

**Марія ОСПИШЧЕВА-ПАВЛИШИН,**

*orcid.org/0000-0002-8278-8799*

аспірант

Інституту проблем сучасного мистецтва

Національної академії мистецтва України

(Київ, Україна) *pavlishinma@gmail.com*

## ОСОБЛИВОСТІ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ МУРАЛІВ У МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ І ЗМІНИ У ТВОРЧОСТІ ХУДОЖНИКІВ-МУРАЛІСТІВ ЧЕРЕЗ ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА

*У статті досліджено зміни у творчості художників-муралістів через вплив віртуального середовища. За умов глобалізації, яка після 1990-х рр. відбувається у прискореному темпі, мистецтво муралів отримало новий поштовх для розвитку в усьому світі, зокрема після 2014 р. в Україні. Сьогодні твори сучасних українських та іноземних митців прикрашають чимало будівель, привносять гуманітарну складову частину до урбаністичного середовища, що особливо актуально й корисно для околиць мегаполісів, розставляють нові акценти серед однотипних новобудов, підвищують культурне значення окремих місць і через це позитивно змінюють суспільство та сприяють розвиткові туризму.*

*Проте мистецтво муралізму зазнає значних змін через поширення віртуального простору мережі Інтернет і неминучу взаємодію з ним митців, що має низку як позитивних, так і негативних наслідків. Після презентації реального твору у міському середовищі продовжується його репрезентація на спеціалізованих сайтах у мережі Інтернет. Ця зміна середовища перебування твору у новому контексті його сприйняття суттєво впливає на розуміння авторської концепції. Крім того, поширення практики віртуальної репрезентації спричиняє зворотній вплив на світогляд митців, вибір ними прилаштованої під «Інтернет-сприйняття» тематики й техніки виконання творів. Це призводить до врахування ними особливостей Інтернет-репрезентації ще на етапі задуму твору, впливає на тематику й техніку виконання муралів. Це лапідарність виконання, плакатна однозначність потрактування, яскраві кольори, відсутність дрібних деталей. До цих художніх прийомів слід додати використання змістів, які б не були надто занурені у місцеві реалії, тобто мали загальнолюдську вагу із помірним доданням місцевого колориту. Одночасно такі зображення позбавлені гостроти соціальних висловлювань, місце яких посіла толерантність і політкоректність. Врешті, репрезентація стає важливішою за презентацію, що трансформує і розвиває специфіку муралізму як окремого самостійного різновиду мистецтва.*

**Ключові слова:** мурали, віртуальна реальність, мистецтво міського середовища, презентація, репрезентація.

**Mariia OSPISHCHEVA-PAVLYSHYN,**

*orcid.org/0000-0002-8278-8799*

Postgraduate Student

Modern Art Research Institute of the National Academy of Arts of Ukraine

(Kyiv, Ukraine) *pavlishinma@gmail.com*

## PECULIARITIES OF MURALS REPRESENTATION ON THE INTERNET AND CHANGES IN THE WORK OF MURAL ARTISTS DUE TO THE INFLUENCE OF THE VIRTUAL ENVIRONMENT

*The article examines the changes that have taken place in the work of mural artists due to the influence of the virtual environment. In the context of globalization, which has been accelerating since the 1990s, mural art has received a new impetus around the world, particularly after 2014 in Ukraine. Today, the works of contemporary Ukrainian and foreign artists adorn many buildings, bring the humanitarian component to the urban environment, which is especially relevant and useful for the suburbs, place new accents among similar new buildings, increase the cultural significance of individual places and positively change society and promote tourism.*

*However, the art of muralism is undergoing significant changes due to the spread of the virtual space of the Internet and the inevitable interaction of artists with it, which has a number of both positive and negative consequences. After the presentation of the real work in the urban environment, its representation continues on specialized sites on the Internet. This is a change in the environment of the work in a new context of its perception, which significantly affects the understanding of the author's concept. Besides, the spread of the practice of virtual representation has a reverse effect on the worldview of artists, their choice of adapting to the "Internet perception" themes, and techniques of works. This leads them to take into account the peculiarities of Internet representation at the stage of a conception of the work,*

*affects the subject matter and technique of murals. These are lapidarity of execution, poster unambiguity of interpretation, bright colors, absence of small details. To these artistic techniques should be added the use of meanings that would not be too immersed in local realities, that is, had a universal weight with a moderate addition of local flavor. At the same time, such images are devoid of the sharpness of social expressions, which have been replaced by tolerance and political correctness. Finally, representation becomes more important than presentation, which transforms and blurs the specificity of muralism as a separate independent art form.*

