

- Perrin. Cambridge, MA. Harvard University Press, London. William Heinemann Ltd. Retrieved April 2, 2019, from <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A2008.01.0073%3Achapter%3D14%3Asection%3D2>
- Shelmerdine, C. W. (2008) *Mycenaean States: Economy and Administration* / C. W. Shelmerdine, J. Bennet. in: *The Cambridge companion to the Aegean Bronze Age*, Cambridge, дд. 289-306.
- Vlastos, G. (1953) *Isonomia*. in: *The American Journal of Philology*. Vol. 74, No. 4, pp. 337-366.
- Wright, J. C. (2006) *The formation of the Mycenaean palace*. in: *Ancient Greece: From the Mycenaean Palaces to the Age of Homer*. ed. Sigrid Deger-Jalkotzy, Irene S. Lemos, Edinburgh, Edinburgh University Press, pp. 7-53.

Стаття надійшла до редакції 19.04.2019
Стаття прийнята 19.05.2019

DOI: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2019.2\(32\).188626](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2019.2(32).188626)

УДК 130.2

Оксана Довгополова

ЧОРНОБИЛЬ В ПРОСТОРАХ КОЛЕКТИВНОГО ПАМ'ЯТАННЯ В УКРАЇНІ: НОТАТКИ НА МАРГІНЕСАХ СУЧАСНИХ ХУДОЖНІХ ПРАКТИК

В колективному пам'ятанні в Україні місце події Чорнобилю може бути окреслене як «примарне». Пам'ять Чорнобиля дивним чином розосередилась по декількох сенсових просторах (офіційна пам'ять, література свідчень, художня «постчорнобильська» література з бароковою іронією, сталкерські практики, геймерські ритуали, мурали в Зоні тощо), що не перетинаються один з одним. Невизначеність місця Події робить найпліднішим полем її (Події) осмислення художні практики. 2019 рік виявився значним для розуміння феномену Чорнобиля через надзвичайний успіх серіалу НВО «Чорнобиль»: подія була вкинута в колективні практики осмислення минулого. В центрі уваги авторки цього тексту є контекстні поля, що запускаються тригером «Чорнобиль» у українському просторі. Матеріалом для аналізу стала медіа-арт виставка «ARTEFACT: Chernobyl 33», що була представлена в Києві в жовтні 2019 року.

Ключові слова: колективна пам'ять, Чорнобиль, художні практики пропрацювання минулого.

Техногенна катастрофа, що сталася на Чорнобильській атомній електростанції, є не тільки фактом в історії європейської/радянської модернізації, не тільки індивідуальною трагедією тисяч людей, що від неї постраждали. Вона є фактом політичним – в свідомості нашого сучасника аварія на ЧАЕС чітко зв'язується з прискоренням падіння СРСР. Але місце Чорнобиля в колективному пам'ятанні в Україні виявляється напрочуд неартикульованим. Так, існують офіційні дати з обов'язковими церемоніями, телепередачами та меморіальними концертами, заняття, присвячені Чорнобилю в школах та вишах. У порівнянні з сусідніми Беларуссю та Росією в Україні тема Чорнобилю є частиною меморіального канону з чіткою та однозначною інтерпретацією події. При цьому ми бачимо, що пам'ять Чорнобиля дивним чином відтворюється в дуже різних соціальних просторах в декількох незалежних одна від одної формах. Є офіційний бік, є сталкерство в Зоні, є феномен української «постчорнобильської літератури» [Гундорова 2005], є геймерські практики тощо. Ці варіанти пам'яті не вкладаються в протиставлення «архіву» та «канону» пам'ятання (в межах концепції Алейди Ассман [Ассман 2014]), в стратифікацію комунікативної та культурної пам'яті (за Яном Ассманом

[Ассман 2004]). Вони (варіанти) просто існують незалежно один від одного. На мій погляд, така ситуація існування колективної пам'яті є достатньо цікавою та вартою окремого аналізу. Тригером для написання даного тексту стала виставка “ARTEFACT: Chernobyl 33”, що її було проведено в жовтні 2019 року в приміщенні Річкового вокзалу в Києві. Образ Чорнобиля, представлений тут групою українських та не-українських художників, є достатньо цікавим «зліпком» колективних уявлень про важливу історичну подію.

Не претендуючи на якісь широкі узагальнення, авторка цього тексту намагається зафіксувати цю точку розвитку уявлень про Чорнобиль в колективній пам'яті України, тримаючи в полі зору загальне поле «постчорнобильських» сенсів.

