

Неупокоєв Руслан Валентинович,
доцент, завідувач кафедри мистецтва
театру ляльок, заслужений діяч мистецтв
України. Київський національний
університет театру кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, Україна

Ruslan Neupokoev,
Associate Professor, Head of the Puppet
Theater Arts Department, Honored
Art Worker of Ukraine. I. K. Karpenko-Karyi
Kyiv National Theatre, Cinema and
Television University, Kyiv, Ukraine

СЦЕНІЧНИЙ ТРЮК ЯК ІНСТРУМЕНТ СТВОРЕННЯ ГЛЯДАЦЬКОГО ВРАЖЕННЯ

Анотація. Мета статті – визначити онтологічні особливості трюку як феномену на прикладі мистецтва ігрової ляльки, включаючи механізм створення та вплив на глядацьке враження. **Методологія дослідження.** В процесі визначення онтологічних особливостей сценічного трюку використано метод мистецтвознавчого та культурологічного аналізу, систематизації та узагальнення, у роботі над методичними засадами створення трюку використано методи синтезу та картографування. **Наукова новизна** дослідження полягає у визначенні онтології трюку як культурного феномену, його уточнення з урахуванням специфіки мистецтва ігрової ляльки. Запропоновано розглядати сценічний трюк з точки зору концепції поверхневих ефектів Ж. Дельоза у поєднанні із семіотичними методами Р. Барта. **Висновки.** Визначено, що трюк є прийомом у різних видах мистецтва, спрямованим на створення глядацького враження, у процесі якого відбувається взаємодія культурних міфів. З'ясовано, що трюк є головним інструментом створення враження та утримання глядацької уваги, як у випадку нелінійного наративу, створеному відповідно до концепту ризому, так і у разі фрактального лінійного наративу, притаманного класичній драматургії. Запропоновано переглянути режисерську концепцію конфлікту, як головного механізму утримання глядацької уваги. Вперше головною умовою утримання глядацької уваги під час взаємодії визначено створення трюку.

Ключові слова: трюк, враження, мистецтво ігрової ляльки, концертний номер, ризом, поверхневі ефекти, конфлікт.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Розвиток сценічного мистецтва й, зокрема, мистецтва ігрової ляльки ставить завдання з осмислення та концептуалізації деяких базових елементів його онтології та екзистенції, а одним із таких елементів є сценічний трюк, який можна було б назвати умовно вивченим у цирковому мистецтві, проте сама специфіка мистецтва ігрової ляльки ставить низку питань, розгляд яких з позиції інших видів мистецтва є проблематичним. Так, гострота поняття

концертного номеру та його принципової відмінності від сценічного етюду виникає лише в умовах мистецтва естрадної ляльки (Неупокоєв, 2019), оскільки в інших видах мистецтва диференціація цих понять не має онтологічного значення. Проводячи паралель, до прикладу, із мистецтвом танцю, бачимо, що танець може бути як сюжетним етюдом, так і безсюжетним номером, в основі якого закладено розвиток взаємодії форм і положень людського тіла. Обидва танці будуть класифікуватися як концертні номери

з єдиною відповідною онтологією, тому його поєднання із сюжетом як етюдною формою лише збагачує палітру засобів виразності. Слід зазначити, що безсюжетний танець в аналізі концертного номеру є показовим прикладом, оскільки він за своєю суттю є візуальним феноменом музики, втіленим у пластичності людського тіла. У музиці форма є також первинною, а сенс народжується в результаті взаємодії певних акустичних форм, що складаються із звуків, відмінних за тембром, висотою та тривалістю. Отже, як у музиці, так і в танці сенс не є первинним, він народжується в результаті взаємодії відповідних форм. Первинним у обидвох випадках є дельозіанське картографування (Deleuze, Guattari, 1976), дослідження цих форм, їхньої взаємодії та поведінки у запропонованих обставинах. Концертний номер із лялькою будується за тим самим принципом первинності форми (Неупокоев, 2019). Отже, сценічний трюк у мистецтві ігрової ляльки, будучи невід'ємною складовою концертного номеру, стає певною точкою процесу подібної взаємодії форм, точкою народження сенсу. Питання народження сенсу із взаємодії форм глибоко вивчає вже згаданий французький філософ-постструктураліст Ж. Дельоз (Deleuze, 1990), і, таким чином, звернення до його напрацювань у питанні сценічного трюку в мистецтві ігрової ляльки, зважаючи на наші попередні дослідження, стає цілком природним.

Аналіз сучасних досліджень і публікацій.