**Key words:** murals, virtual reality, urban art, presentation, representation.

**Постановка проблеми.** Мистецтво муралів пов'язане з реальністю місця, як і архітектура чи монументальна скульптура. Це унаочнюється порівняно з більш мобільними видами мистецтв, наприклад, станковим живописом, графікою тощо. Водночас із середини 2010-х рр. поширюється практика репрезентації муралів на сайтах в Інтернеті, через що зазнає змін їхнє сприйняття. Збільшуються приклади неправильного, з кута зору автора, розуміння ідеї, закладеної ним у твір через новий контекст, у якому опиняється репродукція твору в мережі Інтернет. Презентація реального твору змінюється на репрезентацію репродукцій за посередництва віртуальної реальності. Вплив останньої щороку виявляється дедалі суттєвішим і призводить до змін у тематиці й естетиці нових творів.

Означені процеси є недостатньо дослідженими, але їхній аналіз є вельми важливою справою як на теоретичному, так і на практичному рівнях, що поліпшить розуміння процесів розвитку творчості та соціокультурного життя суспільства.

**Аналіз досліджень.** Автори досліджень, присвячених муралам, зазвичай не торкаються теми їхньої репрезентації у віртуальному просторі. З іншого боку, роботи з вивчення проблематики віртуального світу не приділяють увагу муралам, хоча у деяких працях окремі глави дотичні до означеної тематики. Книги, присвячені естетиці паблік-арту: (Gralińska-Toborek, 2016; Вишеславський, 2010b; Сидор-Гибелінда, 2010; Станіславська, 2016).

Серед праць останніх років, присвячених муралізму, які мали вплив на проведення цього дослідження, є тексти, в яких аналізується творчість художників-муралістів у співвідношенні до політико-історичних і соціокультурних процесів В. Капустіна (Капустин, 2014), Г. Вишеславського (Вишеславський, 2011; Вишеславський, 2015), Є. Онуха (Онух, 2017). Важливої для України теми «Майдан і культура» торкаються автори текстів у збірці «Майдан від першої особи» (Майдан, 2016). Проявам візуального мистецтва під час Майдану 2014 р. присвячена ілюстрована монографія Н. Мусієнко (Мусієнко, 2015). Поетика й естетика українських графіті різних періодів досліджується у статтях А. Фоменко (Фоменко,

2011). Мистецтву муралів присвячені тексти, в яких, крім опису творів, читач може знайти ставлення з боку містян до творчості муралістів (Мамченкова, 2016; Режисер Гео, 2018).

Роботи останніх років, присвячені взаємодії культури та віртуального простору, враховані у цій статті: (Орлова, 2005: 258; Вишеславський, 2010a; Информационное, 2004: 366; Зубавіна, 2006: 242; Бондаренко, 2014: 103; Марков, 2004: 503).

Серед невирішених раніше питань, яким, власне, присвячено цю роботу, є особливості впливу віртуальної реальності на мистецтво муралів; висвітлення і характеристика змін, яких зазнає творчість художників-муралістів через взаємодію із віртуальним середовищем.

**Мета статті** – виявлення естетичних особливостей і концептуальних аберацій, що супроводжують твори художників-муралістів після їхньої репрезентації в Інтернеті, та характеристика змін, яких зазнає мистецтво муралів через взаємодію із віртуальним середовищем.

**Виклад основного матеріалу.** Після 2014 р. у багатьох містах України, особливо Києві, Львові, Харкові, Одесі, значно поширилося мистецтво муралів (від лат. *mūrālis* – «стіна»). Це різні за технікою (переважно живописні) художні твори великого розміру, виконані у середмісті, безпосередньо на стінах будинків і тротуарах, з метою створення туристичної пам'ятки, поліпшення міського середовища та встановлення комунікації між різними соціальними групами. Розквіту муралізму сприяли такі чинники, як активна громадянська позиція творчої молоді, котру вабили можливості соціального впливу муралів на глядачів, існування вже накопиченого протягом 2000-х рр. досвіду художників-муралістів, інтенсифікація культурних зв'язків із іншими країнами завдяки «безвізу» (що сприяло синхронізації тренду поширення муралізму), запит на мистецтво соціальної ваги з боку мешканців міст. Не остання роль належить і сприянню з боку влади, яка вбачила в цьому підтримку соціально орієнтованого мистецтва, що, до того ж надзвичайно вигідне економічно (замість реальної реставрації будинків чи оновлення дизайну міського середовища чиновництву достатньо надати дозвіл на створення волонтерами муралу). Так чи інакше,

