

- мистецтвознавства : спец. 26.00.01 «Теорія та історія культури» / О. В. Лиманська. — К., 2008. — 18 с.
8. Малоока Л. В. Історична еволюція масових свят українців : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. істор. наук : спец. 17.00.01 «Теорія та історія культури» / Л. В. Малоока. — К., 2006. — 17 с.
 9. Милль Д. С. Огюст Конт и позитивизм / Д. С. Милль. — М. : ЛКИ, 2007. — 176 с.
 10. Озуф М. Революционный праздник: 1789-1799 / М. Озуф. — М. : Языки славянской культуры, 2003. — 652 с.
 11. Пивоев В. М. Миф в системе культуры / В. М. Пивоев. — Петрозаводск : Грани. — Т, 1991. — 216 с.
 12. Советские традиции, праздники и обряды: Словарь-справочник / [Н. К. Гаврилюк, А. В. Курочкин, В. Д. Конвай и др.; Сост. Б. В. Попов]. — К. : Политиздат Украины, 1988. — 232 с.
 13. Шароев И. Г. Режиссура эстрады и массовых представлений / И. Г. Шароев. — М. : Просвещение, 1986. — 459 с.

Надійшла до редколегії 27.10.2011 р.

УДК 7.01

А. І. БОРИСОВ

ПРОБЛЕМА МЕЖ В ІГРОВОМУ ПРОСТОРІ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА.

Розглядаються питання трансформації сучасного мистецтва. Аналізуються механізми руйнування меж ігрового простору художнього твору.

Ключові слова: *сучасне мистецтво, межа, патафізика, гра, художній простір.*

Рассматриваются вопросы трансформации современного искусства. Анализируются механизмы разрушения границ игрового пространства художественного произведения.

Ключевые слова: *современное искусство, границы, патафизика, игра, художественное пространство.*

The issues of modern art transformations are covered. The methods of destructions of imaginative work's conceptual area are analyzed.

Key words: *contemporary art, borders, patafiziks, game, art space.*

Приймаючи тезу Й. Хейзінгги про те, що мистецтво зароджується в грі та є грою, ми змушені не погодитися з іншим його твердженням. Йдеться про визначення. Гра — це «дія, що протікає в певних рамках місця, часу і сенсу, в осяжному порядку, за добровільно прийнятими правилами і поза сферою матеріальної користі чи необхідності» [11].

Сучасне мистецтво починає виходити за межі місця, часу і сенсу. Таку тенденцію можна спостерігати не лише в назвах

художніх акцій, але і в жанрово-видовій невизначеності текстів сучасного мистецтва.

Традиційно твір мистецтва обмежений видом, стилем і жанром. У мистецтві (аж до ХХ ст.) ми могли з упевненістю стверджувати, що музичний твір закінчується з останньою нотою партитури, книга — з останньою сторінкою, картина — рамкою. Починаючи з епохи «модерну» і до цього дня розуміння мистецтва зазнає суттєвих трансформацій. Ця проблема потребує не тільки філософського, мистецтвознавчого, а й культурологічного осмислення.

Мета статті — окреслення проблеми меж ігрового простору сучасного мистецтва.

Мета передбачає вирішення таких завдань:

- 1) визначити теоретичне обґрунтування сучасного мистецтва;
- 2) проаналізувати механізми розмивання меж ігрового простору художнього твору;
- 3) розглянути сучасне мистецтво з точки зору свідомого руйнування меж твору автором.

Розглядаючи сучасний твір мистецтва як гру, не можна стверджувати, що така гра обмежена просторово-часовими рамками. Ігровий простір сучасного мистецтва більше не контролюється самим автором і не сприймається суб'єктом. Таким чином, гра стає тотальною. Більше того, гра перестає бути єдиною в рамках одного культурного тексту. Один текст може містити кілька ігор. Не можна говорити і про єдині, незмінні правила розігрування цих ігор. Спробуємо простежити причини таких трансформацій у мистецтві.