Отже, метою цієї розвідки є окреслення сенсових просторів, що відкриваються в колективному пам'ятанні в Україні тригером «Чорнобиль». Висхідне припущення розвідки полягає у тому, що місце Чорнобиля в колективному пам'ятанні виявилось розмитим в силу відсутності інтерпретативної рамки, щодо якої існувала б соціальна згода. Аналізується конкретна точка в розвитку колективного пам'ятання – згадана виставка “ARTEFACT: Chernobyl 33”. В цьому тексті не ставилося завдання описати та проаналізувати все культурне поле, пов'язане з пам'яттю Чорнобиля, але це й не є описанням культурної події.

Наприкінці вересня – на початку жовтня 2019 року в приміщенні Річкового вокзалу в Києві було представлено виставку “ARTEFACT: Chernobyl 33”, що репрезентувала пошуки сучасними українськими художниками відповіді на питання – як нам живеться в пам'ятанні про Чорнобиль. Анонсувалося використання мови медіа-арт, майданчик був вибраний дуже ретельно – антураж напівзруйнованого інтер'єру Річкового вокзалу створює достатньо природний простір для роздумів про Чорнобильську катастрофу – сучасне мистецтво в примарних інтер'єрах радянської доби створює для нас ту різницю потенціалів, що натякає на можливі інсайти. Мені тут йдеться про місце Чорнобилю в колективному пам'ятанні в Україні (та не тільки тут), а не про оцінку сучасних мистецьких практик, в даному разі для мене мистецтво слугує media проблеми пам'ятання трагедії.

Чому зараз? Чому Чорнобиль? Дозволю собі окреслити тло, яке необхідно тримати в полі зору, коли намагаємось інтерпретувати меседжі виставки “ARTEFACT: Chernobyl 33”. Не варто нагадувати, що тема Чорнобилю цього року раптово вийшла до числа топових в світі завдяки відомому серіалу HBO (переплюнути «Гру престолів» - це вам не жарти). Ризикну при цьому припустити, що тема Чорнобилю багато років (не буду стверджувати, що всі роки після трагедії, але дійсно довго) є серед топових в

спробах людини поставити собі питання, що таке є вся ця наша цивілізація та ми при ній. Парадокс в тому, що проробка пам'яті про Чорнобиль відклалася в такі різні шари людської культури, що якогось єдиного цільного способу говорити про Подію просто не існує. Чому так?

Відразу після трагедії не знайшлося наративного конструкту, в який її було б зручно вписати. Нагадаю міркування Світлани Алексієвич про наративну розгубленість щодо Чорнобилю [Алексієвич 2016], яка не встигла знайти форму розуміння через те, що її «накрило» новою подією. Розвал Радянського Союзу змусив в прямому сенсі перезавантажувати життя, боротися за виживання – це надовго відсувало інтерпретаційні інтенції на другий план. Наративізація Чорнобилю так і зависла десь між спробами вписати його в парадигму Великої Вітчизняної чи в міфологію афганської компанії. Дослідники вже звертали увагу на іконографічну схожість пам'ятників «афганцям» та «чорнобильцям» – подвиг нібито очевидний, але незрозуміло, в якій символічній ряд його вписувати [Казакова 2016]. «Недоінтерпретована» пам'ять про Чорнобиль «протекла» в декілька просторів – в Україні є офіційна пам'ять з традиційними заходами в квітні (концерти та телепередачі), є сталкерські практики у всій їхній різнобарвності (від пошуку абендонів до медитацій щодо технологій чи радянського минулого; омажі через художні практики – як от муралі в Зоні), є доторк до Чорнобилю в комп'ютерних іграх (звісно, iconic case це S.T.A.L.K.E.R.), є українська постмодерністська література, яку Тамара Гундорова позначила як «післячорнобильську бібліотеку» з бароковими практиками іронії [Гундорова 2005], є інтерес біологів, що моляться на збереження статусу Зони, бо це єдиний спосіб дати природі пожити без людини (з чим природа чудово порастає). Зрештою є своєрідні практики паломництва – нагадаю щорічні поїздки до Чорнобиля Ліни Костенко, яка знаходить тут надзвичайний спокій. Всі ці шари проробки пам'яті про Чорнобиль практично не перетинаються, інколи конкурують, інколи демонструють огиду до «неправильних» способів пам'ятання (усі, крім нас, грають в дурні ігри). Зазвичай носії того чи іншого варіанту доторку до Чорнобилю просто не знають про існування одне одного.