завдяки як внутрішнім – творчим, так і зовнішнім – соціокультурним та адміністративним факторам простір багатьох міст України збагатився значною кількістю творів митців із різних країн – як талановитих, так і сумнівної якості. Серед вдалих зразків творчості не можна обійти увагою мурали, присвячені відомим діячам української історії або культури, наприклад, портрет героя Євромайдану – Сергія Нігояна, виконаний португальським майстром Александром Фарто (псевдо Vhils) (Київ, 2015); портрет історика, першого президента України Михайла Грушевського (Київ, 2015) за авторством арт-гурту «Kailas-V», який виконав також мурал із портретом гетьмана Павла Скоропадського (Київ, 2015). До тематики муралів було також залучено аспект історичної ситуаційності. Наприклад, «Герої Крут» Андрія Пальваля (Київ, 2019); «Український святий Георгій» гурту «Інтересні казки»: Володимира Манджоса, Олексія Бордусова (Київ, 2014); «Між Добром і Злом, Світлом і Питьмою» гурту «Інтересні казки» (Київ, 2014); «Нова Україна» Жюльсена Маллана й Олексія Кислова (Київ, 2014). Аспект асоціативної українськості проглядає у муралах «Архангел Михайл» американського художника Gaia (Київ, 2017); «Портали» Гонзало Борондо (Київ, 2016) «Кожна ріка впадає в море» Licky Lee Gordon (Київ, 2016) та ін.

Художники-муралісти не залишили поза увагою й соціальну тематику. Наприклад, мурал «Охоронець життя» Олександра Бітцева (Київ, 2015), виконаний на будівлі лікарні, з першого погляду може видатися анімалістичним за жанром: зграя темних птахів, у гущі якої опинився птах із пір'ям білого кольору, так би мовити, «біла ворона». (Загалом же цей птах є персоніфікованим атрибутом надії (Холл, 1996: 140)). Та згідно із задумом автора в образі останнього передбачено такий актуальний для України кінця 2010-х рр. «символ добрих новин і оновлення взагалі» (Finberg, 2019: 53). Муралі «Гімнастка» Фінтана Меджі (Київ, 2015) і «Велосипедист» Емануеля Яруса (Київ, 2016) присвячені можливостям молодого покоління, якому чи не вперше за останні кілька десятиріччів випала честь вершити хід історії. Мурал «Дівчина з книгами» Олександра Корбана та Романа Кулешова (Київ, 2017) продовжує соціокультурну тематику – зроблено наголос на неординарних здатностях малолітнього індивіда, котрий із неймовірним зусиллям утримує в руках велетенську стопку книг, які символізують знання.

Мистецтво муралів існує у середмісті та складає специфічний різновид публік-арту (publik

art) – мистецтва громадського простору, що демонструється посеред вулиць (пам'ятники, розписи, меморіали, скульптури). До публік-арту належать також театральні процесії, танці, музика, читання поезій, ленд-арт, енвайронмент, перформанс, гепенінг тощо. У широкому розумінні це процес створення культурного ландшафту, на тлі якого розгортається повсякденне життя мешканців мегаполісу (Вишеславський, 2010b). Проте публік-арт займає дещо залежне, вторинне стосовно архітектури місце – облаштовує і використовує вже наявне, створене архітекторами середовище. Муралі, як і всі твори публік-арту, орієнтовані на взаємодію між художником і глядачем (Сидор-Гібелінда, 2010). Для муралів особливо важливим є те, що згадана взаємодія відбувається у конкретному місці простору, із залученням притаманних цьому місцю політико-історичних і соціокультурних значень. Так, художники-муралісти охоче використовують образи історії, локальної міфології чи політики, без розуміння яких твори стають збіднілими у змісті. Навіть більше, поза межами згаданих локальних обставин твір може бути сприйнятим інакше, ніж це передбачав автор. Наприклад, «Велосипедист» Емануеля Яруса (Київ, 2016) розташовано на стіні будинку поруч із найдавнішим у Європі велотреком. Твір з'явився там у розпал боротьби громади із забудовником, який намагався знищити велотрек, а міська влада, як це найчастіше буває, зволікала й не наважувалася втрутитися на числусь боці. Мурал був частиною тиску на владу, що позначилося на трактуванні образу молодого, енергійного та впевненого велосипедиста. Тобто спортивна тематика (яка першою виринає для глядача, не знайомого з місцевим контекстом) є в цьому творі другорядною.