Поняття сценічного трюку у мистецтві ігрової ляльки потребує уточнення визначення для фіксації відмінностей із визначеннями циркових або каскадерських трюків, де, відповідно до характерних засобів виразності, передбачається оволодіння певними технічними прийомами, заради здивування глядача людськими можливостями або ілюзією таких можливостей. Трюк у мистецтві ігрової ляльки теж створюється із метою здивувати глядача, але через інші засоби виразності, які мають міцний зв'язок із специфікою цього виду мистецтва (Неупокоев, 2018). Мистецтво ігрової ляльки лежить на перетині образотворчого та сценічного, просторового та часового мистецтв, що є значним екзистенціальним чинником для сценічного трюку у мистецтві ігрової ляльки.

У контексті розмови про визначення поняття «трюк», звернемося до словника, у нашому разі – Словника української мови в 11 томах (СУМ-11) Академічного тлумачного словника (1970–1980),

який є базою для більшості сучасних українських тлумачних словників.

Отже словник визначає трюк як:

1. Складний цирковий номер.<...>

2. Вправний ефектний прийом у різних видах мистецтва. (СУМ-11, 1979, с. 304.)

Перший пункт демонструє об'єктивні складнощі, що існують із визначенням та диференціацією двох понять: трюк та номер, яку словник ігнорує. Власне, питання їхньої диференціації і спонукало наше дослідження. Проте ототожнення номеру та трюку в такій спрощеній моделі лише вказує на екзистенціальне значення трюку для номеру, яке авторам визначення здається очевидним. У другому пункті трюк визначено ефектним прийомом у різних видах мистецтва, що певною мірою дає відповідь на поставлене питання. «Прийом», за визначенням того самого словника, є способом або методом (СУМ-11, 1976, с. 630) і таким чином поняття трюку переходить в сферу методології, а це означає можливість створення алгоритму практичної роботи із трюком. У визначенні до слова «прийом» додається прикметник «ефектний», надаючи якісну характеристику прийому та зв'язуючи трюк із глядацьким враженням, бо ефект – це «Сильне враження, викликане ким-, чим-небудь...» (СУМ-11, 1971, с. 492). Все ж таки у нашому дослідженні будемо розрізняти слова «ефект» та «враження», не зважаючи на їхню близькість, оскільки «враження» – поняття зі сфери глядацької рецепції, а поняття «ефект» нас цікавить з позиції «Логіки сенсу» Ж. Дельоза як точка виникнення сенсу в результаті сценічного трюку. Вважатимемо, що ефект випереджає враження, оскільки враження пов'язане безпосередньо із реципієнтом, а ефект знаходиться на межі знаку, створеного трюком, та глядацького враження, яке має більш тривалий за ефект характер. Отже, морфологічний аналіз дефініцій допоміг нам вибудувати логічний ланцюжок «трюк-ефект-враження», що дає змогу побудувати подібний ланцюжок із досліджень у сферах, пов'язаних із даними дефініціями. Із досліджень в області трюку ми обрали роботи О. Жуковіна, українського режисера та педагога, який присвятив питанням трюку свою кандидатську дисертацію (Жуковін, 2015). Жуковін також прив'язує поняття трюку до враження як мети трюку. У розмові ж про ефекти та сенси, із ними пов'язаними, цілком логічним є звернення

до вже названої «Логіки сенсу» Ж. Дельоза та безпосередньо до розділу «Поверхневі ефекти».

Ми вже згадували, що враження є елементом глядацької реакції на знак, а якщо точніше, систему знаків, створену в результаті виконання трюку, тому в аналізі процесу і логічним було б звернення до семіології Р. Барта (Барт, 2008).

Мета статті – визначити онтологічні особливості трюку як феномену на прикладі мистецтва ігрової ляльки, включаючи механізм створення та вплив на глядацьке враження.

Завдання дослідження:

1. Уточнити визначення сценічного трюку з урахуванням специфіки мистецтва ігрової ляльки.
2. Знайти актуальне онтологічне обґрунтування сценічного трюку.
3. Закласти основи методики роботи із сценічним трюком як інструментом створення глядацького враження.

Виклад основного матеріалу.

