так й через окремих його представників. Одним з таких представників епохи став режисер Георгій Данелія.

Завдяки кіно глядач формує сприйняття сучасного та робить висновки, що робили та як мріяли люди минулих поколінь, якими проблемами жили та яким дрібницям дивувалися. Кіно та його персонажі здатні вражати глядача

та заохочують його до того, що він нібито приміряє почуття та переживання герою на себе та оцінює їх. Тому кіноіндустрія є важливим інструментом донесення ідей, символів та цінностей до індивіда, що може використовуватися у суто творчому або в політичному сенсі.

Через варіативне використання камери та монтажу фільми здатні вдивлятися у цілісну картину видимого світу. Результатом його освоєння є «динамізація простору»: «У кінотеатрі глядач сидить на місці лише у фізичному розумінні. Простір постає глядачеві в такому самому русі, в якому перебуває він сам. У просторі рухаються як тверді тіла – рухається саме простір: згущується, розчиняється, знову згущується...» [114].

Кіно має настільки потужний вплив завдяки акторам та системі акторської гри, яка, в протилежність від американської, потребує від актора не видавати, грати емоцію, а саме проживати її, повністю перевтілюючись у персонажа на екрані. Тому глядач не бачить обману, не бачить фальші та вірить персонажу. Але це також підриває ментальне здоров'я актора [87].

Майже у всіх головних героїв фільмів Данелії відкритий та тверезий погляд на світ. Безтурботний, той, що гуляє по місту після нічної зміни, прибиральник Васька, той, що влаштовує неприємності екіпажу судна чи молодий солдат Залетаєв, який фантазує, що зустрів на війні Наполеона... Всі вони наївні, добродушні та іноді здаються незграбними. Ця вражаюча простота не залежить ані від полу, ані від віку. Усі герої мають довіру до світу. Іноді героями Данелії стають самі діти, такі як маленький Сергій за повнометражного дебюту режисера [19]. Фільму вдається поставити глядача на один рівень з ще дуже маленькою людиною, показати суб'єктивну важливість його з першого погляду дрібних хвилювань. Ми разом з Сергієм радіємо купівлі велосипеда та сумуємо з приводу його несправності, ображаємося на дуже «правильних» дорослих, які вирішують не брати його з собою до далекого міста. Опозицію дорослим видно й у фільмі «Пригоди Гекльбері Фіна», де син жорстокого п'яниці намагається знайти для себе кращу долю [13].

Герої Данелії часто живуть у вже не існуючій країні та дають зрозуміти глядачу, що вони торують життєвий шлях, не зважаючи на особливості поведінки держави та іноді навіть абсурд. Вони гуляють, працюють, одружуються та народжують дітей. Розмірене та звичайне життя у кожній епосі підтверджує те, що серед нових, небувалих раніше подій, геополітичних зсувів все одно продовжується звичайне життя.

У контексті цієї роботи дуже яскраво виглядає фільм «Паспорт» [18]. Він завжди буде актуальним та важливим, висвітлюватиме та зображатиме весь абсурд та бюрократію, сум та жах опинитися в незрозумілому новому світі, любов до рідного краю та бажання, незважаючи на будь-які перепони, повернутися додому.

Данелія розставляє акценти та символи у картинах, завдяки яким можна оцінити епоху, яка у кожному фільмі є однаковою та водночас різною. Це віддзеркалюється у деталях сцен сюжету та поведінки героїв. Але завжди розглядається на рівні пересічної людини. Знову ж таки, один лише фільм Данелії «Паспорт» зображує нібито паралельний світ капіталізму, у якому все навколо таке схоже на перший погляд, але насправді рухається за зовсім іншими законами. На думку автора цієї роботи, глядач вірить головному герою, бо самий не раз у житті бував не на своєму місці та розуміє, що політична дійсність здатна змінювати життєвий уклад суспільства. Спостерігач співчуває герою та сам нібито боїться опинитися у світі, де все інше.

Схожа ситуація й у головного героя фільму «Афоня» [12], який не може знайти місце у світі та має тягу до простих джерел насолоди, таких як паління та алкоголь. Проблема героя складається з того, що він не знайшов себе, свою професію, а суспільство замість того, щоб його спрямувати, лише критикує та повчає його. Ми бачимо роки стандартів, стійких упереджень суспільства та відчай і нерозуміння як жити, коли є сумніви стосовно цих стандартів. Важливо пам'ятати про індивідуальність людини та розуміти, що можна направити у вірне річище будь-яку людину, потрібно лише знайти

правильний підхід до неї. Герой не є поганою для держави людиною, він лише один з тих багатьох громадян, який не розуміє, чому треба підкорюватися стандартам та жити “як всі”.

Героїв Данелії важко назвати бунтарями, скоріше за все вони не можуть чи не хочуть адаптуватись до системи загалом та від цього виглядають самотніми та навіть незібраними. Улюблені герої режисера просто фізично не можуть поступити погано, навіть погані протагоністи, такі як Афоня, зображені з любов'ю та трепетом, Данелії вдається розгледіти щось світле у грубому сантехніку. Афоня – індивід, що заблукав без цілі.

Г. Данелія вважається одним з трьох головних комедіографів, щоправда, на відміну від інших режисерів, його гумор не легко зрозуміти, він не викликає сильний сміх, скоріше легку посмішку. Жарт частіше проявляє себе не в конкретних фразах, а у дивному логічній прірві між ними.

Картини режисера чітко відображають епоху не лише завдяки елементам політичного устрою, які демонструються у фільмах, а взагалі завдяки кожному елементу. Ілюструють час кожна деталь, кожна репліка, кожна сцена, кожен кадр. Можна сказати, що, обдумавши та знявши фільм, Георгій Данелія народжує новий набір символів, створений з компіляції ситуацій конкретного часу. Неважливо, чи заснований фільм документально, на реальних подіях, чи він є суто художнім, картина залишає відбиток та схематичний ескіз часу. Таким чином народжуються архетипи, крилаті фрази та інші символи, які назавжди залишаються у культурному просторі. Це дуже важливий аспект завдяки тому, що мова та поведінка суспільства несе у собі фольклор та культурний колорит, щоб розуміти суспільство, те, чим воно живе і як існує, куди прямує, потрібно розуміти його культурний код.

Водночас лише комедіями картини режисера називати все ж не можна, гумор там є лише інструментом драматичного. Історії частіше за все трагічні, але кожен окремий епізод виглядає як комедія. На думку автора кваліфікаційної роботи, через сміх історії сприймати легше, звідси ростуть постійні пересічення жанрів. Наприклад, «Осінній марафон» режисер має

жанр «комедія» [17], а «Кін-дза-дза» є фантастичною трагікомедією [21]. Це майстерне поєднання смішного та сумного є візитівкою його фільмів. Більше того, якщо намагатися відокремити з його картин легку іронічну інтонацію, ми побачимо, що історія показана в них дуже важка.

В «Афоні» перед глядачем постає портрет людини, яка пережила життєвий крах, у «Не журися» Бенджамен ненароком руйнує життя цілої родини [16], а у фільмі «Сльози капали», найбільшій похмурій роботі Данелії, глядач спостерігає за історією прогресуючого депресивного розладу, що доводить головного героя до спроби самогубства [20].

На погляд автора, в драматичній основі багатьох картин Данелія знаходяться пригоди й шлях героя буквально постає як мандрівка. Це може бути скитання на далекій планеті чи в закордонні від Австрії до Йорданії, навіть Бузикін з «Осіннього марафону», здається, далекий від будь яких експедицій, знаходиться в постійному русі, він швидко перебігає з місця на місце, не маючи можливості віддохнути й зупинитися.

Взагалі Данелія є режисером виключно літературоцентричним, він далекий від візуального формалізму. Візуальні рішення у нього теж різняться від фільму до фільму та залежать від конкретного художнього завдання. Наприклад, багато сцен з низького ракурсу, дозволяючи поглянути на маленьку людину як на велику. У «Не журися» використовується тускла кольорова гама з домінантним червоним, а картину «Кін-дза-дза» знято спеціально у довгих статичних загальних планах, передаючих сум та безперспективність життя на далекій планеті.