Корінне переосмислення сутності мистецтва пропонує Альфред Жаррі в теорії патафізики. «Предметом патафізики в точності й недвозначно є таке: великий поворот, подолання метафізики, сходження по ту або по сю сторону, наука про те, що додається до метафізики — в ній самій чи поза нею, —тягнучись так далеко за її рамки, як сама вона виходить за межі фізики» [5, с. 325]. Теорія патафізики викладена Альфредом Жаррі в 1898р. в романі «Діяння і судження доктора Фаустролля, патафізика». Сама ідея цієї теорії простежується і в інших його творах. У своїх текстах Жаррі часто апелює до античної філософії, так само на нього значно вплинула філософія інтуїтивізму Анрі Бергсона, чії лекції він слухав.

Основою для теорії Жаррі слугувала епікурейська атомістика, зокрема теорія клінамена. Вчення про клінамен донесено до нас Лукрецієм і означає мікроскопічне відхилення атома, що падає під дією тяжіння вниз. Оскільки атоми падають у просторі з однаковою швидкістю, то без їх відхилення (клінамена) вони ніколи б не зустрілися і не могли б створити всю різноманітність природних тіл. Таким чином, теорія клінамена є теорією створення

світу. Клінамен не детермінований ніякою зовнішньою причиною, він виникає завдяки властивим атому характеристикам. Механізм відхилення від детермінізму реалізується за рахунок того, що випадок зводиться до необхідності, а свавілля стає законом. Потенційна можливість, таким чином, проголошується цілком реальною. Патафізика — це наука про можливість потенційного. Вона, на думку Жаррі, покликана зруйнувати будь-який диктат: розуму, мови, культури, бога, будь-яких причинно-наслідкових зв'язків. Але для цього доводиться жертвувати аксіологічною шкалою і поняттям послідовності. Світ розгортається одночасно в минулому, теперішньому і майбутньому.

Усі реальності стають можливими і рівнозначними. Таким чином, патафізичним ідеалом проголошується шизоїдна розщепленість як зовнішнього, так і внутрішнього світу людини. Приймаючи в цілому вчення Фрейда про підсвідомість, Жаррі не погоджується з психоаналітиком у питанні про його роль у функціонуванні людини. Безумовно, підсвідоме потрібно розкривати, але не для терапевтичного впливу, не для того, щоб усвідомити свої комплекси і подолати їх, а щоб мати можливість вільно і відкрито реалізувати будь-які прояви своїх бажань, страхів і фантазій. Можна сказати, що Жаррі проповідує анархію свідомості.

Місце бога займає поняття механізму, або, як згодом скаже Гайдеггер, «планетарна техніка». Бога заміняє набір шестерень і важелів. Відвідуючи лекції Бергсона, Жаррі поділяв такі тези філософа. Перша: «Велика черепиця зривається вітром з даху будинку, падає і вбиває перехожого. Друга: та ж черепиця просто падає на землю і розбивається. Першу подію ми, зазвичай, називаємо випадковістю, другу — ні» [1, с. 185]. Бергсон так розмірковує з приводу випадковості: «В обох випадках випадковість втручається тільки в тому разі, коли в розрахунок приймається будь-який людський інтерес і коли події відбуваються таким чином, начебто вони ставляться до людини або з точки зору надання їй послуги, або нанесення збитку. Подумайте тільки про вітер, що зриває черепицю, про черепицю, що падає на бруківку, про те, як вона розламується, про землю — ви не побачите нічого, крім механізму, елемент несподіваності зникає. Щоб він проявився, необхідний ефект, що має людське значення, пофарбував його в людські тони. Випадковість, таким чином, це механізм, що веде себе так, немов він мав намір » [1, с.158]. Механізм, що містить у собі суб'єктивний чинник, і є втіленням випадковості, клінамена. Щоб стати абсолютно вільною, людина повинна зростися з механізмом. Особистість потрапляє в позачасову одночасність. А людина, позбавлена часу — мрець. Ця ідея в метафоричному плані простежується в кількох творах Жаррі. Найяскравішим її проявом можна вважати оповідання «Страсті Христові у контексті