Через свій інтерес до практик колективного пам'ятання я дуже серйозно ставлюся до всіх форм чорнобильської комеморації. І до віртуальних практик теж. І до ігор. І до муралів в Зоні. Намагаючись сформулювати свої враження від виставки “ARTEFACT: Chernobyl 33”, в першу чергу я думаю саме про віртуальні практики, бо нам анонсують виставку медіа-арта (до речі, тут, на мій погляд, треба було якось ретельніше прописати – бо вочевидь йшлося про New Media Art, роботу з VR та доповненою реальністю, хоча на виставці ми побачимо роботу з цілком традиційними медіями – навіть паперовими

газетами). Виставка підкреслено не буквалістська, тут немає спроб «репрезентації» трагедії, вона сприймається певною мірою карнавално, якоюсь мірою запрошує до гри, втягує усілякі дії. Заходячи на виставку, ти потрапляєш в царину темряви – навіть таблички з інформацією про роботи треба підсвічувати мобількою (або не зважати на неї, входячи просто в запропонований художниками світ). При цьому авторські задуми прописані дуже уважно – тобто, від нас все ж таки чекають, що ми прочитаємо.

Простір виставки нагадує простір комп'ютерної гри, в якій ти рухаєшся з локації на локацію. Готовність входити в таке сенсове поле феномену «Чорнобиль» не дивує – досвід перебування в просторі ЧАЕС сучасна людина якоюсь мірою набула в «S.T.A.L.K.E.R.».

Я дуже далеко від лобових висновків на кшталт «сучасна молодь все сприймає, як гру; як можна зрозуміти трагедію Чорнобилю, граючи в монстрів». Чомусь у грі до найменшого болтика відтворено простір ЧАЕС, для цього автори гри їздили в спеціальні експедиції, щоб задокументувати абсолютно всі локації станції та відтворити їх у грі. В якійсь момент, абсолютно без відношення до сюжету гри, ми чуємо запис реального радіоповідомлення про аварію на ЧАЕС. Інтер'єри станції виконані з такою точністю, що запрошений творцями гри робітник станції зізнався, що відчуває себе як на робочому місці. До речі, на підході нова гра «Chernobylite», для створення якої простір Зони ретельно сканувався: бажання перебувати саме тут, в абсолютній копії реального простору катастрофи непереборне.

Навіщо мочити монстрів в абсолютно реальному просторі? Навіщо переносити реальність в віртуальний світ? Тільки тому, що фантазія на тему Зони легко запускається текстом «Пікніку на узбіччі» братів Стругацьких та метафізикою «Сталкера» Тарковського? Ні, якимось геймерам чомусь важливо опинитись саме в просторі Чорнобилю. Знати, що там все там само, як тут, у грі. Гра насправді – це ледве не головний спосіб пізнання. У грі з монстрами може бути закладена та тривога запитання до світу, яку не сформуєш в інший спосіб.

Про подію Чорнобилю (фактичний бік, замовчування, крах радянського технократичного оптимізму) в цілому все добре відомо. Окей, ми дізналися, хто винний. Дізналися, що Радянський Союз, може, скоріше впав завдяки Чорнобилю. Обурилися політикою офіційної брехні в СРСР. Далі? Подія Чорнобилю залишає нас наодинці з питаннями іншого стибу – про сенс власного перебування на землі, відносини зі світом в цілому, про межі модернізації. Ці питання важко сформулювати (інколи вони й дратують як нібито дурні інтелегентські фантазування – особливо для тих, хто напряму травмований Чорнобилем – для цих людей всі питання є значно чіткішими

та жорсткішими), але можливо візуалізувати – в фігурі Монстра.

Свого часу Арт Шпігельман довів, що такий «несерйозний» жанр, як комікс, є гідним полем для спроб осягнути неосяжне – увійти в досвід Голокосту [Карлін 2018; Філоненко 2018; Bolhafner 1991]. Графічний роман про мишей та кішок, «Маус», вже давно став класикою так званої неконвенційної філософії історії та довів, що страшне може ставати ще страшнішим, коли торкаєшся його в нібито ігровій формі, а не в спробі відтворення. Точна реконструкція минулого – це брехня, ну, принаймні самообман. Якщо хтось твердить, що вміє переміщатись в часі, не вірте. Не вміє. Ми ніколи не відчуємо те, що відчувала людина на порозі газової камери. Навіть розповісти про це нема кому, бо всі мертві. Той, хто каже, що відчуває – той бреше. Але коли ми зрозуміли, що неможливо пережити чужий досвід, що нам робити з власними запитаннями? Забити на думання? Задовольнитись науковими висновками? Але ж цікавить нас не хімічна формула «Циклону В» та не те, як звали технолога, який не дотримався техніки безпеки, або партійного функціонера, який віддав наказ про проведення першотравневої демонстрації.