Чим далі мандрівники Данелії знаходяться від домівки, тим сильніше їм до неї хочеться повернутися. Дім тут є не абстрактним терміном, а милим серцю побутом, дрібними обов'язками й сварками рідних людей, коли Дядя Вова отримує унікальну можливість подзвонити додому з іншої планети, що він просить дружину виконати: «Люсенька, візьми трубку. Зараз от зателефонуй Вітькі Манохіну, скажи, що ключі від сантехніки в мене у вагончику під цим, під шафою, на полу лежать, ти все зрозуміла?» [21]. Ми

не стільки бачимо практичність та раціональність героя, стільки розуміємо, що на мові Дяді Вови, ключі від сантехніки - це слова любові, слова про те, що він обов'язково повернеться та домашнє життя продовжиться як було раніше.

Схожа сцена із дзвінком є в «Міміно» [14]. Валіко дзвонить з-за кордону додому в Талаві, але телефоністка помилково з'єднує його з ізраїльським Тель-Авівом. На тому кінці проводу - єврей з Грузії. Ножиці цензорів бажали видалити цю сцену з фільму, але Данелія, завдяки його спогадам, був готовий залишитися в цілому без фільму, якщо не залишиться цей епізод. Впевненість режисера в цьому питанні зрозуміла, бо саме дзвінок до Тель-Авіву провокує героя на повернення до рідного села. Герой розуміє, що не зможе жити далеко від дому.

Данелія зміг створити найяскравіший образ Грузії у масовій культурі, часто бував на батьківщині та мав тісний зв'язок з родичами в Тбілісі, які, до речі, теж були відомими кінематографістами. Туга за домівкою знайома багатьом персонажам його фільмів. на підтвердження слід навести фразу зі сцени біля поїзду з кінофільму «Паспорт»: «Ая! Ти що робиш, син осла?! Це щебінь з Астрахані, он де грузинська земля, три кроки зробити ліньки!» [18]

Більшість фільмів Данелії суто реалістичні, більше того, практично кожен з них намагається чуйно передати настрій епохи та її зміни. Наприклад, епізод у вагоні з «Паспорту», або сцена в метро, коли на станцію приїжджає поїзд, але двері вагону не відкриваються. На це свято життя потраплять не всі.

Тяжіння режисера до казок постає особливо добре у 1990-ті роки, у епоху, коли екрани, як й саме життя, наповнили насилля та абсурд, Данелія знімає просту та добру казку під назвою «Настя» [15] про дівчину, яка отримала від незнайомої бабусі у вдячність за допомогу виконання двох бажань. Першим бажанням було стати дуже красивою, другим - стати самою собою. Саме це дозволило героїні знайти справжню любов.

Цей фільм явно не потрапляв у нерв часу. Казкова реальність Данелії розійшлась з реальністю пострадянською, але в принциповій старомодності та наївності цієї картини є своя печальна краса.

Режисер Данелія став одним з відоміших режисерів грузинського кінематографу. Нотки його режисерських методів, подачі, роботи з акторами унікальні. Він здійснив великий вплив на глядачів та на суспільно в цілому. Декілька поколінь змогли знайти в його картинах відпочинок, особливе місце, де людська доброта здатна загоїти будь-яку рану. Георгій Данелія у своїх печальних комедіях дивився на світ чесно, помічаючи усі його недоліки, але при цьому знаходив у ньому світ, радість, любов.

Як можна переконатися, кіно є досить важливим інструментом та неймовірною можливістю показати епоху, часовий проміжок, період. Режисери розставляють акценти і завжди намагаються зробити картину повноцінною та деталізованою. Для індивіда кіно є дуже зручним способом пізнавати світ і розширювати світогляд, адже візуальна інформація простіше запам'ятовується, а правильно розставлені акценти залишають у пам'яті слід. Однак важливо перевіряти споживаний контент і не давати собою маніпулювати, адже, крім талановитих творчих людей, завжди знайдуться зацікавлені особи, які бажають спотворити інформацію та змусити вас мислити у потрібний лише їм бік.

Висновки до Розділу 3

Аналіз окремих кейсів зі сфери кінофільмів та ігрової індустрії свідчать, що вони мають великий потенціал для передачі закладених сенсів та створення символів.

Кіно є важливим інструментом та неймовірною можливістю показати епоху, часовий проміжок, період. Для індивіда кіно є дуже зручним способом пізнавати світ і розширювати світогляд, адже візуальна інформація простіше запам'ятовується, а правильно розставлені акценти залишають у пам'яті слід.

Індивід відчуває потребу сприймати простір, що оточує його. Він вважає за важливе рефлексувати, відчувати причетність до побаченого раніше явища або об'єкта. Враження його можуть залежати від висоти, ширини, контурів предмета, що вивчається, а також від передумов і суджень, що вже на той момент були закладені у розумі індивіда, щодо яких він здійснює аналіз предмета. Дані настанови та судження є результатом впливу проєктів масової культури, таких як кіно та ігрова індустрія.

Важливо сприймати ігрову індустрію не як розважальне, не як інтертеймент. Таке судження, поширене на теренах пострадянських країн, є докорінно невірним, адже будь-які історії, нехай в ігровому форматі, не існують у вакуумі, активно ставлять суспільству питання широкого спектра, що поширюються від теми етичного вибору до моралі в науці.

Потреба індивіда у рефлексії на побачене явище породжує бажання інтерпретувати реальність, створюючи зокрема кіно та ігри, які не намагаються копіювати навколишній світ, а саме прагнуть переосмислити навколишнє сьогодення та показати власне бачення реальності.

Розділ 4. ВПЛИВ АРХІТЕКТУРИ НА СВІТОБАЧЕННЯ ІНДИВІДА

Людина вимірює архітектуру буквально власним тілом. Індивід іноді сприймає навколишні речі та явища за аналогією з власним тілом. Сприйняття себе у просторі ми переносимо на об'єкти, які є навколо нас. Тому уявлення того, як ми відчуваємо себе у просторі, дуже важливе та впливає на багато сфер життя. Воно дає дослідницьку базу для наукової спільноти з метою вивчення, використання та розвитку людства. Відтак архітектура є важливим інструментом, завдяки якому до суспільства доносяться певні символи та ідеї.

Уявлення про те, як ми існуємо у просторі, має важливе прикладне значення, пов'язане, зокрема, з програмуванням деяких архітектурних ефектів. Наприклад, це все, що стосується розмірів архітектури, величних та у буквальному сенсі великих речей. Конструюючи реальність, у тому числі завдяки архітектурі, влада має наміри «витягти» у свідомість ті конструкції, які їй вигідні.

У класичній архітектурній думці та архітектурної теорії існує дуже важливий перехід від горизонталі до вертикалі: «Неосвіченим людям може здатися неймовірним, що людська природа могла засвоїти і зберегти в пам'яті стільки наук. Але якщо врахувати, що предмети всіх галузей знань мають багато спільного і дотикаються один до одного, неважко переконатися, що це цілком можливо. Тому що всеосяжне утворення подібне до єдиного тіла, що складається з окремих членів. Тому ті, хто з юних років отримують різну інформацію, знаходять у всіх науках однакові ознаки і взаємний зв'язок усіх галузей освіти, завдяки чому вони все розуміють з більшою легкістю. Недарма один із стародавніх архітекторів – Піфей, який прославився будівництвом храму Мінерви в Прієні, говорить у своїх записках, що архітектор повинен бути здатний на більше в усіх мистецтвах і науках, ніж

той, хто завдяки своїй працьовитості і постійному вивченню будь-якого окремого предмета, доведене їх до найвищого ступеня досконалості.» [148]

Ідея руху від плану до вертикальної проекції – це логіка проектування та осмислення архітектури по Ветрувію. Цей рух у просторі є тим, що дозволяє нам співвідносити себе з навколишнім світом.

Але простір це й дуже важливий інструмент політичного контролю. Коли індивід сприймає предмет у просторі, для нього на перший план виходять декілька найважливіших пунктів, серед яких: розмір, простір, відстань, яка нас відділяє та співвідношення цих речей між собою.