Закоріненість змісту переважної більшості муралів у місцеві образи та сенси стає чималою проблемою під час їхньої репрезентації в інших контекстах, зокрема у віртуальному просторі мережі Інтернет.

Нові контексти, у яких опиняються твори, розкриває аналіз віртуальної реальності. Це словосполучення в останні двадцять п'ять років можна зустріти на сторінках наукової літератури, навіть у побуті, хоча раніше воно прикрашало лише твори письменників-фантастів. Віртуальна реальність (від англ. virtual reality – уявна реальність) має кілька значень: «1) нові сфери суспільного досвіду, що виникли завдяки сучасним технологіям. У цьому значенні вона є об'єктом досліджень суспільних наук; 2) частина медіапростору <...> з його базовими властивостями (мережевістю, нелінійністю, морфінгом), що були

поглиблені завдяки технічним можливостям електронних комунікаційних мереж. У цьому сенсі віртуальна реальність є об'єктом досліджень культурологів, мистецтвознавців тощо» (Вишеславський, 2010а). Це сконструйована модель світу за багатьма ознаками подібна до реального. Вона впливає на людину через ті самі канали сприйняття, як і реальний світ, і навіть встановлює «зворотний зв'язок», що має назву інтерактивність. У цій подібності реального, власне, й чатує небезпека, бо, на відміну від останнього, користувач потрапляє до конструкції, функціонал якої не є нейтральним, а скерований чийось задумом і чужим досвідом. Щодо життя це опосередкована реальність. «Матеріалом для побудови об'єктів у віртуальній реальності є стереотипізовані уявлення і символи, що корелюють зі свідомістю чи підсвідомістю певних груп населення, проте не обов'язково відповідають реальності. Тобто, найчастіше, це симулякри <...> Створене розробниками віртуальної реальності середовище, завдяки урахуванню людської психології сприйняття, може певними групами населення відчуватися як більш реальне, аніж емпірична дійсність (ефект «гіперреальності»)» (Вишеславський, 2010а).

Сьогодні вже зрозуміло, що віртуальна реальність змінила велику кількість аспектів життя людства. У межах цього дослідження важливим є вплив на соціокультурну складову частину існування мистецького твору та зміни у художньому образі, які супроводжують цей вплив. Розглянемо характер і наслідки означених процесів докладно.

Однією з найважливіших рис сприйняття мистецького твору у віртуальній реальності є масовість, відірваність від контексту, сусідство культурних традицій, яке було б неможливим у дійсності. Крім того, це сприйняття не одного твору, а масове сприйняття з різних країн, коли репрезентовані сотні та тисячі муралів своєю кількістю усувають тонкощі окремого задуму та затуляють індивідуальність стилю автора. Репрезентативна масовість призводить до збільшення ролі вільної та профанної інтерпретації з боку глядачів. «Умовою й основою переінакшення якості сучасної культури стала кардинальна зміна її кількісних характеристик: дифундування семантики культурних явищ у суцільність мегасередовища, встановлення їх зв'язків, взаємодій у масштабі мегакультури глобальних інформаційних мереж» (Орлова, 2005: 258).

Важливою є ознака відокремленості глядача від твору через посередництво екрану. Важливі для муралів ознаки масштабу, співвідношення до оточення, фактури повністю губляться та заміню-

ються на зманіпульовану чуттєвість. Присутній елемент інтерактивності не повинен вводити в оману, бо не реципієнт встановлює правила функціонування сайту, а йому дозволяється впливати тільки на другорядні деталі. Через посередництво екрану має місце пасивність глядача, його слухняність, тобто риси, протилежні тій революційній динаміці, на допомогу якій колись започаткували муралізм мексиканські революціонери-художники – Ороско, Сікейрос, Рівера. Дійсно, революцію чи демократію прямої дії через посередництво системного адміністратора сайту чи серверу не зробиш, які б інтерактивні зваби вони б не пропонували. Квасіреальність завжди залишатиметься в рамках правил своїх творців. «Використання віртуальної реальності має соціальний зміст – заміщення соціальної реальності на її комп'ютерну симуляцію. Цей соціальний аспект розвитку комп'ютерних технологій, без сумніву, домінує над аспектом технічним» (Іванов, 2004: 366). Слухняність користувачів віртуальної реальності забезпечується їхнім власним бажанням, яке спирається на зручність, широту сервісів і, головне, ілюзії здійснення персональних мрій: «Прагнення “розваг та емоцій” із легкістю задовольняється саме у віртуальному світі, де технічні вдосконалення не тільки забезпечують гіперреалістичність віртуальної реальності, а й передбачають інтерактивний режим для реципієнта, надаючи йому можливість продукувати власні версії» (Зубавіна, 2006: 242). Віртуальний простір спричинився й до розмивання менталітету та світоглядних настанов. Його «варіативність передбачає, що ніякого «істинного» життя не існує, а є множинність різноманітних, однаково вірогідних його версій – варіантів часопростового континууму» (Зубавіна, 2006: 242).