Чорнобиль підводить нас до ситуації «на межі» - жах від незрозумілої невидимої смерті, жах від того, що все це було створено людиною, ненависть до тих, хто офірував чужі життя заради ідеології, огида від розуміння брехні як частини людської природи. Загалом – зустріч з Чужим, що раптово з'явилося в нашому світі, який здавався таким зрозумілим. Так ось – в грі людина може підійти до ситуації «на межі», жодна статистика нам цього не дасть. В «S.T.A.L.K.E.R.» є саме це відчуття. Так, це гра. Але це входження в ситуацію «на межі», в простір питання про те, ким є людина.

Інколи щілина в інший світ виникає в використанні засобу, нібито зовсім не пов'язаного з об'єктом бажаного розуміння. При цьому, ясна річ, ця щілина виникає зовсім не обов'язково – будь-хто, намалювавши комікс, не стане гарантовано Артом Шпігельманом. Але я зараз не про якість певних художніх практик. А про те, що геймеру важливо опинитись в ретельно відтвореному просторі ЧАЕС та в ситуації «на межі». Коли ти зустрічаєшся з монстром. З чистим жахом, якому немає імені. Гра доволі страшна. Відчуття жаху виникає тут не за рахунок особливо потворних чудовиськ. Такого добра сучасна культура наробила великі кучі. І не страшно. В «S.T.A.L.K.E.R.» моторошно страшно за рахунок відчуття реального перебування в просторі між світами. Чорнобиль стає природним середовищем для такого відчуття. Тут важливий причинно-наслідний зв'язок – не «геймер думає, що розуміє Чорнобиль, граючи в гру», а «геймер входить ситуацію зустрічі з неназваним жахом, і його досвід включає знання, що Чорнобиль саме є місцем такої

зустрічі».

На виставці «ARTEFACT: Chernobyl 33» ми зустрічаємось, зокрема, й з таким саме пошуком імені для Жаху, який раптово з'явився у житті, щоб вже ніколи з нього не піти. Так, Тетяна Зубченко в проєкті «Genus. Chernobyl. Code depressurization» розповідає нам про те, як в життя маленької дитини п'яти років увійшло поняття страху – через страх батьків, нові слова, нові практики життя. Згадуючи власні дитячі відчуття, художниця вводить нас в той сенсорний фрейм, який довгі роки нарощувався на пам'ять про Чорнобиль. Аудіо-інсталяція включає й знайомий кожному з нас запис телефонної розмови диспетчерів про вибух, і записи повідомлень різних радіостанцій (не тільки радянських) тощо. Нас охоплює хвиля слів, що стають тлом для відео-інсталяції, що розгортається в контурі трипільської фігури. Художниця втягує нас в декілька сенсорних потоків: з одного боку лаконічний медіа-режим, записи робочих розмов, з іншого – міфологічна. Нібито це якась древня біда піднімається з давніх (навіть прадавніх) часів – сама земля щось промовляє до нас, сповнених страху, в нашому заповненому словами просторі. Чорнобиль виявляється міцно вписаним в міфологічний обрій українського світу. Нагадаю в цьому контексті композицію групи ONUKA «Mainland», де Чорнобиль постає таємничим материком, який є доказом того, що людина може загратися в Бога, але це не надовго. Вокалістка групи Нагала Жижченко теж має історію дитячого знайомства з темою Чорнобиля через те, що її батько був ліквідатором, але ніколи не розповідав про ЧАЕС, запустивши таким чином самостійні пошуки доньки. «Mainland» є своєрідним порталом в вічність, в якому зустрічаються вільне від людини життя природи та самовідданий людський жест захисту Життя – через створення «саркофагу». З тим самим відчуттям порталу працює Тетяна Зубченко через апеляцію до Трипілля, що в просторі української культури малюється як «пра-»: пра-українське, пра-цивілізаційне – те, що є виходом іншого пласти часу.

Сакральні-міфологічна оптика Чорнобиля провокує появу роботи Alfredo Vargas «Віртуальний ритуал», де нам пропонують взяти участь у ритуальній дії в віртуальному світі. Учасник ритуалу завдяки окулярам віртуальної реальності потрапляє в гру з віварем та сакральним простором. Як на мене, трохи притягнуто за вуха, але мені, повторюся, тут йдеться не про художню цінність роботи, а про пам'ять про Чорнобиль. Образ Чорнобиля в уяві художника безпомилково веде його в простір сакрального, позамежного, в простір зустрічі з чимось нелюдським. VR та пост-гуманітарні діалоги – теж елемент пам'яті про Чорнобиль. Євген Ващенко в проєкті «Atom Reaction / Interactive Map» пропонує нам відчути себе в контакт з радіацією, побродити по мапі, вдивляючись до процесу

розщеплення атомів. Проєкт є моделлю поведінки атома урану при початкових стадіях атомного розщеплення. Художник розраховує на інтерактивну взаємодію глядача та моделі атома, що поводить в залежності від ступеню забрудненості ділянки, що її на карті визначає глядач.