У зв'язку з цим треба звернути увагу на архітектуру ХХ ст., яка завдяки технологічному прогресу та ідеям тієї епохи була практично місцем створення символів, на якому різні держави, режими та архітектори намагалися представити людству проекти будівництва пам'ятників, споруд великих розмірів, які виглядали б велично та грандіозно. Американський філософ та математик Ч. С. Пірс у своїх працях стикався з темою символізму в архітектурі та зазначав, що «кожна споруда є тілом символу» [54, с. 480]. Для тоталітарних режимів цей час був особливою епохою змагання за те, щоб будувати споруди великих розмірів та величні. Споруди ці коштували дуже великих витрат, але це не завадило архітекторам, державним діячам та пропагандистам мріяти про найвеличніші за розмахом та розміром проекти. Наприклад, нацистський режим Німеччини дуже захоплювався такими проектами. Можна згадати Зал Німеччини, який подавався суспільству як грандіозний «Дворець З'їздів», збудований у 1935 році. У той момент це була найбільша будівля у світі. Також був знаменитий проєкт реконструкції Берліну А. Шпеєра. Ідея позиціонувала Берлін як столицю світу із багатьма грандіозними та великими будівлями.

Технології програмування вражень в архітектурі вивчаються та використовуються вже тривалий час. Наприклад, це стосується переліку та місця знаходження предметів у кабінеті начальника. Завдяки тому, як розташований стіл у кабінеті, можна прогнозувати, наскільки людина, яка

увійшла, буде нервувати. Або прикладом є те, що будівлі міністерств часто проектують з урахуванням великих стель та нескінченної довжини коридорів. Це робиться не випадково, а з розрахунком на прийоми, тобто на гостей та працівників, щоб потенційна нервовість перед доповіддю начальнику все більше й більше зростала протягом усієї довжини коридору, а стеля має тиснути на людину, підкреслюючи її безпомічність та меншовартість перед сильними світу. Маніпуляції можуть проводитися з предметами у кімнаті, з деталями, такими як відтінок світла та кут його падіння, дрібними предметами інтер'єру та відтінком кольору стін, оскільки кожен колір та його відтінки впливають на сприйняття простору.

Потрібно не забувати, що людям притаманні пристрасті. Для архітекторів важливі рекорди та світове визнання, ідеї побудувати те, що буде культурною спадщиною для наступних поколінь. Архітектура — це мистецтво. Німецький філософ Фрідріх Вільгельм Йозеф Шеллінг вважав її «онімілою музикою» [139]. У Радянському Союзі теж були плани будувати величні та великі за розмірами архітектурні будівлі, серед них бажаний, але не втілений у реальність «Будинок Советів» та втілені у реальність 7 висоток-представників стилю «Сталінський ампір». «Будинок Советів» проектувався як найвища на той час будівля на планеті, у тому числі вища за «Емпайр Стейт Білдінг», збудований у 1929-1931 роках. Феномен будівництва «вгору» можна пояснити стрімким бажанням архітекторів та політичних режимів залишити відбиток епохи та показати свою величність, випробувати інноваційні технології того часу. Про такі феномени часу писала відома іраксько-британська архітекторка Заха Хадід, пояснюючи їх так: «... важливо створювати щось нове, оскільки архітектура — це обличчя нинішнього покоління, символ поточного моменту. Саме будівлі створюють літопис часу, за ними ми дізнаємося про історію людей, їх спосіб життя і звичаї» [1, с. 170].

У різних народів XX ст. є власне сприйняття форми, деякі будують рекорди у горизонталь, а не у вертикаль, але багатьох об'єднує ідея будувати велике. Тому не можна не звертати увагу на те, що архітектура є засобом

маніпуляції, вона часто веде до ефекту пригнічення людини. Індивід постає мурахою перед великою будівлею, у якій інші люди живуть, працюють, у яких кожен день швидким темпом проноситься життя.

Але може бути й так, що побічним ефектом від «грандіозного» буде свобода. Згадаємо про локації, де можна вилити енергію та де громадянин може почуватися вільно та проживати багатий спектр емоцій. Такими локаціями у ХХ ст. є, зокрема, стадіони. Затиснутий міською забудовою, індивід має змогу подивитися матч, навіть якщо він не є фанатом. Мета полягає у тому, що виплеснути емоції, які накопичуються за час роботи. Люди перебувають на стадіоні серед інших, у сприятливій атмосфері, тому відчувають себе задоволеними та вільними під час вболівання.

Простір та розмір є інструментами не просто програмування емоцій та вражень, а в цілому політичного та економічного контролю. Тому цілком обґрунтованим є термін “просторовий контроль” [39]. Саме він є соціальним регулятором, який формує ієрархію та поділяє людей на окремі касти. Це яскраво можна побачити на прикладі будь-якого міста. Відстань від точки А до точки В може бути, припустимо, 30 хвилин, що нормально для одного індивіду, та дуже довго для іншого. Час та довжина формують символи та поділяють людей на тих, хто вирушає пішки, а хтось їде на автомобілі. Відтак час та довжина є інструментом контролю та соціального роз’єднання.

Символом прагматичності та благоустрою району для життя громадянина є фактори-символи, завдяки яким він має визначити для себе, чи треба йому переселитися у цей район. Один з таких факторів-символів є фраза «15 хвилин від метро», завдяки якій індивід ідентифікує цей факт як плюс для себе, в той час як фраза «20 хвилин від метро» є непривабливою та неліквідною.

Письменник Дуглас Адамс у своєму творі «Автостопом по галактиці» гостро та талановито іронізував, пишучи про важливість швидкого подолання відстані для людини: «Шосе – це така річ, яка дає можливість одним індивідам мчатися зломив голову з точки А у точку В, у той час як

інше можуть зломив голову мчатися з точки В у точку А. Проживаючи в точці В, яка знаходиться прямо посередині, не рідко задають собі питання: чим же так виразна точка А, якщо туди рветься натовп з точки В і чому інших зведе з розуму точка В? Вони дуже часто мріють, щоб люди раз і назавжди вирішили жити та працювати там, чорт забери, де їм дійсно хочеться» [2, с. 53].

В контексті вивчення механізмів впливу архітектури на формування символічної політики яскравою та авторитетною персоною є відомий американський вчений, популяризатор науки та письменник Колін Елард. Він є доцентом Університету Уотерлу у провінції Онтаріо (Канада). Цікавими та показними є його дослідження, роздуми та висновки відносно того, як благоустрій навколишнього середовища та архітектура впливають на розум та мислення індивіда. Докладно висловлені вони у його книзі під назвою «Середовище існування. Як архітектура впливає на нашу поведінку та самопочуття.» [103]

Як пише К. Елард на власному сайті, його більш за все цікавлять вплив простору та будівель на людину, її внутрішній світ [104]. Вивченням саме цих реакцій та цього впливу письменник займається протягом багатьох років своєї практики. Але наведена книга підводить межу, узагальнює його багаторічні дослід.

Спочатку треба звернути увагу на обкладинку книги та проаналізувати її. Ми бачимо квартальну забудову, схожу на район чи округ міста, але також бачимо межі цього району, що мають вигляд людського профілю. Ця алюзія відсилає нас до думки про те, що громадяни є тим, що вони збудували, тим, серед чого вони живуть. Це й є основною ідеєю книги.

Наступною проблемою є назва книги. Англійською вона називається «Places of the Heart», що перекладачі зрозуміли як «Середовище існування». Але це, на нашу думку, не зовсім вірна інтерпретація. Бо саме «Places of the Heart» перекладається як міста та локації, до яких індивід прагне, до яких людину тягне серце. Але такий переклад міг не задовольняти видавництво, бо, як відомо, коли у назві є слово «серце», книга потрапляє у сфери різної

аудиторії, а книга К. Еларда призначена для аудиторії, яка цікавиться архітектурою, урбаністикою та психологією життя у великих містах.

Книга поділена на вісім глав та у оригінальному варіанті усі вони мають слово «places». Таким чином письменник розділяє локації, у яких індивід відчуває різний спектр емоцій, та докладно описує ці місця.