гонок по нерівній місцевості». Христос ототожнюється з велогонщиком, а велосипед — з хрестом, на якому його потім розпинають. Відбувається зрощення суб'єкта з механізмом [3, с. 304-308]. Суб'єкт, поміщений в центр колеса, в його втулку і позбавлений часу, позбавлений і пам'яті. Він сприймає світ моментально, безпосередньо. Образи обертаються на орбіті колеса і сприймаються як хаотичний потік, а відсутність пам'яті унеможливорює виникнення будь-якого нарративу [12, с. 250-257].

Мова в Жаррі деконструється. «Думка Жаррі є в першу чергу теорією знака: знак не означає і не означає, він показує ... Він — те ж саме, що й річ, але він їй не ідентичний, він її показує » [4, с. 134] Жаррі виступає апологетом не технічної, а поетичної концепції мови. Знаки мови не повинні поєднуватися за чіткою логічною схемою. Знак має бути полісемантичним і породжувати одночасно безліч вільних значень. Таким чином, патафізика в мові виявляється як умисне внесення хаосу в порядок.

Ідеї, запропоновані Жаррі, розвивалися далі завдяки «коледжу патафізики». Він відкривається у 1948р. в Парижі та формально являє собою наукове об'єднання письменників, художників, музикантів, режисерів, проводить конференції, публікує збірки. Членами коледжу є Жан Бодрійяр, Марсель Дюшан, Борис Віан, Умберто Еко. Філії організації діють у Лондоні, Буенос-Айресі й в інших містах.

Патафізика зміщує акцент з предметів і явищ, що вважаються значущими, на речі, які ігнорує наука і суспільство, або перетворює їх на гротеск, широко використовує сатиру й абсурд, часто зберігаючи при цьому зовнішню видимість логічності та послідовності. Постмодерн заявляє про «смерть автора», «смерть читача», отже, якщо сприймати світ як текст, можна говорити про смерть людини, як гармонійної і вільної особистості. Патафізика говорить про те саме. Показуючи зумовленість людського буття «тоталітарною культурою» в гіпертрофованій формі, вона змушує задуматися про цінності і пріоритети.

Альфред Жаррі є прихильником стирання меж між мистецтвом та реальним життям. На відміну від символістів, які пропонують створити свою власну альтернативну реальність, Жаррі пропонує створити тотальну реальність, тотальну гру, що містить в собі всі можливі й неможливі реальності. Він не тільки створює теорію про єдино можливу зумовленість механізму клінамена, а й сам стає цим механізмом. Жаррі здійснює деконструкцію всіх реальностей, в яких він одночасно перебуває. Деконструється реальність навколишнього світу і світу мови. Він проголошує випадковість найвищим творчим механізмом. Хаос набуває статусу єдино можливого матеріалу для ваяння.

На практиці підхід, запропонований Жаррі, може реалізуватися за допомогою різних механізмів. Художній твір може виходити за межі авторського задуму завдяки фантазії аудиторії. Найпростіший приклад — це ігри дітей, в «індіанців і ковбоїв», у «фашистів і росіян» і т. ін. Такі ігри відштовхуються від оригінальних творів, але ніколи не копіюють їх. У цьому разі авторський задум є лише відправною точкою для початку нової гри. Таку ситуацію не можна сприймати як розширення меж ігрового простору художнього твору. Однак з розвитком технологій ЗМІ та масової культури твір мистецтва виходить за межі своєї початкової форми, розширюючи просторово-часові рамки ігрового простору, і змінює правила сприйняття культурного тексту. Автор, звичайно, може сподіватися на успіх свого твору, але передбачити його подальшу долю він не в змозі. Літературний твір може бути екранізований і в разі успіху породити широкий асортимент нових культурних продуктів. Примітними в цьому разі можуть бути фільми про Бетмана, людину-павука, супермена, Гаррі Поттера та ін. Ми не завжди можемо згадати автора, який придумав героя, але самого героя знають майже всі. Створюються дитячі іграшки, комп'ютерні ігри, фанатські книги, рольові ігри тощо.