До певної ритуальності, моменту спілкування з потойбічним відсилає нас і інсталяція Ірини Ворони «White Souls», присвячену душам тих, хто загинув під час катастрофи. Це світлові кулі/кільця, підвішені під стелею та сховані в прозорій тканині, що звисає до пола. Образи «білих душ» (загалом-то все в червоному світлі) нагадують високі людські (надлюдські) фігури. Мосю першою асоціацією в просторі інсталяції стали картинки з «Віднесених привидами» Хаяо Міядзакі – відчуваєш себе загубленою дівчинкою серед привидів, що рухаються у власному світі.

Відлуння зустрічі з іншим пластом часу бачимо й в метафорі samega obscura з перевернутим образом світу в роботі Вальдемара Ключко та Ігоря Бельського. Це піаніно, перетворене на металевий «саркофаг». Коли хтось всередині, ти його не бачиш, але бачиш, як рухаються клавіши – це трохи моторошно (але й смішно). Людина ж зсередини піаніно бачить світ перевернутим. Можливість залісти всередину піаніно (зрозуміло, що туди тягне дітей) виводить нас у простір гри з бароковою захопленістю штучним та прихованими кімнатами, з яких несуться голоси та створюються ілюзії. Весь простір виставки є ігровим і дещо карнавальним. Поряд з піаніно ми побачимо дзеркальні «класики», що розмічені цифрами, пов'язаними з Чорнобилем (проєкт Вальдемара Ключко).

На виставці ми можемо увійти в простір того, що Тамара Гундорова позначила як постчорнобильське барокова іронія. Так, кураторка Томато Каліні запропонувала нам галерею... костюмів хімзахисту в стилістиці виставок вишиванок з різних регіонів України. Коли ідеш в київському метро, не можеш не натрапляти на зразки соціальної реклами з народними костюмами – Луганщина, Львівщина, Полтавщина тощо. Регіональні вишиванки, регіональні страви, варіанти борщу з місцевими особливостями – це звичний елемент достатньо картонного способу репрезентації різнобарвності України. Консервативний в душі 19 століття варіант сучасної плюралістичної картини світу. Етнографічне різнобарв'я замість ідеї політичної нації – справжнє тло такого собі офіційного способу вписатись в ідею мультикультуралізму. Що цікаво в цій роботі мені як людині, схиленої на колективній пам'яті? Звісно, контекст. Чорнобиль та міфологічні образи суто українського аутентичного буття дуже тісно перемішані. Регіональний хімзахист виглядає іронічно, але жодним чином не штучно. Це явища з одного простору. Чорнобиль став частиною української етнографії.

Думаю, що піком карнавальних хованок-перевтілень можна вважати

доволі масштабний проект Олега Харча (Харченко) «Будь готовий». Це просторий абендон, зі стелі якого звисають п'ятсот піонерських галстуків, а на стінах дивляться один на одного плакати з гаслами «Будь готовий!» та «Завжди готовий!». На підлозі розкидані обломки кахлів, штукатурки та різного будівельного брухту. В середині інсталяції з цих шматків викладено п'ятикутну зірку. Проект, зрозуміло, відсилає до першотравневої демонстрації в Києві, на яку вивели школярів. Поки наївний глядач роздивляється червоні трикутники на стелі, перед ним із темряви може виринути фігура в протигазі, яка в німому благанні простягає шматок цеглини з фрагментом кахлі. Проігнорувати жест не вийде – бо воно якесь дуже щире. Комунікація, зрозуміло, безслівна. Маю зізнатися, що саме момент інтерактиву включив мене «у відносини» з виставкою: якщо до цього моменту я ходила приміщеннями Річкового вокзалу зі снобістською думкою «Описання були цікавіші за виставку», то тепер, подумки проговоривши «Чорт, воно працює» відправилась шукати місце для цієї нещасної цеглини. Знайшла. Підправила нею зірку. Насправді, що тут спрацювало? Думаю, гра. Гра в чужий та нестрашний світ. Важливо – *що саме* тут являє себе як чуже та нестрашне? Правильно – радянська реальність. Чорнобиль тут є обличчям радянської реальності, що є чужою та нестрашною (не Чорнобиль не страшний, а саме радянська реальність).