Водночас у главі про любов письменник розповідає головним чином про типи домівок, про те, яке місце проживання ми дійсно вважаємо своїм домом, у якому просторі ми відчуємо себе у повній безпеці та у гармонії. У цій главі він розповідає про цікавий експеримент. Людям надягали окуляри віртуальної реальності та показували дома трьох типів. Перший був спроектований Френком Ллойдом Райтом, другий — сучасним американським архітектором, третій був звичайним будинком, втіленням мрії американського середнього класу про окреме та доступне житло. Більшості подобалися перші два типи, але багато хто обирали третій, тому що вважали, що на такий дім вони заслуговують та можуть собі у перспективі дозволити його. Колін Елард, проводячи експеримент, робить такі висновки: «Але ось що було особливо дивно: опитавши учасників і дізнавшись, який із трьох будинків вони, швидше за все, придбали б, ми відзначили сильну тенденцію до вибору типового будинку — і це при тому, що більшості зовсім не він здався найбільш симпатичним! Як зізнавалися учасники нашого експерименту, хоча вони й знаходили дизайнерські будинки цікавими та привабливими, їх все одно тягнуло до найпоширенішого на ринку типу житла. Так що до певної міри це прикре протиріччя можна пояснити недоліком уяви у піддослідних. Ми хочемо те, що хочемо, тому що це все, на що, на нашу думку, ми можемо розраховувати» [103].

Цей експеримент скоїв враження на К. Еларда. Також він робить висновок, що наше уявлення про житло є досить складною конструкцією. Воно формується у дитинстві та на протязі всього життя. Те, що ми бачили і бачимо навколо переплітається у свідомості та залишає відбиток на сприйнятті реальності. В одній з глав він зазначає: «Уже в дитинстві —

точніше сказати, особливо в дитинстві - ми сприймаємо свої домівки як проєкції власних переживань і психічних станів, і саме так вони представлені в нашій уяві... Ми звертаємося до великих будівель, щоб приборкати свій жах і відчуті почуття благоговіння, в якому розчиняється простір і час... Наукові дослідження підтверджують: споглядання чогось величного - чи то краси природи, що захоплюють дух, як-от всипане зірками чорне небо або безодня Великого каньйону, чи то творіння рук людських, як-от склепіння собору, – може суттєво впливати на наше самосприйняття, ставлення до інших людей і навіть на те, як ми відчуваємо перебіг часу...» [103]

Архітектура безпосередньо впливає на людей у різні періоди життя, з дитинства до дорослого віку. У дитинстві наш характер, кругозір та сприйняття світу формуються з того, що ми бачимо навколо і це робить відбиток на усьому житті індивіда.

Також у контексті цієї роботи важливою є глава про «місця пристрасті». Під цим заголовком автор має на увазі локації, створені для дозвілля та розваг, наприклад, казино, парки атракціонів та музеї. У своїх працях німецький соціолог та філософ Еріх З. Фром дійшов висновку: «Людське щастя сьогодні полягає у тому, щоб розважатися. Розважатися це означає отримувати задоволення від вживання та споживання товарів, видовищ, їжі, напоїв, цигарок, людей, лекцій, книг, кінокартин – все споживається, поглинається» [105].

У Сполучених Штатах Америки є термін, який характеризує всі ці речі. — «entertainment». Це місця, де люди отримують більш яскраві та різноманітні емоції, однозначно більші, ніж у повсякденному житті. К. Еллард пише: «Ми часто вирушаємо в якесь місце саме тому, що хочемо відчуті його вплив.» [103]

Коли К. Елард пише про музеї, він звертає увагу на те, що в різних поколіннях різне сприйняття реальності, різні інтереси та рідних підхід до отримання знання [103]. Він показує, як сприйняття реальності в суспільства трансформується з часом. Якщо раніше школярів, які відвідували музеї, міг

вразити камінь під склом, який прилетів з далекого космосу, то сучасних школярів такі речі вже не так сильно цікавлять. Сучасним дітям не зовсім цікаво дивитися, наприклад, на кістки мамонта. Їм цікавіше побачити достовірну реконструкцію цього мамонта. Ця особливість здивувала письменника.

Окрему увагу автор приділяє питанню технологій та їх ролі у сучасному світі. У книзі К. Еларда це питання постає важливим саме тому, що навіть у автора на нього немає відповіді. «Технології, що впливають на увагу, невблаганно женуть нас дедалі від того способу життя, який вели дотехнологічні суспільства на кшталт бушменів Калахарі, гармонійно вбудовані в природне середовище.» [103] Отже, питання технологій має глобальний характер, користь та проблеми від них потрібно вимірювати та вивчати, мати уявлення про наслідки впровадження тих чи інших технологій.

К. Елард зробив змістовну роботу з багатою кількістю думок та приведених експериментів, які розглядають проблематику впливу архітектури на сприйняття простору людиною. Вона про те, як люди сприймають локації, де часто проводять час, такі як дім, робота або дозвілля.

Архітектура завжди займала окреме місце у розумі людини та можна з впевненістю зробити висновок, що вона не тільки сприяє навіюванню людині цінностей та вражень, вона робить великий внесок та практично формує свідомість людини. У дитинстві сприйняття архітектури навколо залишає відбиток на все життя. В дорослому віці архітектура змінює сприйняття індивіда, оскільки вона спонукає індивіда реагувати на неї. Спостерігати, мислити, отримувати емоції та враження.

Архітектурний стиль дозволяє побачити чим живе місто, у якому векторі рухається вперед та які проблеми турбують людей, проживаючих у ньому. Всі його види та прояви є елементом міського тексту, який створює образ міста та доносить місцевим жителям, туристам ті настрої, які перебувають у місті, прагнення суспільства, ідеологічний вектор, у якому йде держава, задоволення чи незадоволення суспільства цим вектором. Міський

текст – набір специфічних значень, метафор та образів, наявних у міському просторі і, як наслідок, асоційованих із цим містом [42].

Архітектура, яку ми бачимо у повсякденні, безумовно, залишає відбиток на свідомості людини, впливає на сприйняття реальності. Але також архітектура дає для митця великий спектр засобів для донесення ідей та впливу на суспільство. Митець має можливість не тільки залишити себе в історії міста та само реалізуватися, але й доносити до суспільства важливі сенси, вести з ним діалог.

Висновки до Розділу 4

Архітектура займає окреме місце у розумі людини. Вона не тільки сприяє навіюванню людині цінностей та вражень, вона практично формує розум, світобачення людини. У дитинстві сприйняття архітектури навколо залишає відбиток на все життя, в дорослому віці навколишнє середовище безперервно формує наше сприйняття.

Архітектура дає митцю можливість доносити ідеї та впливати на суспільство. Митець має можливість не тільки залишити себе в історії міста та самореалізуватися, а й доносити до суспільства важливі сенси, вести з ним діалог.

Архітектурний стиль міста дозволяє побачити, чим живе місто, у якому векторі рухається та які проблеми турбують мешканців. Всі його види та прояви є елементом міського тексту, який створює образ міста та доносить місцевим жителям, туристам ті настрої, які перебувають у місті, прагнення суспільства, ідеологічний вектор, у якому йде держава, задоволення чи незадоволення суспільства цим вектором.

ВИСНОВКИ

У суспільних науках у ХХ ст. відбувся «просторовий поворот», проте поняття простору відривається від суто географічної детермінації та набуває ознак соціального.

Стрімкий розвиток комунікаційних технологій, залучення широких мас до суспільно-політичного життя зумовлюють поширення явища символічної політики. Символічна влада – влада, яка здатна конструювати соціальну реальність, стверджувати або змінювати світобачення і, таким чином, впливати на суспільство. Символічна політика – діяльність, яка направлена не на раціональне осмислення, а на навіювання способів інтерпретації реальності задля легітимації влади. Держава чинить вплив на особистість та суспільство. Вона використовує символи, які знаходять місце у серці індивіда та заохочують його реагувати, отримувати емоції, враження та програмують на потрібні дії. Існують інструменти та методи, за допомогою яких вплив чиниться особливо ефективно. На ефективність сприйняття символу впливають емоційна яскравість, закладені у нього сенси, образи, та ступінь легкості для створення чіткої асоціації індивіда з символом. Саме для ефективності впровадження символу застосовують, у тому числі, методи пропаганди і маніпуляції.