Цінність дослідження О. Жуковіна полягає в уточненні визначення трюку, даного академічним словником, таким чином ми можемо просунутися і у визначенні сценічного трюку, враховуючи специфіку мистецтва ігрової ляльки. О. Жуковін, зважаючи на сферу його діяльності, цікавить перед усім каскадерський трюк, тому, спираючись на інших дослідників, він додає певні деталі до визначення трюку, як, наприклад, його формотворчий характер (Дятчук, 2002, С. 83), а ми в контексті розмови про танець та музику, звернули увагу, наскільки важливою є форма для цих видів мистецтва, тому зазначимо, що трюк є певною точкою формотворення. О. Жуковін уточнює та узагальнює визначення трюку у сфері мистецьковидовищних форм, називаючи трюк вправним, ефектним, майстерним, іноді ризикованим, специфічним способом (або методом) вираження образу дії в різних формах видовищного мистецтва. Також він пропонує авторську класифікацію трюків за ознакою природи їхнього виконання: корпоральні (донесені до глядача руховими процесами організму, моторикою артиста-виконавця), технологічні (виконані виключно за допомогою технічних засобів), мішані (в основі яких лежить поєднання тілесної природи актора та новітніх технологій) (Жуковін, 2015, С. 42). Така класифікація залишається актуальною і для трюку у мистецтві ігрової ляльки.

Окремим чином він відзначає трюки, призначені для візуалізації чудес (вознесіння на небеса, провалювання в пекло, рух Віфлеємської зірки тощо). Варто зазначити, що візуалізація чудес стосується не лише певної категорії трюків, а є характерною для самого поняття трюк, оскільки будь-який «вправний ефектний, майстерний, іноді ризикований специфічний прийом», створено із метою враження на глядача, який інтерпретуватиме трюк як чудо, поки не розгадає технології його створення. Саме фраза «візуалізація чудес» надає визначенню трюку ключовий акцент, якого йому до того не вистачало, та який стає міцним елементом для скріплення ланцюгу прийом-ефект-враження. Ефект, створений трюком, і є візуалізацією чудес, яка має на меті справити враження на глядача. Розбираючись із сенсом слова 'чудо», звернемося до того ж Словника української мови.

«Чудо (мн. чудеса). 1. За марновірними та релігійними уявленнями – явище, нібито викликане надприродними силами, чаклунством, втручанням божої сили».

«2. перен. Те, що гідне великого подиву, незвичайне, дивовижне.»

«3. Те, що викликає загальне захоплення, вражає своїми якостями, властивостями, красою».

(СУМ-11, 1980, С. 374)

Отже, чудо – елемент, здатний створити незвичайне і дивовижне враження, великий подив. Всі три визначення працюють у питанні визначення трюків у різних видах мистецтва, а розуміння каскадерського трюку нам потрібно для виокремлення та демонстрації позиції створення візуального ефекту трюку як візуалізації чуда, що створюється засобами виразності, непритаманними мистецтву ігрової ляльки. І навпаки, знаходження спільних рис дозволить визначити онтологічні особливості трюку як явища незалежно від його форм.

О. Жуковін, спираючись на дослідників, вказує і на інші елементи, які притаманні трюку у видовищній культурі, зокрема, що трюк може бути пов'язаний з обманом та ілюзіями, а однією з головних умов у його створенні є неочікуваність. (Жуковін, 2015, С. 29). До логічного ряду «обман та ілюзія» як процесу візуалізації чудес сміливо можна додати ще одне принципове слово – «імітація», яке ми застосовуємо стосовно специфіки мистецтва ігрової ляльки, яка полягає у оживленні неживого матеріалу (Неупокоев, 2018), уточнюючи, що під оживленням неживого матеріалу

мається на увазі імітація неживим матеріалом поведінки живого, що, згідно нашого аналізу, само по собі є трюком, якщо вважати «оживлення» (ілюзію оживлення) неживого візуалізацією чуда. Таким чином ми включаємо до розмови про трюк в контексті мистецтва ігрової ляльки специфіку безпосередньо цього виду мистецтва. Будь-який матеріал, в тому числі неживий, передбачає наявність поверхні, яка, зважаючи на свою фактуру відіграє значну роль у створенні знакової системи, пов'язаної із трюком. Відповідно, будь-яка дія стосовно неживого матеріалу у процесі візуалізації чуда під час виконання трюку у мистецтві ігрової ляльки передусім означатиме процеси взаємодії із поверхнею цього неживого матеріалу. Поверхні взаємодіють між собою, створюючи певні ефекти взаємодії, які в свою чергу можуть створювати відповідне враження у глядача. Така постановка питання напругу пов'язує поняття трюку у мистецтві ігрової ляльки із поверхневими ефектами описаними Ж. Дельюзом у «Логіці сенсу» як метафори для опису механізму створення сенсу. Головною думкою автора є те, що сенс є подією, його виникнення пов'язано із взаємодією, для якої, як мінімум, потрібні дві поверхні, тому двійка є улюбленою цифрою Ж. Дельоза, з неї він починає будь-який рахунок, число, менше за два, не має сенсу (Deleuze, 1990, С. 17-32), оскільки сенс це наслідок взаємодії. Жиль Дельоз зазначає, що всі речі теж можна розділити на дві категорії: тілесні та безтілесні (ми їх називаємо метафізичними). Тілесні: фізичні тіла (предмети) та їхні фізичні стани. Безтілесні – ефекти взаємодії поверхонь фізичних тіл. (Deleuze, 1990, С. 17-32). Отже, на думку Дельоза фізичні поверхні в результаті взаємодії створюють безтілесні (метафізичні) ефекти.