До цієї категорії потрапляють і такі культурні феномени, як ремікс — версія музичного твору, записана пізніше оригінальної версії, зазвичай, у сучасному варіанті аранжування, і ремейк — у сучасному кінематографі — нова версія або інтерпретація раніше виданого твору.

Семіотичний простір художнього твору перестає бути окресленим, а герої твору починають функціонувати автономно від авторського задуму, залишаються тільки основні поведінкові характеристики героя. Правила буття героя в культурному тексті більше не можуть бути регламентовані автором.

Розмивання меж ігрового простору художнього твору також може здійснюватися по волі автора. Художник спеціально залишає двері, які дозволяють вийти за формальні межі тексту. У передмові до книги «Гра у класики» Х. Кортасар пише: «Ця книга в певному сенсі — багато книг, але насамперед це дві книги. Читачеві надається право вибирати одну з двох можливостей ... » [6]. Автор надає читачеві можливість читати книгу традиційно з першої до останньої сторінки чи перескакувати з розділу на розділ. У передмові до «Модель 62 для збирання» Кортасар ще чіткіше говорить: «На тому рівні, на якому тут ведеться розповідь, уже не можна говорити, що автор щось там «переступає»; префікс «пере» тут слід додати до інших префіксів, що знаходяться біля дієслова «ступати»: «наступати», «відступати», «виступати» — усі ці наміри висловлені колись у заключних абзацах глави 62

«гри у класики». Вони пояснюють назву цієї книги і, сподіваюся, здійснюються в її викладі.

Підзаголовок «Модель для збирання» може навести на думку, що частини тексту, розділені на сторінках інтервалами, пропонуються автором як такі, що піддаються перестановці. Якщо з деякими це і можливо виконати, все ж природа задуманої конструкції інша, і вона простежується

вже в характері викладу, де повтори і переміщення повинні створити відчуття свободи від жорсткого причинного зв'язку, але особливо в характері задуму, де наполегливіше і владніше стверджується простір для комбінацій. Вибір, до якого прийде читач, його особистий монтаж елементів оповідання — це, в будь-якому разі, і буде тією книгою, яку він захотів прочитати» [7, с. 5–6].

Прикладом усвідомленого руйнування меж художнього тексту є творчість Мілорада Павича. Його книга «Пейзаж намальований чаєм» подається як роман для любителів кросвордів. Її можна читати по горизонталі й по вертикалі, а в кінці книги залишено місце для розгадки кросворда. «Хозарський словник» Павича також можна читати як завгодно: «читач може користуватися книгою так, як йому зручно. Одні, як у будь-якому словнику, шукатимуть ім'я або слово, яке цікавить їх у даний момент, інші можуть вважати цей словник книгою, яку варто прочитати повністю, від початку до кінця в один присід, щоб мати повніше уявлення про хозарське питання і пов'язаних з ним людях, речах, подіях. Книгу можна гортати зліва направо і справа наліво ...» [8].

Над розширенням рамок ігрового простору художнього тексту працював «Цех потенційної літератури» — «УЛІПО». Ця організація була створена в 1960р. при «коледжі патафізики ім. Альфреда Жаррі». Один з її учасників та засновників, Раймон Кено, в 1961р. написав книгу «Сто тисяч мільярдів віршів». Книга являє собою збірник з десяти сонетів. Кожен сонет надруковано на окремому аркуші, розрізаному на 14 смуг так, що на окрему смугу потрапляє один рядок вірша. По-різному комбінуючи рядки, читач може отримати вказану на обкладинці кількість сонетів, не позбавлених сенсу і написаних за всіма правилами віршування [2].