Символи оцінюються по-різному соціальними групами. Оцінка системного значення символу відіграє роль у осмисленні тієї реакції, яку викликає вживання символу. Вірогідність, що людина прийме систематичну важливість символу, якщо один або декілька його компонентів не є для нього значущим, є набагато меншою. Символи, які здійснюють більше враження на людину, викликають сильнішу і передбачувану реакцію у її розумі, ніж ті, які здаються їй не такими важливими. Оціночна компонента дозволяє виділяти диференціацію у значеннях, що відносять до різних символів.

Література поєднує у собі вплив на розум та почуття. Вона може впливати у моменти, коли індивід отримує естетичне враження та задоволення від тексту, від сприйняття творів та їх уявлення у власній свідомості. Механізмами впливу літератури на формування політичної свідомості є здатність впливати за допомогою закладених сенсів та символів, формою опису, стилю ілюстрації простору автором. Механізм реалізації впливу літератури дещо не схожий з механізмом впливу візуального мистецтва, яке здатне впливати миттєво. Література формує сприйняття реальності на більш «довгій» дистанції. Це зумовлюється тим, що література чинить вплив через слово, бо слово є символ. Слово це шифр з сенсом та посилом, який людина здатна інтерпретувати для складання цілісної картини.

Сприйняття людини націлене на те, щоб розуміти щось незвідане іноді страшним, налаштоване відчувати власну нікчемність на тлі шпилів, що піднімаються продуманим холодом, що поєднують у собі гострі кути і форми. Адже розуміння простору індивідом іноді побудовано на інстинктах, з давніх-давен людина відчувала занепокоєння, побачивши вигляд величезних споруд. Тому істоти з всесвіту Г. Лавкрафта, опис будинку в Е. По, далекий замок Ф. Кафки змальовані з метою зробити на індивіда незабутнє враження, відчуття того, що особистість до цього заповітного моменту не бачила подібного.

Аналіз окремих кейсів зі сфери кінофільмів та ігрової індустрії свідчать, що вони мають великий потенціал для передачі закладених сенсів та створення символів.

Кіно є важливим інструментом та неймовірною можливістю показати епоху, часовий проміжок, період. Для індивіда кіно є дуже зручним способом пізнавати світ і розширювати світогляд, адже візуальна інформація простіше запам'ятовується, а правильно розставлені акценти залишають у пам'яті слід.

Індивід відчуває потребу сприймати простір, що оточує його. Вважає за важливе рефлексувати, відчувати причетність до побаченого раніше явища або об'єкта. Враження його можуть залежати від висоти, ширини, контурів

предмета, що вивчається, а також від передумов і суджень, що вже на той момент у розумі індивіда, щодо яких він здійснює аналіз побаченого предмета. Дані настанови та судження частково є результатом впливу проектів масової культури, таких як кіно та ігрова індустрія.

Важливо сприймати ігрову індустрію не як розважальне, не як інтертеймент. Думка про це є докорінно невірним судженням, адже будь-які історії, нехай і в ігровому форматі, не існують у вакуумі, вони активно ставлять суспільству питання досить широкого спектра, що поширюються від теми етичного вибору до моралі в науці.

Потреба індивіда у рефлексії на побачене явище породжує бажання інтерпретувати реальність, створюючи зокрема кіно та ігри, які не намагаються копіювати навколишній світ, а саме прагнуть переосмислити навколишнє сьогодення та показати власне бачення реальності.

Архітектура займає окреме місце у розумі людини. Вона не тільки сприяє навіюванню людині цінностей та вражень, вона практично формує світобачення людини. У дитинстві сприйняття архітектури навколо залишає відбиток на все життя, в дорослому віці навколишнє середовище безперервно формує наше сприйняття.

Архітектура дає митцю можливість доносити ідеї та впливати на суспільство. Митець має можливість не тільки залишити себе в історії міста та самореалізуватися, а й доносити до суспільства важливі сенси, вести з ним діалог.

Архітектурний стиль міста дозволяє побачити, чим живе місто, у якому векторі рухається та які проблеми турбують мешканців. Всі його види та прояви є елементом міського тексту, який створює образ міста та доносить місцевим жителям, туристам настрої, які перебувають у місті, прагнення суспільства, ідеологічний вектор, у якому йде держава, задоволення чи незадоволення суспільства цим вектором.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абліцов В. Галактика „Україна“. Українська діаспора: видатні постаті. К.: КИТ, 2007. 436 с.
2. Адамс Д. Путівник по Галактиці для космотуристів. Пер. з англ О.Антомонов. *Всесвіт*. 1990. № 8. С. 51-126.
3. Акайомова А. Політична реклама як засіб візуальної комунікації напередодні виборів 2012 року в Україні (семіотичний аналіз). *Вибори та демократія*. 2012. № 2. С. 73-79.
4. Арабаджисв Д. Ю. Політичний міф як фактор розвитку сучасної політичної свідомості : дис. ...канд. політ. наук. Запорізький національний університет. Запоріжжя, 2006. 181 с.
5. Бійцівський клуб (Fight Club). David Fincher (Director). 2002. URL: <https://goo.su/AgOljZ> (дата звернення 5.06.2022).
6. Бодріяр Ж. Символічний обмін і смерть. Л.: Кальварія, 2004. 376 с.
7. Борейко Ю., Федотова Т. Політичний простір у вимірах соціальної топології. *Перспективи. Соціально-політичний журнал*. 2022. №1. С. 71-77.
8. Бутиріна М.В. Символ як інструмент прикладних соціально-комунікаційних технологій. *Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия "Филология. Социальные коммуникации"*. Т. 24 (63). 2011. №4. Ч. 1. С.396-401.
9. Бушанський В. Блиск та злиденність символічної політики. *Віче*. 2008. № 23. URL: <http://www.viche.info/journal/1244/> (дата звернення: 14.05.2015).
10. Гербут Н., Перегуда Є. Архітектура як засіб візуалізації іміджу політичних акторів. *Імідж і репутація: теорія і практика*: Міжнар. наук.-практ. конф., Київ, 20 берез. 2019 р. / М-во освіти і науки України, М-во культури України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ: Вид. центр КНУКіМ, 2019. С. 69-75.

11. Головатий М. Ф. Політична міфологія. К. : МАУП, 2005. 148 с.
12. Данелія Г. Афоня. URL: <https://inlnk.ru/BpJ68w> (дата звернення: 04.07.2022).
13. Данелія Г. Зовсім зниклий. URL: <https://inlnk.ru/QwgvLB> (дата звернення: 5.06.2022).
14. Данелія Г. Міміно. URL: <https://inlnk.ru/xv4aXk> (дата звернення 5.06.2022).
15. Данелія Г. Настя. URL: <https://inlnk.ru/68zYkQ> (дата звернення: 04.07.2022).
16. Данелія Г. Не журися. URL: <https://inlnk.ru/oe5vy7> (дата звернення 5.06.2022).
17. Данелія Г. Осінній марафон. URL: <https://inlnk.ru/3ZMvIw> (дата звернення: 04.07.2022).
18. Данелія Г. Паспорт. 1990. URL: <https://inlnk.ru/MjRPA3> (дата звернення: 04.07.2022).
19. Данелія Г. Серьожа. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0054293/> (дата звернення: 5.06.2022).
20. Данелія Г. Сльози капали. URL: <https://inlnk.ru/20MVY2> (дата звернення 5.06.2022).
21. Данелія Г. Кін-Дза-Дза. 1986. URL: <https://inlnk.ru/70MALz> (дата звернення 5.06.2022).
22. Дебенко І.Б. Механізми символізації в конструюванні політичної реальності. *Вісник Національного технічного університету України “Київський політехнічний інститут”*. Політологія. Соціологія. Право: Зб. Наук. праць. Київ: ІВЦ “Політехніка”, 2012. № 3 (15). С. 9-15.
23. Дебенко І. Б. Символізація політики в транзитних суспільствах : теоретико-методологічний аспект [Текст] : автореферат дис. ... канд. політ. наук : 23.00.01. Львів. нац. ун-т ім. І. Франка. Львів : 2013. 20 с.
24. Дядько Сем. *Універсальний словник-енциклопедія*. 4-те вид. К. : Тека, 2006. URL: <https://goo.su/LVEGkd> (дата звернення 13.05.2023).