Щодо змін у сприйнятті художнього образу твору, то мають місце зрушення через зміну презентації реальних об'єктів на їхню репрезентацію – показ репродукцій у нових неконтрольованих і непередбачуваних автором середовищах. «Концепт репрезентації охоплює два поняття: “образ” та “ідея” у контексті “подання” (зовнішній аспект) і “уявлення” (внутрішній аспект), де репрезентація визначається як знаковий феномен, що заміщує чи дублює навколишню дійсність <...> це контрастує з іншим поняттям – “презентацією”, як з процесом, де обов'язкова присутність або наявність об'єкта в поточний момент» (Бондаренко, 2014: 103). Сприйняття твору глядачами за посередництвом екрану не тільки, як вже зазначалося, змінює, через нове середовище авторський сенс твору, а й надає репродукції через

ефект гіперреальності більшого значення, ніж самому оригіналу. «Якщо нашим звичайним образам і знакам притаманні, так би мовити, двійники, якими можуть бути як речі, так і ідеальні сутності, то екранні зображення поступово перетворилися на дещо інше – вони самі по собі стають самоцінною реальністю» яка не потребує двійника» (Марков, 2004: 503). Можна передбачити, що з часом репрезентація в Інтернеті набуде ще більшої ваги, бо оригінали швидко руйнуються. Наприклад, мурали, зроблені у 2014–2015 рр., вже зараз значною мірою пошкоджені дощами та не відповідають первинному стану. Незабаром їх знадобиться або реставрувати, або зафарбовувати, що, до слова, завдасть великого клопоту чиновництву через коштовність реставрації або проблеми з авторським правом у разі зафарбовування творів. Ще один аспект відмінності між реальним і віртуальним існуванням муралів підкреслює А. Гралінська-Тоборек. Вона підкреслює, що до Інтернету потрапляє «ідеалізована» версія сприйняття твору: репродукція робиться у вигідному ракурсі та за потрібного освітлення, яких пересічний глядач зазвичай не має: «Фотографи покращують дійсність, вони розшукують найкращий вигляд твору, який може суттєво різнитися від сприйняття глядачів, котрі пересуваються містом» (Gralińska-Toborek, 2016). Ще однією особливістю репрезентації є попередня селекція аудиторії глядачів: до відповідних сайтів потрапляють лише зацікавлені особи, що, до речі, створює розбіжність із первинною функцією муралізму, яка передбачає презентацію саме для незацікавлених глядачів з метою ідейного впливу.

Отже, твір опиняється на сайті у новому контексті поза тими значеннями, якими його збагачувала конкретність місця. Вже згаданий «Велосипедист» Е. Яруса може тлумачитися як зупинка, втома велосипедиста, котрий замислився й озирється навкруги. Тобто замість зображення образу громади, яка пильно стежить за виведенням із ладу велотреком, глядач бачить чоловіка у невідповідній до динаміки спорту позі, тобто образ відпочинку, здорового життя тощо.

Водночас останніми роками дедалі частіше з'являються мурали, автори яких свідомо уникають можливої неоднозначності чи подвійності трактувань своїх творів у реальності та Інтернеті. Це мурали із самого початку розроблені з урахуванням репрезентації у віртуальному середовищі. Наприклад, у Києві це «Морський» художника з ПАР Джека Акмана (2010 ті), на якому зображені лише морські хвилі; «Балакучий динозавр» Костянтина Скригуцького, Лери Ляшенко

(Lera Sxemka) (2017), що представляє впізнавані у всьому світі завдяки моді на «лізердоманію» та виконані у стилістиці барвистих коміксів зображення динозаврів; «Лабіринт», створений французьким художником із псевдо 2Shy (2010 ті), на якому фахівці можуть розгледіти репліку на графіку Ешера, а більшість глядачів – лабіринт із дитячої комп'ютерної гри Распан. Ще одним, проте не останнім, бо цей список не охоплює й невеликої частини прикладів, є мурал «Water, please» італійця Агостіно Якурчи (2016), на якому видно рослину у горщику – зображення без дрібних деталей і зрозуміле на всіх можливих перетинах контекстів і культур.