Експерименти, спрямовані на руйнування меж ігрового простору і правил твору мистецтва здійснювалися не тільки в літературі. У музиці вони репрезентовані в першу чергу джазом. Основа джазу — це імпровізація. На гармонійну основу накладається соло, яке часто не зумовлене жодними музичними закономірностями. Музиканти не домовляються про те, як вони гратимуть, та й узагалі не використовують нотних партитур. Соло розвивається відповідно до теорії кліномена, чистої випадковості. Рух музичної композиції перебуває під впливом багатьох факторів: настроя ви-

конавця, реакції публіки, зміни ритму або гармонії. І передбачити заздалегідь, як прозвучить твір, практично неможливо.

Наймаргінальнішим методом створення музичного твору можна вважати метод, запропонований Марселем Дюшаном. У 1913 р. він пише свій «Erratum musical». Дюшан просто записав на папір ноти, які витягував, подібно до жереба, з капелюха в довільному порядку [12, с. 261]. Зрозуміло, що в такій музиці не може бути ані тональності, ані ладу, ані розміру. Дюшан просто перетворює музику на какофонію.

Ідею використання шуму як музичного елементу пропонує італійський футурист Луїджі Руссоло в маніфесті «Мистецтво шумів», опублікованому в 1913 р. Маніфест був інспірований роботами композитора-футуриста Балілла Прателла, чий «Технічний маніфест футуристичної музики» (1911 р.) містив таку фразу: «Музика повинна передавати дух мас, величезних промислових комплексів, поїздів, океанських лайнерів, військових флотів, автомобілів і аеропланів. Усе це повинно приєднувати до великої центральної теми поеми світ машин і переможну сферу електрики» [9].

У музичний твір вноситься хаос, випадковість. Музика позбавляється притаманної їй гармонії й мелодійності. У кращому разі композиція сучасної музики — це колаж з різних жанрів, стилів і напрямів. Виконавець з усвідомленого творця перетворюється на трансляційний механізм. А часто роль людини в процесі створення сучасної електронної музики обмежується лише натисненням кнопки комп'ютера, який далі вже самостійно творить музичну композицію.

Естетика нового живопису спростовує творчий. Навіть сама зумовленість художника матеріалами, з яких і за допомогою яких він творить, відкидається. Першими виразниками такого розуміння нового мистецтва стають дадаїсти. Дадаїзм у принципі відкидає будь-яку позитивну естетичну програму і пропонує «антиестетику». Його поділяли художники різних напрямів — експресіоністи, кубісти, абстракціоністи й інші. «Програма» й «естетика» дадаїзму полягала в руйнуванні будь-яких естетичних систем і стилів за допомогою того, що самі дадаїсти захоплено називали «божевіллям». Серед іншого принципи дадаїзму виявилися у використанні готових предметів фабричної вичинки (пізніше виник термін *ready-made*). Таким чином, войовнича «антихудожність» їх намірів набувала радикального втілення. Але все ж головним видом діяльності дадаїстів стало абсурдизоване видовище — те, що згодом відродилося під іменами «хепенінга» і «перформансу».

У маніфесті дадаїзму Тцара говорить: «Новий художник протестує: він більше не малює (ніяких символічних або ілюзійністських репродукцій), а творить безпосередньо з каменю, дерева,

заліза, цинку, скель рухливі організми, які від подиху свіжого вітру миттєвого сприйняття можуть крутитися в усі сторони. Картина — це мистецтво, в якому дві паралельні з геометричної точки зору лінії перетинаються на полотні прямо на наших очах — у дійсності, яка веде у світ інших умов і можливостей. Цей світ у самому творі не визначений і не позначений, він належить глядачеві — у одній зі своїх нескінченних варіацій. Для творця ж він не має основ і теоретичних обґрунтувань. Порядок = безлад; я = не-я; затвердження = заперечення: вищий результат впливу абсолютного мистецтва» [10].