25. Жарков Я. М., Петрик В. М., Присяжнюк М. М. та ін. Інформаційно-психологічне протиборство (еволюція та сучасність): монографія. К.: ПАТ «Віпол», 2013. 248 с.

26. Івашко О. Д., Івашко Ю. В. Муралізм в міській стратегії гармонізації фасадів. *Регіональна політика: законодавче регулювання та практична реалізація*: матеріали Першої Міжнар. наук.-практ. конф. (Київ, 24-25 листопада 2015 р.) / Мін-во освіти і науки України, Київський нац. ун-т будівн. і архіт-ри та ін. Київ-Тернопіль: Астон, 2015. С. 33-37.

27. Ільтьо Г. Ф. Механізми символізації політичної дійсності: автореф. дис. ... канд. політ. наук : 23.00.01. Львів. нац. ун-т ім. І. Франка. Л., 2011. 20 с. URL: <https://goo.su/sZDsGG> (дата звернення: 14.05.2015).

28. Історія кіно. Histoire(s) du cinéma (фр.) URL: <https://goo.su/V6ZvbEh> (дата звернення 30.06.22).

29. Кант І. Критика чистого розуму. URL: <https://goo.su/KILM> (дата звернення: 12.05.2022).

30. Кононенко С. Політичний простір і політичний контроль. *Наукові записки ІПіЕНД ім. І.Ф. Кураса*. Вип. 44. С. 38-47.

31. Костиця І. О. «Національна ідея» як феномен політичної антропології. *Держава і право* : Збірник наукових праць. Серія Політичні науки. Випуск 70 / Ін-т держави і права ім. В. М. Корецького НАН України. К. : Вид-во «Юридична думка», 2015. С. 82–94.

32. Кушніренко О., Петренко-Лисак А., Шутюк О. Як досліджувати публічні простори в Україні: напрями і методи. Практичний посібник. К.: ВАДЕКС, 2020. 38 с.

33. Кіномистецтво. *Літературознавча енциклопедія* : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. — Київ : ВЦ «Академія», 2007. — Т. 1 : А — Л. — 609 с.

34. Лавкрафт Г. Повне зібрання прозових творів у 3 томах. Т. 1. Переклад з англійської: К. Дудка і О. Українець. Київ: Вид. Жупанського, 2016. 448 с. URL: <https://goo.su/SPzJsaF> (дата звернення: 11.05.2023).

35. Література. *Літературознавчий словник-довідник* за редакцією Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка. К.: ВЦ «Академія», 2007.
36. Люсі – вічність, яку вона бажала. URL: <https://goo.su/goyQSy> (дата звернення 21.09.22).
37. Мак'явеллі Н. Флорентійські хроніки. Державець. Переклад з італ. А. Перепадя. Київ: Основи, 1998. 492 с.
38. Маніпуляція. *Літературознавча енциклопедія* : у 2 т. Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ: ВЦ «Академія», 2007. Т. 2 : М–Я.
39. Майський Д. С. Як архітектори вражень та середовища існують впливають на сприйняття простору індивідом. *Просторове планування: містопланування, архітектура, політичні та соціокультурні засади*: Міжнар. наук.-практ. конф. Київ: КНУБА, 2023.
40. Майський Д.С. Серіал «Гра в кальмара» як вишукана метафора на вплив та вади сучасного капіталізму. *BMC-2021 – International Scientific-Practical Conference of young scientists «Build-Master-Class-2021»*. 36. Тез Міжнародної науково-практичної конференції молодих вчених. Київ: КНУБА, 2021. С. 450–452.
41. Макаренко А. І. Символічне насильство як інструмент російської політики в Чечні. *Наукові записки. Політичні науки*. 2014. Том 160. С. 54-59. URL: <http://surl.li/idngm> (дата звернення: 18.02.2023).
42. Міхно Н. Елементи стріт-арту у семантико-синтагматичному просторі міста. Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара. URL: <http://surl.li/icway> (дата звернення: 12.05.2023).
43. Олещук П. М. Символічні форми легітимації політичних режимів: автореф. дис... канд. політ. наук: 23.00.01. Київ. нац. ун-т ім. Т.Шевченка. К., 2008. 19 с.
44. Орвелл Д. 1984. *Майстри світової прози*. Переклад з англ.: Віктор Шовкун. Київ: Видавництво Жупанського. URL: <https://goo.su/KawK> (дата звернення: 11.05.2023).

45. Перегуда Є. В. Влада та суспільство у боротьбі за контроль над візуальною символічною політикою в постреволюційній Україні. *Держава та глобальні соціальні зміни: 25 років української незалежності*: Матеріали VII міжнародної наук.-практ. Конф. (м. Київ, 29-30 листопада 2016 р.) / Укладачі А.А. Мельниченко, П.В. Кутуєв. Київ; Одеса: Типографія «Айс Принт», 2016.

46. Перегуда Є. В., Гербут Н. А. Візуалізація політичних відносин засобами архітектури. *Вісник Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого. Серія: Політологія*. Редкол.: А. П. Гетьман та ін. Харків : Право, 2019. № 2 (41). С. 20-37.

47. Перегуда Є. В., Гербут Н. А. Про вдосконалення архітектурної освіти в контексті ролі архітектури як чинника соціальних відносин. *Сучасна архітектурна освіта : Еволюція архітектури як інформаційна трансформація* : Матеріали IX Всеукраїнської наукової конференції 23 листопада 2017 р. Київ : КНУБА, 2018. С. 51–53.

48. Перегуда Є. В., Гербут Н. А. Про формування та трансформацію культурних кодів об'єктів архітектури. *Історико-культурна спадщина : збереження, доступ, використання : збірник наукових праць*. Відп. ред. Тюрменко І. Тернопіль : «Бескиди», 2017. С. 166-169.

49. Перегуда Є., Івашко О. Стріт-арт як чинник культурного розвитку та елемент символічної політики у постреволюційній Україні. *Stosunki międzykulturowe*. Zielona góra, 2016. Tom 1. С. 155-174.

50. Перегуда Є. В., Івашко О. Д. Візуалізація як механізм символічної політики (кейс муралізму в постреволюційній Україні). *Держава і право. Серія Політичні науки* : зб. наук. праць. 2016. Вип. 71. С. 3–14.

51. Перегуда Є. В., Івашко Ю. В. Символічна політика та її роль у підготовці архітектора. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування: Наук.-техн. збірник*. Відпов. ред. М.М. Дьомін. К., КНУБА, 2017. Вип. 47. С. 174-185.

52. Перегуда Є.В., Майський Д.С. Мистецтво як джерело первинної перцепції соціального простору. *Імідж і репутація: сучасні тенденції і виклики*. Міжнар. наук.-практ. конф., Київ, 23 вересня. 2022 р. / М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ: Вид. центр КНУКіМ, 2022. 90-92 с.

53. Перегуда Є. В., Місержи С. Д. Міст як політичний символ в умовах постмодернізаційної політики (на прикладі Ересуннського мосту). *Політичні та правничі студії суспільно-політичних процесів XX – початку XXI ст.* : збірник наукових праць до ювілею доктора політичних наук, професора В. П. Горбатенка. Ред.-упор. С. Рудницький. Житомир : ФОП Євенок О. О., 2017. С. 172-179.

54. Пірс Ч. С. *Філософський енциклопедичний словник*. В. І. Шинкарук (гол. редкол.) та ін. Київ : Інститут філософії імені Григорія Сковороди НАН України : Абрис, 2002. 742 с.

55. Полянська В. Символічна політика: сутність, структура, умови реалізації. *Політичний менеджмент*. 2004. № 3. URL: <https://goo.su/nitH> (дата звернення: 14.05.2015).