Ось на цьому моменті хотілось теж трохи потоптатись. Виставка «ARTEFACT: Chernobyl 33» ставить катастрофу Чорнобиля перед дзеркалом радянського минулого та запрошує нас в це дзеркало зазирнути. Місце для виставки було обрано не випадково – посеред старанно вибудованого публічного простору Поштової площі (тут модне місце, простір урбаністичного експерименту, тут гуляють, тут роблять івенти, катаються на скейтах та інших штуках тощо) стоїть старий Річковий вокзал, який всередині є суцільною руїною. В такому ідеальному антуражі нам обіцяють «ревіталізацію занедбаного радянського минулого як переосмислення питань, що намагалися приховати та забути, але вони просто стоять перед очима». В мене є претензії до формулювань, але меседж зрозумілий.

Амбіція кураторів постає в сміливому погляді вбік минулого, від якого не втечеш. «Час торкатися минулого, для якого немає місця в історичному наративі» – попереджає нас інформаційний стенд на підступах до виставки. Творці проекту бачать безпосередній зв'язок між відкритістю нових часів та відкритим не так давно простором Річкового вокзалу, який довго був серед «потаємних кімнат» оселі мешканців міста. Нас запрошують зануритись в українське підсвідоме минуле. Що тут є підсвідомим? Чорнобиль? Чи радянський час? Чорнобиль постає певним протуберанцем радянського часу в українську добу, через який ми можемо придивитися до самої доби.

Не буду зараз критикувати твердження авторів про відсутність місця в наративі – для радянського часу місце в українському наративі як раз є. Можливо, з цим місцем щось не так. Зокрема цей меседж намагаються нам послати через виставку “ARTEFACT: Chernobyl 33”. Щиро – коли я йшла на виставку, мені було цікаво, як само вони з цим будуть працювати. Можливо, я мала завищені очікування через присутність в українському культурному просторі глибокого теоретичного осмислення ролі радянського минулого в Кмитівському музеї, стьобу «Польоту Мрії над Садами Джардіні», пошуків музею «Територія терору» тощо. А, можливо, в мене було передочікування, яке не знайшло підтвердження та відкрило для мене трохи іншу площину роботи з колективною пам'яттю в Україні.

Здається, важливим тут є жест пошуку зустрічі з Чужим, яке репрезентується двома феноменами – Чорнобиллю та Радянського. При цьому одне чуже має обличчя Монстра, того дзеркала, яке ставиться перед людиною та ставить останню на межу існування. Інше Чуже – це радянське, яке є зрозумілим та нестрашним. Два обличчя Чужого зливаються тут уві щось одне, накиднують одне на одне якихось контекстуальних рис, розмивають послання одне одного. Отже, тема Чорнобилю вписується в міфологічну минушину, через що її можливо бачити в оптиці трипілля чи етнографічних кліше. Катастрофічність Чорнобилю осмислюється в контексті бажання людини погратися в Бога. Коли людина загралася, вона неминуче зустріне Монстра, прадавнє Зло, доторкнеться до точки запуску первинної руйнації світу. Це місце зустрічі з Чужим у чистому вигляді – в його магічній привабливості (інсталяції з лазерними променями Оксани Бузяк втягують в красу видовища) та жаху (невидима та незбагнена смерть являє себе в різних обличчях – прозора людина випромінює образи та сенси в інсталяції «Випромінення», автори RASSVET and Astian Ray). Водночас Чорнобиль бачиться і як той портал в радянське минуле, через який ми можемо вдивлятися в епоху, якої вже немає. Парадокс оптики радянського тут полягає це й в тому, що міфологічність Чорнобиля створює фрейм і для радянського в цілому – недавня доба опиняється в сенсовому полі того ж трипілля та доторку до первісної руйнації прадавньої гармонії світу. Природним ландшафтом для репрезентації радянського стає абендон, Річковий вокзал опиняється образом стародавнього простору, чогось на кшталт мінойських споруд для прийшлих дорійців – які породжують страхи, фантазії про чудовиськ, які це могли створити. При цьому пряма зустріч з власне радянським (не фантазованим) відкидає нас знову ж таки в простір «на межі»: одним з найпростіших та найпотужніших інсталяцій на виставці є «Правда» Олесі (Шамбур) Геращенко: перед глядачами розміщені сторінки газети «Правда» від 26 квітня 1986 року до початку травня. Ти просто стоїш

віч на віч з простором злочинної брехні.