Таким чином, образотворче мистецтво перестає бути застиглою реальністю, воно стає ситуативним, мінливим, миттєвим. Інститут музею при такому стані речей неможливий. «Полотном» у такій ситуації може бути все що завгодно — людське тіло, вулиця, машина і, врешті-решт, сама природа. Поділ на простір природи і культури зникає. Мистецтво виникає по клацанню пальців художника, який оголошує твором мистецтва будь-який предмет або явище, керуючись при цьому лише своїм спонтанним бажанням.

Марсель Дюшан у своїй творчості приділяє особливу увагу випадковості. У 1913р. він створює стопаж-еталони (штопальні еталони). Для їх виготовлення Дюшан узав довгий прямокутник полотна, пофарбований у синій колір, нарізав три метрові відрізки білої нитки для штопання і, натягнувши їх горизонтально на висоті одного метра над полотном, кинув униз. Форму, яку придбали нитки в результаті падіння, Дюшан зафіксував лаком на полотні. Потім виготовив дерев'яні еталони, що повторили випадкову форму ниток. «Стопаж-еталони», які Дюшан використовував у своїй творчості, були найчистішим проявом теорії клінамена. Сам художник визначає ці еталони як «законсервовану випадковість» [12, с. 262]. «Законсервовану випадковість Дюшан отримує, фотографуючи шматок тюлю, що майорить, і стріляючи в скло з іграшкової гармати намазаними фарбою сірниками. Продовжуючи напрацювання дадаїстів, сюрреалісти проголошують метод «автоматичного письма», який повинен був показати сам механізм формування художнього образу. Згідно з принципом автоматичного письма, художник просто виокремлює картинки з хаосу думок і уявлень.

У постмодерністському образотворчому мистецтві основою для створення твору також може слугувати будь-який матеріал. У роботах сучасних художників особлива увага звертається на можливість потенційної трансформації твору, домінуючою стає ідея швидкості і плинності. Модними стають мистецькі акції, в яких картини створюються прямо на очах у глядачів під джазові імпровізації, коли сюжетна, композиційна і кольорова гама залежить лише від руху музичної думки. Художник не може планувати свої

подальші дії і подібно голці осцилографа повинен реагувати ментально і просто фіксувати за допомогою кольору ритмічні і музичні коливання.

У постмодернізмі проявляється відсутність детермінізму не тільки в діях художника, але й у діях глядача. Сприйняття глядачем твору мистецтва все менше підпорядковане волі суб'єкта. Сприйняття стає зумовленим дією механізму машини мас-медіа, реклами та піару. Крім того, навіть самі назви мистецьких акцій та фестивалів сучасного мистецтва свідчать про подолання просторово-часових і нормативних рамок творів мистецтва. Достатньо пригадати харківський фестиваль молодіжних проєктів «Нон-стоп медіа», проєкт стріт-арту французького автора JR «Без рамки», що відбувся у швейцарському місті Вевей, чи петербурзький фестиваль сучасного мистецтва «Перетин кордонів».

Здійснене дослідження дозволяє дійти певних висновків:

1) не можна з упевненістю стверджувати, що теоретичне обґрунтування сучасного мистецтва переймається безпосередньо з творів Альфреда Жаррі. Деякі положення теорії пафазізики перерформулювали представники провідних течій модерну і постмодерну. Але так чи інакше, прямо чи опосередковано вчення Жаррі беруть на озброєння діячі сучасного мистецтва, зокрема сюрреалістами і дадаїстами. За їх особистим зізнанням, він є автором теорії автоматичного письма, винахідником жанрів перформансу, хепенінга і театру абсурду. Концепція планетарної техніки, розроблена Жаррі, раніше Гайдеггера надихала футуристів на написання своїх маніфестів;