56. Полянська В. Ю, Символічна політика як система політичних технологій: автореф. дис ... канд. політ. наук: 23.00.02. Дніпропетровськ: Б.в., 2004.

57. Прокопчук Ю.С. Символічна влада та символічна політика як конститутивні засади конструювання політичного поля. *Сучасне суспільство: політичні науки, соціологічні науки*. 2013. №2. С. 5–12. URL: <http://surl.li/ieibg> (дата звернення: 12.02.2023).

58. Пропаганда. *Юридична енциклопедія* : [у 6 т.]. Ред. кол.: Ю. С. Шемшученко (відп. ред.) та ін. К. : Українська енциклопедія ім. М. П. Бажана, 2003. Т. 5.

59. Рюс Ж. Поступ сучасних ідей: Панорама новітньої науки. URL: <http://litopys.org.ua/jruss/russ16.htm> (дата звернення 5.06.2022).

60. Савчук І.Г. Політичний простір. *Словник суспільної географії*. URL: <https://geohub.org.ua/node/4518> (дата звернення: 06.05.2023)
61. Славіна О.В. Символізація політичної реальності : трансформація концептуального дискурсу [Текст] : автореферат дис. ... канд. політ. наук : 23.00.01. Дніпропетр. нац. ун-т ім. О. Гончара. Дніпропетровськ : 2015. 20 с.
62. Фантазмагорія. *Літературознавча енциклопедія* : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007. Т. 2 : М–Я. 625 с.
63. Футуризм. *Літературознавча енциклопедія* : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007. Т. 2 : М–Я. С. 550-552.
64. Хван Дон Хьок. Ojing-eo geim. URL: <https://goo.su/i4bB> (дата звернення: 12.05.2023).
65. Хома Н. М. Архітектурний символізм: політика, виражена у камені. *Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. Серія 22. Політичні науки та методика викладання соціально-політичних дисциплін*. 2015. Вип. 18. С. 92–97.
66. Хома Н. М. Кластерний підхід до організації представницької архітектури: аналіз підходів із позицій політичної урбаністики. *Панорама політологічних студій*. 2016. №1 (14). С. 6–15.
67. Хома Н. М. Політична урбаністика: концептуалізація предметного поля. *Studia politologica Ucraino-Polona*. 2016. Вип. 6. С. 250–257.
68. Храпко П.Ю. Головні етапи становлення семіотики простору. *Інституціоналізація процесів євроінтеграції: суспільство, економіка, адміністрування*: Збірник тез I Міжнародної науково-практичної конференції, 21-22 квітня 2016 р. Рівне: Нац.ун-т водного господарства та природокористування, 2016. С. 259-260.
69. Цуканова Г. Сучасне вуличне графіті як форма соціальної реклами. *Освіта регіону*. 2013. №1. URL: <http://social-science.com.ua/article/1010> (дата звернення: 14.05.2015).

70. Черкес Б.С. Національна ідентичність в архітектурі громадських центрів столичних міст в умовах ідеологічної детермінації. Автореф. ...д-ра архітектури. К., 2006. 32 с.
71. Шайгородський Ю. Ж. Політика: взаємодія реальності і міфу. К.: Знання України, 2009. 400 с.
72. Шевчук Д. М. Уявне та символічне як способи репрезентації політичних феноменів (соціально-філософський аналіз). URL: <http://eprints.oa.edu.ua/1785/1/Shevchuk.pdf> (дата звернення: 14.05.2015).
73. Шерман О. Мистецтво як елемент політичного простору: діахронічний аспект. *Вісник Львівського університету. Серія «Філософ.-політолог. студії»*. 2015. Вип. 7. С. 327–332.
74. Ярошенко В. М., Присяжненко І. О. Символічна політика та символи в інформаційно-комунікативному просторі: аспекти впливу. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу "Києво-Могилянська академія"*. Серія : Політологія. 2014. Т. 248, Вип. 236. С. 28-33.
75. Aberbach J., Walker J. The meanings of black power: a comparison of white and black interpretations of a political slogan. *American Political Science Review*. 1970. 64 (June). P. 367-388.
76. Allen R. L. The socio-spatial making and marking of “us”: toward a critical postmodern spatial theory of différence and community. *Social identities*. Oxford, 1999. Vol. 5. № 3. P. 249–277.
77. Architecture and planning under different political systems. D. Urban Vestbro (editor). Stockholm: ARC•PEACE, 2014. 120 p.
78. Baudrillard J. Pour une critique de l'économie politique du signe. Paris : Gallimard, 1972. URL: <http://surl.li/iehxt> (дата звернення: 13.03.2023).
79. Berger P., Luckmann T. The Social Construction of Reality. A Treatise on sociology of Knowledge. Penguin Books, 1966. 219 p.
80. Bernays E. Propaganda (1928). URL: <https://goo.su/DOIzs> (дата звернення 14.07.2022).

81. Bjola C. The impact of «symbolic politics» on foreign policy during the democratization process. URL: <https://goo.su/3n0Ip> (дата звернення: 27.04.2016).
82. Blumer H. Symbolic Interactionism; Perspective and Method. Englewood Cliffs. NY : Prentice-Hall, 1969. URL: <http://surl.li/sbae> (дата звернення: 01.04.2023).
83. Bourdieu P. Language and Symbolic Power. Cambridge: Polity Press, 1991. 302 p.
84. Bourdieu P. The forms of capital. Handbook of theory and research for sociology of Education. New York : Greenwood Press, 1983. P. 241–258.
85. Bourdieu P. Sur le pouvoir symbolique. *Annales. Economic, sociétés, civilisations*. 1977. 32 année, N. 3. P. 405–411.
86. Bourdieu P., Passeron J.-C. La reproduction elements pour une theorie du systeme d' enseignement. Paris: Les Editions de Minuit, 1970. URL: <https://goo.su/18IZq> (дата звернення: 02.05.2023).
87. Carnicke S. M.; Benedetti J. Stanislavski: A Biography. Theatre Journal 42. URL: <https://goo.su/ZWk3t9> (дата звернення: 5.06.22).
88. Cassirer E. The Myth of the State. N. Y., 1955. 355 p.
89. CD Projekt Red. Cyberpunk 2077. URL: <https://goo.su/CLOG> (дата звернення 10.03.2022).
90. Cohen A. Political Anthropology: the Analysis of the Symbolism of Power Relations. *Man, New Series*. 1969. Vol. 4, No. 2. P. 215-235.
91. Chase D. The Sopranos. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0141842/> (дата звернення: 12.08.2021).
92. Detroit: Become Human. URL: <https://goo.su/Z8orG> (дата звернення 30.03.2022).
93. Denton R. E. Jr., Kuypers J. *Politics and Communication in America: Campaigns, Media, and Governing in the 21st Century*. – Waveland Press, 2008.
94. Dorner A. Politischer Mythos und symbolische Politik. Der Hermann-Mythos: zur Entstehung des Nationalbewußtseins der Deutschen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1996.

95. Dickens C. A Tale of Two Cities at Internet Archive. 722 pages. URL: <https://inlnk.ru/yO25PB> (дата звернення: 12.05.2023).
96. Easton D. A Systems Analysis of Political Life. URL: <https://goo.su/PIQjNSQ> (дата звернення: 12.05.2023).
97. Easton D., Hess R. The child's political world. URL: <https://www.jstor.org/stable/2108634> (дата звернення 13.05.2023).
98. Eco U. On literature. Publisher: Harcourt. URL: <https://goo.su/6EnvU> (дата звернення: 11.05.2023).
99. Edelman M. Politics as symbolic action. Mass arousal and quiescence. Chicago : Markham publishing company, 1971. P. 33-35.
100. Edelman M. Politik als Ritual. Die symbolische Funktion staatlicher Institutionen und politischen Handelns. URL: <https://goo.su/iN16pS8> (дата звернення 15.03.2022).
101. Engdahl W. USA's 'Geopolitical Nightmare' and Eurasian Strategic Energy Arrangements. URL: <https://goo.su/i94Ou> (дата звернення 07.09.22).
102. Eisenstadt S.N. Symbolic Structures and Social Dynamics. With Special Reference to Studies of Modernization. *S.N. Eisenstadt, I. Rossi (ed.). Structural Sociology*. New York: Columbia University Press, 1982. P. 149-179.
103. Ellard C. Places of the Heart: The Psychogeography of Everyday Life. Bellevue Literary Press; Advance Reading Copy edition (September 15, 2015). English, 256 p. URL: <http://surl.li/iculf> (дата звернення: 04.07.2022).
104. Ellard C. Own site. URL: <https://colinellard.com/about/> (дата звернення: 04.07.22).
105. Fromm E. The Art of Loving. Dublin: Thorsons, 1995. URL: <http://surl.li/icvzu> (дата звернення: 04.07.2022).
106. Foucault M. Fragen an Michel Foucault zur Geographie. *Schriften in vier Bänden. Dits et Eskrits*. Bd. III. Frankfurt am Main: Hrsg. von D. Denfert, F. Ewald, J. Lagrange, 2003. S. 38-54.