Чорнобиль – це той портал невідомо куди, який є поряд з нами. Наостанок поділюся враженням від дуже простої ідеї Світлани Коршунової та Валерія Коршунова – створити портал Чорнобиль на Burning Man: «Burning Man як і Чорнобиль почався 33 роки тому. 33 роки тому на одній стороні світу люди створили Чорнобиль, а на іншій Burning Man. Сьогодні в Чорнобилі в буянні природи майже постапокаліпсис, а на Burning Man посеред пустелі - свято життя та культури. В якому світі ми будемо жити завтра - залежить тільки від нас та нашого свідомого споживання і поширення інформації». Якимось мені раптово пригадався епізод з чудового мульту Тіма Бартона «Corpse Bride», в якому можливість виходу зі світу мертвих до світу живих здійснюється завдяки українському заклинанню (саме так – Ukrainian spell). Простір, де відкриваються брами, де може вийти назовні те, з чим ми навряд би хотіли зустрітись. Чорнобиль став тим міфологічним образом, що дозволяє працювати всім цим сенсам – як для нас всередині, так і для світу «ззовні».

Список використаної літератури

- Алексієвич, С. (2016) *Чорнобильська молитва. Хроніки майбутнього*, Київ: Комора, 288 с.
- Ассман, Я. (2004) *Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности*, Москва: Языки славянской культуры, 368 с.
- Ассман, А. (2014) *Рефреймуя память. Между индивидуальными и коллективными формами конструирования прошлого*. В *Гэфтер*, Дата звернення 04.04.19. Режим доступа: <http://gefter.ru/archive/11839>.
- Гундорова, Т. (2005) *Післячорнобильська бібліотека: Український літературний постмодерн*, Київ: Критика, 263 с.
- Казаківа, О. (2016) «Від мирного атома до радянського апокаліпсису: пам'ятники Чорнобильській катастрофі в Україні, Росії та інших державах», в: *Україна Модерна*. Дата звернення 04.04.19. Режим доступа: <http://uamoderna.com/videoteka/kazakova-lecture-chernobyl-memorials>
- Карлін, Дж. (2018) *Традиційні комікси й радикальне особисте висловлювання*, в: *Комікс у музеї сучасного мистецтва* [Обріст Х.У., Крамб Р., Шпігельман А., Карлін Дж., Філоненко Б.]; за редакцією Б. Філоненка. Харків: IST Publishing, сс. 87-108.
- Філоненко, Б. (2018) *Комікс у музеї сучасного мистецтва. Арт Шпігельман проти синдрому Ліхтенштейна*, в: *Комікс у музеї сучасного мистецтва* / [Обріст Х.У., Крамб Р., Шпігельман А., Карлін Дж.,

Філоненко Б.]; за редакцією Б. Філоненка. Харків: IST Publishing, сс.61-85.

Bolhafner, J. Stephen (1991) *Comics as Art: the Man Behind the "Maus"*, in: St. Louis Post-Dispatch, Sunday. June 23. p. 3C. Retrieved April 12, 2019 from <http://bolhafner.com/stevesreads/ispiegel.html>

Оксана Довгополова

ЧЕРНОБЫЛЬ В ПРОСТРАНСТВАХ КОЛЛЕКТИВНОЙ ПАМЯТИ В УКРАИНЕ: ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРАКТИК

В украинской коллективной памяти место события Чернобыля может быть определено как «призрачное». Память Чернобыля удивительным образом оказалась распределена между несколькими смысловыми пространствами, которые не пересекаются между собой. Неопределенность места События делает наиболее успешными усилия его осмысления средствами искусства. В центре внимания автора статьи находятся контекстные поля, которые запускаются триггером «Чернобыль» в украинской культуре. Материалом для анализа стала медиа-арт выставка «ARTEFACT: Chernobyl 33», которая была представлена в Киеве в октябре 2019 года.

Ключевые слова: коллективная память, Чернобыль, художественные практики проработки прошлого.

Oksana Dovgoplova

CHORNOBYL'S PLACE IN UKRAINIAN COLLECTIVE MEMORY: NOTES AT THE MARGINS OF CONTEMPORARY ARTISTIC PRACTICES

Chornobyl's place in Ukrainian collective memory is "ghostly" one. Chornobyl's memory appears deluded between few spaces of sense, isolated one from another. There are the spaces of official memory, fiction, witnesses, "post-Chornobyl" baroque-style Ukrainian literature, so called "Stalker" practices, computer-games, artistic practices inside Zone etc. Narrative incertitude of the Event creates the ideal chance for working through the past with the instruments of art. 2019 appeared the important year for investigation of the Chornobyl's phenomenon through the extraordinary success of HBO "Chornobyl" television miniseries. The Event of Chornobyl was thrown into the space of interpretation and commemoration practices. In this text author tries to reveal and analyze the context spaces, triggered by the notion of "Chornobyl" in Ukrainian society. Author's efforts are concentrated around the Media-Art Exhibition "ARTEFACT: Chernobyl 33", which was presented

in Kyiv in October, 2019.