2) розмивання меж ігрового простору сучасного твору мистецтва реалізується за допомогою двох основних механізмів. Перший виключає авторську участь у руйнуванні просторово-часових і нормативних рамок художнього твору. Твір виходить за межі авторського задуму, завдяки популярності героя тексту в масовій культурі. Другий механізм припускає усвідомлену відмову автора від правил сприйняття і меж побутування твору мистецтва;

3) свідоме руйнування меж простору сучасного мистецтва автором може виявлятися на таких рівнях:

- творчий акт сприймається як випадковість;
- твором мистецтва вважається не тільки сам продукт, а й творчий процес;
- автор представляє твір як незавершений і несформований, надаючи сприймаючому суб'єкту і самому твору повної свободи інтерпретації та побутування.

Художній твір розігрується поза просторово-часових і нормативних обмежень. Гра, стає суб'єктом, сама диктує правила і може довільно їх змінювати, створюючи таким чином тотальний ігровий простір.

Вирішення цієї проблеми є передумовою для подальшого дослідження теоретичних засад сучасного мистецтва. У майбутньому автор досліджуватиме теорії мистецтва запропоновані, не лише практиками (художниками, письменниками, музикантами), але й вченими мистецтвознавцями, філософами культури, культурологами.

Список літератури

1. Бергсон А. Творческая революция. / Пер. с фр. В. Флеровой. — М. : Терра-Книжный клуб, 2001. — 384 с.
2. Бонч-Осмоловская Т. Литературные эксперименты группы «УЛИПО» [Электронный ресурс] / Т. Бонч-Осмоловская. — Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nlo/2002/57/tbono.html>. — Загл. с экрана.
3. Бретон А. Антология черного юмора. / Пер. с фр. С. Дубина; Сост., комментарии, вступ. статья С. Дубина. — М. : Carte Blanche, 1999. — 544с.
4. Делез Ж. Критика и клиника. / Пер. с фр. О. Волчек, С. Фокина; Под ред. С. Фокина. — СПб. : Machina, 2002. — 240 с.
5. Жарри А. «Убью король» и другие произведения: пьесы, романы, эссе / Пер. с фр. Н. Мавлевич, М. Блинкиной-Мельник, М. Фрейдкина, С. Дубина, М. Яснова; Сост. и послесл. Г. Косикова; Коммент. С. Дубина. — М. : Б. С. Г. -ПРЕСС, 2002. — 603 с.
6. Кортасар Х. Игра в классики [Электронный ресурс] / Х. Кортасар. — Режим доступа: <http://www.world-art.ru/lyric/lyric.php?id=6399>. — Загл. с экрана.
7. Кортасар Х. 62. Модель для сборки. / Пер. с исп. Е. Лысенко. — М.: ООО «Издательство АСТ»; Х. : «Фолио», 2003. — 333 с.
8. Павич М. Хазарский словарь (мужская версия) [Электронный ресурс] / М. Павич. — Режим доступа: http://www.lib.ru/INPROZ/PAWICH/hazarman.txt_with-big-pictures.html. — Загл. с экрана.
9. Прателла Б. «Технический манифест футуристической музыки» [Электронный ресурс] / Б. Прателла. — Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Индастриал>. — Загл. с экрана.
10. Тцара Т. Манифест Дада [Электронный ресурс] / Т. Тцара. — Режим доступа: <http://www.mysteria-buff.ru/tristant.php>. — Загл. с экрана.
11. Хейзинга И. Осень средневековья [Электронный ресурс] / И. Хейзинга. — Режим доступа: <http://www.fidel-kastro.ru/history/heizinga/osen.html>. — Загл. с экрана.
12. Ямпольский М. Б. Наблюдатель: Очерки истории видения / М. Б. Ямпольский. — М. : Ad Marginem, 2000. — 287с.

Надійшла до редколегії 20.10.2011 р.