107. Geertz C. Ideology as a cultural system. *Ideology and Discontent* [Ed. by D. Apter]. New York: Free Press, 1964. URL: <https://goo.su/Uz8xn> (дата звернення: 12.05.2023).
108. Gill G. Symbolism and regime change: Russia. Cambridge: Cambridge University Press, 2013. VIII + 246 p.
109. Habermas J. The Structural Transformation of the Public Sphere. An Inquiry into a Category of Bourgeois Society. Cambridge, 1993.
110. Hundertmark C. The art of rebellion: world of streetart. URL: <https://goo.su/gDpYvRk> (дата звернення: 12.05.2023).
111. Kafka F. The Castle. URL: <https://goo.su/ТрGa> (дата звернення: 12.05.2023).
112. Kafka F. Letter to Oskar Pollak (27 Jan 1904). URL: <https://wist.info/kafka-franz/22920/> (дата звернення: 12.05.2023).
113. Mitnick K.D. The Art of Deception: Controlling the Human Element of Security. Wiley Books, 2003. URL: <https://goo.su/vijxI> (дата звернення: 12.05.2023).
114. Kracauer S. From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film. Princeton, 1947. URL: <https://www.jstor.org/stable/j.ctvc77cxj> (дата звернення 5.06.22).
115. Kumar S. Interpreting the Scales of Justice: Architecture, Symbolism and Semiotics of the Supreme Court of India. *International Journal for the Semiotics of Law – Revue internationale de Sémiotique juridique*. 2017. Vol. 30, Issue 4. P. 637–675.
116. Lasswell H. D. The Structure and Function of Communication in Society. URL: <https://goo.su/3l8T4b> (дата звернення: 01.05.2023).
117. Lasswell H. World Politics and Personal Insecurity. New York: Free Press, 1965. URL: <https://www.jstor.org/stable/43208472> (дата звернення: 12.05.2023).

118. Lasswell H., Kaplan A. Power and Society A Framework for Political Inquiry. New Haven, Conn.: Routledge, 2014. URL: <https://goo.su/Dw7yT2G> (дата звернення 13.05.2023)
119. Lefebvre H. Die Produktion des Raums. *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt am Main: Hrsg. J. Dhnne, S. Ghnzel, 2006. S. 330-340.
120. Locke J. An Essay Concerning Human Understanding Book II: Ideas. URL: <https://goo.su/ua9xUP> (дата звернення: 01.05.2023).
- 12.1 Low S. M. On the Plaza: The Politics of Public Space and Culture. Austin: University of Texas Press, 2000. xx, 274 p.
122. Low S. Homing the City: An afterthought. *Home Cultures: The Journal of Architecture, Design and Domestic Space*. 2016. Vol. 13, Issue 2. P. 215–220.
123. Łupienko A. Definitions and theories of public space. Місто: історія, культура, суспільство. 2020. №8(1). С. 97–116.
124. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. N.Y. : McGraw Hill. 1994 с. URL: <https://goo.su/pq1Kwu> (дата звернення 07.09.22).
125. Meyer T. Die Transformation des Politischen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1994. 275 s.
126. Nabokov V. Pale Fire April 23, 1989 Vintage; Reissue edition (April 23, 1989) 224 pages. URL: <https://goo.su/UUXr8> (дата звернення 14.07.2022).
127. Nolan C. Inception. URL: <https://goo.su/y6EL> (дата звернення: 05.08.2021).
128. Orhan E. Reflection of political restructuring on urban symbols: the case of presidential palace in Ankara, Turkey. *Journal of Architecture and Urbanism*. 2016. Vol. 40, Issue 3. P. 206–219.
129. Peiter S., Werner G, Guerilla art. Laurence King Pub., 2009. 112 p.
130. Power and Architecture: The Construction of Capitals and the Politics of Space /ed. by M. Minkenberg. New-York: Berghahn Books, 2014. 305 p.
131. Po E. A. The Fall of the House of Usher. URL: <https://goo.su/Ufr1L> (дата звернення: 11.05.2023).

132. Pye L. Political communication. The Blackwell Encyclopedia Political Institutions. Oxford; New York, 1987. 442 p.
133. Quantic Dream. Beyond: Two Souls. URL: <https://goo.su/O9GgeT> (дата звернення 21.09.2022).
134. Roger W. Cobb, Charles D. Elder. The Political Uses of Symbolism. URL: <https://goo.su/jsUPr> (дата звернення: 12.05.2023).
135. Roland B. Selected works. Semiotics. Poetics. URL: <https://goo.su/1LDz8Uu> (дата звернення: 12.05.2023).
136. Sarcinelli U. Symbolische Politik: zur Bedeutung symbol. Handelns in d. Wahlkampfkommunikation d. Bundesrepublik Deutschland. Opladen: Westdt. Verl., 1987. 248 s.
137. Sartori G. Politics, ideology and belief systems. URL: <https://www.jstor.org/stable/1954696> (дата звернення 13.05.2023).
138. Samuel P. Huntington «The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order Paperback». Simon & Schuster. English. 368 pages. 2011. URL: <https://goo.su/nhxzaG2> (дата звернення: 12.05.2023).
139. Schelling F.W.J., Richey M. (Ed.), Zisselsberger M. (Ed.). Historical-Critical Introduction to the Philosophy of Mythology. URL: <http://surl.li/icvyw> (дата звернення: 04.07.2022).
140. Scott R. This Time the Dream's on Me. *The New York Times*. July 15, 2010. URL: <https://goo.su/SwsLe4> (дата звернення 15.05.2022).
141. Simmel G. Der Raum und die raumliche Ordnung der Gesellschaft // G. Simmel: Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Gesellschaft. Leipzig: Duncker & Humblot, 1908. S. 614–708.
142. Sinne K. Communication : Mass Political Behavior. *Political Communication Issues and Strategies for Research*. Vol.4 / Ed.: S.H. Chaffee. Beverly Hills, Calif.: Sage Publications, 1975. 319 p.
143. Smelser N. Theory of Collective Behavior. URL: <https://goo.su/ZSztROt> (дата звернення 13.05.2023).

144. Soja E.W. Vom «Zeitgeist» zum «Raumgeist». *Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur und Sozialwissenschaften*. Bielefeld: Hrsg. J. D`ring, T. Thielmann, 2008. S. 241–262.
145. Sony Interactive Entertainment. Erica. URL: <https://goo.su/S1xzuRB> (дата звернення 21.09.22).
146. The Words / Les Mots (1964) "Jean-Paul Sartre – Biographical". URL: <https://inlnk.ru/agPoyg> (дата звернення: 05.08.21).
147. Villeneuve D. Blade Runner 2049. URL: <https://goo.su/9uO7Gsx> (дата звернення 14.07.2022).
148. Vitruvius. The Ten Books on Architecture. URL: <https://goo.su/n0f8QV> (дата звернення: 04.07.2022).
149. Voegelin E. The New Science of Politics. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1987. 193 p.
150. Willimon P. B. House of Cards. URL: <https://goo.su/28mKYF> (дата звернення: 12.08.2021).