Варто зупинитися й на суто технічних відмінностях репрезентації муралів в Інтернеті. Глядач їх дивиться на маленькому екрані, який порівняно із масштабами твору – мікроскопічного розміру. На ньому не можуть бути відтворені всі деталі композиції. Крім того, час, протягом якого композиція потрапляє в око глядачеві у процесі «скролінгу», є мізерним. Поза сумнівом, автори, особливо митці, які звикли до роботи з віртуальним середовищем, вже на етапі задуму твору розраховують на технічні обставини його подальшої репрезентації: лапідарність виконання, плакатну однозначність трактування, яскраві кольори, відсутність дрібних деталей. До цих художніх прийомів слід додати використання змістів, які б не були надто занурені у місцеві реалії, тобто мали загальнолюдську вагу із помірним доданням місцевого колориту. Одночасно такі зображення позбавлені гостроти соціальних висловлювань, місце яких посіла толерантність і політкоректність. Отже, подібні мурали створені переважно з розрахунком не на презентацію, а на репрезентацію. Вони є свідомим впливом віртуального простору на мистецтво муралізму і змін у творчості художників-муралістів через вплив особливостей репрезентації їхніх творів у мережі Інтернет.

**Висновки.** Підсумовуючи зазначене вище, можемо констатувати, що мистецтво муралізму зазнає значних змін через поширення віртуального простору мережі Інтернет і неминучу взаємодію з ним митців, що має низку як позитивних, так і негативних наслідків. Після презентації твору у міському середовищі продовжується його репрезентація на спеціалізованих сайтах у мережі Інтернет.

Реальний простір презентації муралів останніми роками змінюється на віртуальну Інтернет-репрезентацію репродукцій через подвійне посередництво фотографії та цифрових мереж. Ці зміни в матеріалі та способі подальшого сприйняття глядачем супроводжуються трансформа-

цією функціональності муралів: замість випадкового глядача їх бачать переважно користувачі спеціалізованих сайтів. Через зміну контекстів існування твору, а саме з реального на віртуальний, який має свої особливості, відбувається викривлення авторського задуму й естетичного впливу на глядачів.

Поширення останніми роками, практики віртуальної репрезентації спричиняє зворотний вплив на світогляд митців, котрі бажають уникнути двозначності потрактувань своїх творів. Це призводить до врахування ними особливостей Інтернет-репрезентації ще на етапі задуму твору, впливає на тематику й техніку виконання муралів. Це лапідарність виконання, плакатна однозначність потрактування, яскраві кольори, відсутність дрібних деталей. До цих художніх прийомів слід додати використання змістів, які б не були надто

занурені у місцеві реалії, тобто мали загальнолюдську вагу з помірним доданням місцевого колориту. Одночасно такі зображення позбавлені гостроти соціальних висловлювань, місце яких посіла толерантність і політкоректність. Останніми роками посилюється тенденція, за якою репрезентація стає важливішою за презентацію, що трансформує і розвиває специфіку муралізму у тому сенсі, в якому його винайшли мексиканські революціонери-художники Ороско, Сікейрос, Рівера: активний політичний і соціокультурний вплив на випадкового мешканця міста.