Keywords: *collective memory, Chernobyl, Artistic Instruments of Working through the Past.*

References

- Aleksievich, S. (2016) *Chornobylska molytva. Chroniki maybutnjogo* [Chernobyl prayer. The Chronicles of the Future], Kyiv: Komora, 288 p.
- Assman, J. (2004) *Kulturnaja pamjat* [The Cultural Memory], Moskva, Jazyki Slavjanskoj Kultury, 368 p.
- Assman, A. (2014) *Reframing the Memory. Between individual and collective forms of Past Reconstruction*, in: *Gefter*, Retrieved April 12, 2019 from <http://gefter.ru/archive/11839>.
- Gundorova, T. (2005) *Pisljachornobylska biblioteka* [The Post-Chernobyl Library], Kyiv, Kritika, 263 p.
- Kazakova O. (2016) *Vid myrnogo atoma do radjanskogo apokalipsy* [From the peaceful Atom to the Soviet Apocalypse], in: *Ukraina Moderna*, Retrieved April 4, 2019 from <http://uamoderna.com/vidteoteka/kazakova-lecture-chernobyl-memorials>
- Karlin, J. (2018) *Tradicijni komiksi ta radikalne vislovluvannja* [The Traditional Comix and the Radical Individual Statement], in: *Comix in the Museum of Contemporary Art*, Kharkiv, IST Publishing, pp. 87-108.
- Filonenko, B. (2018) *Komiks v Muzei suchasnogo mystetstva* [Comix in the Museum of Contemporary Art], in: *Comix in the Museum of Contemporary Art*, Kharkiv, IST Publishing, pp. 61-85.
- Bolhafner, J. Stephen (1991) *Comics as Art: the Man Behind the "Maus"*, in: St. Louis Post-Dispatch, Sunday. June 23. p. 3C. Retrieved April 12, 2019 from <http://bolhafner.com/stevesreads/ispiegel.html>

Стаття надійшла до редакції 29.04.2019

Стаття прийнята 20.05.2019

DOI: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2019.2\(32\).188628](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2019.2(32).188628)

УДК 130.2

Олена Колесник

МІСТО ЯК ГЕРОЙ ТРИЛЕРУ

В статті розглядається паралельне формування образу міста та жанру трилера в історії світової літератури. Починаючи з середини ХІХ ст. можна казати про те, що образ міста як активного середовища, яке визначає поведінку персонажів та перебіг подій, стає однією з сутнісних характеристик більшості піджанрів трилера та детективу.

Ключові слова: *трилер, детектив, образ міста, літературні жанри.*

Постановка проблеми. Образ міста нерідко ставав об'єктом культурологічного та мистецтвознавчого, перш за все – літературознавчого дослідження. Зокрема, на дослідження образності в «романтичних жанрах» так чи так виходили П. Волинський М. Коцюбинська, Г. Нудьга, Д. Чижевський, Ю. Шевельов та інші. Однак, поки що відсутній системний огляд, де простежувався б взаємозв'язок образу міста та жанру трилера (в найширшому його розумінні). Тому завданням дослідження є визначення цього сутнісного взаємозв'язку, який дозволяє розглядати місто не просто як локацію, але й як своєрідну дійову особу творів цього жанру.

Виклад основного матеріалу. Ймовірно, що місто як особлива форма штучного середовища, почало осмислюватися – в тому числі, в художній формі – починаючи з самої своєї появи. Вже в історії Гільгамеша йдеться про місто яке «випромінює жаж» (звісно, для своїх ворогів).

В даний момент нас цікавить образ міста не в мистецтві в цілому, а лише в конкретному жанрі трилера. Однак, оскільки цей жанр, хоча і відносно новий, увібрав у себе риси, які накопичувалися в світовій літературі протягом останніх двох тисячоліть. Отже, варто почати з передісторії, і звернути увагу на образ міста у тих творах, в яких в розпорошеному вигляді знаходяться ті елементи, які згодом «зійдуться» разом та визначать специфіку трилера як жанру. В цьому плані привертає увага давньоримська література, де, чи не вперше, в фокусі опиняється проблематика життя мегаполіса – соціально, культурного, релігійно неоднорідного середовища, яке створює умови для маргінальності та анонімності героїв та невизначеності їхніх подекуди карколомних кар'єр. Цей момент є в «Золотому віслюку» Апулея, а ще більше – в «Сатириконі» Петронія. Місто тут не стільки описується та осмислюється, скільки постає неодмінним, єдино можливим тлом, на якому відбувається подія. Гостроти сприйняттю додає контраст між соціальним положенням гаданого автора – «арбітра вишуканості» при дворі імператора Нерона – та тими брудними нетрями, про які розповідає його твір. В певному