Через поширення Інтернет-комунікацій віртуальний простір завдає дедалі більшого впливу на культуру і, зокрема, на мистецтво муралізму. Вивчення цих процесів є вельми важливою справою для розуміння перспектив розвитку творчості та соціокультурного життя суспільства.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондаренко С. Фотодизайн як засіб художньої репрезентації сучасної картини світу. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки : Мистецькі обрії*. 2014. Вип. 6 (17). С. 102–105.
2. Вишеславський Г., Сидор-Гібелінда О. Віртуальна реальність. *Термінологія сучасного мистецтва: Означення, неологізми, жаргонізми сучасного візуального мистецтва України* : словник. Париж – Київ : Terra incognita, 2010a. С. 79–82.
3. Вишеславський Г. «Землею і водою будемо битися з тобою...» *Антиквар*. 2015. № 5–6 (90). С. 80–91.
4. Вишеславський Г., Сидор-Гібелінда О. Соціальна скульптура та мистецтво міського середовища. *Термінологія сучасного мистецтва: Означення, неологізми, жаргонізми сучасного візуального мистецтва України* : словник. Париж – Київ : Terra incognita, 2010b. С. 299–303.
5. Вишеславський Г. Українська помаранчева революція і мистецтво. *REart : Революційне мистецтво* : альманах. Одеса, 2011. С. 48–49.
6. Зубавіна І. Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності (час і простір у кінематографі) : монографія / ПСМ НАМ України. Київ : Інтертехнологія, 2006. 272 с.
7. Иванов Д. Общество как виртуальная реальность. *Информационное общество* : сборник / сост. А. Лактионов. Москва : АСТ, 2004. С. 355–427.
8. Капустин В. За сценою Майдана. Київ : Велес, 2014. 160 с.
9. Майдан від першої особи : Мистецтво на барикадах. Вип. 2 / упор. Т. Ковтунович, Т. Привалко ; Укр. ін-т нац. пам'яті. Київ : К.І.С., 2016. 304 с.
10. Мамченкова О. Настенная живопись. *Новое время страны*. 2016. № 23. С. 58–61. URL: <https://magazine.nv.ua/journal/2623-23-24-iyunya-2016/nastennaya-zhivopis.html> (дата звернення: 10.09.2020).
11. Марков Б.В. Человек в эпоху масс-медиа (символы эпохи Internet). *Информационное общество* / сост. А. Лактионов. Москва : АСТ, 2004. С. 452–507.
12. Мусієнко Н. Мистецтво майдану : монографія. Київ : Майстер-принт, 2015. 96 с.
13. Онух С. Соціопат у дії. *Український тиждень*. 2017. № 37. С. 50. URL: <https://m.tyzhden.ua/column/199958> (дата звернення: 10.09.2020).
14. Орлова Т. Кроскультура на етапі комунікативного синтезу. *Мистецтвознавство України* / ПСМ НАМ України. Київ : Муз. Україна, 2005. Вип. 5. С. 256–268.
15. Режисер Гео Лерос випускає нову книгу про київський стріт-арт. *Telegraf – media дизайнерів*. 2018. 26 вересня. URL: <https://telegraf.design/news/kyiv-street-art-vol-2> (дата звернення: 10.09.2020).
16. Сидор-Гібелінда О., Вишеславський Г. Стріт-арт. *Термінологія сучасного мистецтва: Означення, неологізми, жаргонізми сучасного візуального мистецтва України* : словник. Париж – Київ : Terra incognita, 2010. С. 305–306.
17. Станіславська К. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія. Київ : НАКККіМ, 2016. 352 с.
18. Фоменко А. Граффити: после авангарда и китча. *Художественный журнал*. 2001. № 39. С. 53–56. URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/87> (дата звернення: 10.09.2020).
19. Холл Д. Словарь сюжетов и символов в искусстве / пер. с англ. Москва : Крон-Пресс, 1996. 656 с.
20. Finberg A. Kyiv & Region Travel Guide. Kyiv : Samit-Book, 2019. 128 p.
21. Gralińska-Toborek A. Street Art and Space. *Aesthetic energy of the city: experiencing urban art and space* / eds. A. Gralińska-Toborek, W. Kazimierska-Jerzyk. Łódź : Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego : Fundacja Urban Forms, 2016. pp. 85–99.

#### REFERENCES

1. Bondarenko S. Fotodyzain yak zasib khudozhnoi reprezentatsii suchasnoi kartyny svitu [Photodesign as a means of artistic representation of the modern picture of the world]. *Current Issues in Art Practice and Art Science: Art Horizons 2014*. 2014. Vol. 6 (17). pp. 102–105. [in Ukrainian].
2. Virtualna realnist [Virtual reality] / H. Vysheslavskiy, O. Sydor-Hibelynda. *Terminology of contemporary art: Definitions, neologisms, jargons of contemporary visual art of Ukraine*. Paris – Kyiv: Terra incognita, 2010a. pp. 79–82. [in Ukrainian].
3. Vysheslavskiy G. “Zemleiu i vodoiu budemo bytysia z toboiu...” [“We will fight you with earth and water...”] *Antique*. 2015. № 5-6 (90). pp. 80-91. [in Russian].
4. Sotsialna skulptura ta mystetstvo miskoho seredovyshcha [Social sculpture and art of the urban environment] / H. Vysheslavskiy, O. Sydor-Hibelynda. *Terminology of contemporary art: Definitions, neologisms, jargons of contemporary visual art of Ukraine*. Paris – Kyiv: Terra incognita, 2010b. pp. 299–303. [in Ukrainian].
5. Vysheslavskiy H. Ukrainska pomarancheva revoliutsiia i mystetstvo [Ukrainian Orange Revolution and Art]. *REart: Revolutionary Art*. Odesa, 2011. pp. 48-49. [in Ukrainian].
6. Zubavina I. Ekranna kultura: zasoby modeliuvannia khudozhnoi realnosti (chas i prostir u kinematohrafi): monohrafiia [Screen culture: means of modeling artistic reality (time and space in cinema)]. Kyiv: Intertekhnolohiia, 2006. 272 p. [in Ukrainian].
7. Ivanov D. Obshestvo kak virtual'naja real'nost' [Society as virtual reality]. *Information society*. Moscow: AST, 2004. pp. 355–427. [in Russian].
8. Kapustyn V. Za stsenoi Maidana [Behind the Maidan scene]. Kyiv: Veles, 2014. 160 p. [in Russian].
9. Maidan vid pershoi osoby: Mystetstvo na barykadakh [Maidan in the first person: Art on the barricades]. Vyp. 2 / upor. T. Kovtunovych, T. Pryvalko. Kyiv: Ukrainian Institute of National Remembrance, 2016. 304 p. URL: [https://old.uinp.gov.ua/sites/default/files/maydan\\_vid\\_pershoyi\\_osobi\\_mistectvo\\_na\\_barikadah.pdf](https://old.uinp.gov.ua/sites/default/files/maydan_vid_pershoyi_osobi_mistectvo_na_barikadah.pdf). (Accessed: 10.09.2020) [in Ukrainian].
10. Mamchenkova O. Nastennaia zhyvopys [Wall Art]. *The New time of the country*. 2016. № 23. pp. 58–61. URL: <https://magazine.nv.ua/journal/2623-23-24-iyunya-2016/nastennaya-zhivopis.html> (Accessed: 10.09.2020). [in Russian].
11. Markov B.V. Chelovek v epokhu mass-media (simvoly epokhi Internet) [Man in the age of mass media (symbols of the Internet age)]. *Information society*. Moscow: AST, 2004. pp. 452–507. [in Russian].
12. Moussienko N. Art of the Maidan. Kyiv: Huss, 2015. 96 p. [in Ukrainian, in English].
13. Onukh Ye. Sotsiopat u dii [Sociopath in action]. *The Ukrainian Week*. 2017. № 37. 14 September. p. 50. URL: <https://m.tyzhden.ua/column/199958> (Accessed: 10.09.2020). [in Ukrainian].
14. Orlova T. Kroskultura na etapi komunikatyvnoho syntezu [Cross culture at the stage of communicative synthesis]. *Art Research of Ukraine*. Proceedings of MARI NAA of Ukraine. Kyiv, 2005. Vol. 5. pp. 256–268. [in Ukrainian].
15. Rezhyser Heo Leros vypuskaie novu knyhu pro kyivskiy strit-art [Director Geo Leros is releasing a new book about Kyiv street art]. *Telegraf.Design*. 2018. 26 September. URL: <https://telegraf.design/news/kyiv-street-art-vol-2> (Accessed: 10.09.2020). [in Ukrainian].
16. Strit-art [Street art] / H. Vysheslavskiy, O. Sydor-Hibelynda. *Terminology of contemporary art: Definitions, neologisms, jargons of contemporary visual art of Ukraine*. Paris – Kyiv: Terra incognita, 2010. pp. 305–306. [in Ukrainian].
17. Stanislavska K. Mystetsko-vydovyshchni formy suchasnoi kultury [Art and entertainment forms of modern culture]. Kyiv: NAKKKiM, 2016. 352 p. [in Ukrainian].
18. Fomenko A. Graffiti: posle avangarda i kitcha [Graffiti: after avant-garde and kitsch]. *Moscow Art Magazine*. 2001. № 39. pp. 53–56. URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/87> (Accessed: 10.09.2020) [in Russian].
19. Hall J. Dictionary of subjects and symbols in art. Moscow: Kron-Press, 1996. 656 p. [in Russian].
20. Finberg A. Kyiv & Region Travel Guide. Kyiv: Samit-Book, 2019. 128 p. [in English].
21. Gralińska-Toborek A. Street Art and Space. *Aesthetic energy of the city: experiencing urban art and space* / eds. A. Gralińska-Toborek, W. Kazimierska-Jerzyk. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego : Fundacja Urban Forms, 2016. pp. 85–99. [in English].