Поверхневий ефект розглядається Ж. Дельюзом не як зміна фізичного стану всіх або деяких тіл, а як атрибут – відзнака або знак відмінності. Така позиція переводить поверхневий ефект у категорію знаків, що, в свою чергу передбачає наявність позначника та позначуваного. Атрибут, власне і є позначником, відповідно він має метафоричні стосунки із позначуванним. Саме наявність атрибуту як складової поверхневого ефекту в свою чергу переводить це питання до семіотичної сфери, яка напругу пов'язана із мистецтвом, зокрема перформативним.

Під час трюку у мистецтві ігрової ляльки ми спостерігаємо за взаємодією поверхонь неживого

матеріалу із відповідними ефектами, що несуть сенсові навантаження, таким чином, поверхневі ефекти у мистецтві ігрової ляльки і трюки – явища абсолютно тотожні Заради справедливості уточнимо, що трюк, окрім взаємодії поверхонь (предметів і фактур) може бути також створено за допомогою інших засобів виразності: слова, звуку, світла й т.п. Проте трюк, як і поверхневий ефект, завжди передбачає атрибут, інакше він не має сенсу, оскільки атрибут і є точкою виникнення сенсу. Сенс же за досліджуваною Дельюзом логікою, завжди виникає між двома об'єктами, самого по собі сенсу у чистому та об'єктивному вигляді, за його словами, не існує, сенс – завжди наслідок взаємодії, подія, ефект взаємодії (Deleuze, 1990, с. 17-32). Дельозіанська концепція сенсу як ефекту відкриває методику роботи із сценічним трюком заради створення глядацького враження, до якого і призводить поверхневий ефект, що залишає на поверхні атрибут, який є, за своєю природою, знаком, що передбачає позначник та позначуване, а їхнє об'єднання і є сенсом.

Зауважимо, що в силу діонісійства мистецтва ігрової ляльки, трюки у концертному номері з лялькою створюватимуть переважно символічні атрибути, а символ, як знак, має нескінченну кількість позначуваних, які відповідають одному позначнику – атрибуту поверхневого ефекту. Ж. Дельоз наводить приклад: скальпель, розрізавши шкіру, наділяє її атрибутом бути розрізаною (Deleuze, 1990, с. 17-32). Розріз є символом порізаності, ця порізаність як позначник може мати безліч позначуваних: крім травми (в тому числі психічної), це може бути викриттям прихованого змісту, проникненням у несвідоме, невідворотністю долі, непридатністю для використання, болем і т.п. Полісемантичність символу в поєднанні з відповідною естетикою створюють метафоричне поле, на якому виростає безліч сенсів, які теж починають взаємодіяти між собою, створюючи власні ефекти взаємодії, переводячи концепт поверхневих ефектів на якісно інший рівень: у сферу метафізики. Як уже зазначалося, поверхні є знаками, а точніше позначниками, тобто позначувані теж вступають у взаємодії, так само, як і поверхні, відповідно, ми маємо справу із взаємодією позначуваних, відповідно і отримання позначуванним атрибуту. Аналізуючи концертний номер, ми визначили, що у його процесі відбувається дослідження поведінки певної функції

у незвичних для неї запропонованих обставинах (Неупокоев, 2019). Р. Барт у «Міфологіях», описуючи принципи семіології, доходить висновку, що на певному семіотичному рівні позначуване може виступати у ролі позначника, що має власне позначуване (Барт, 2008, с. 79), Ж. Дельоз називав таке явище регресом (Deleuze, 1990, с. 33-47). У випадку концертного номеру з лялькою функція перетворюється на знак другого порядку, тобто за нею, як позначуване, на думку Барта, стоїть певний міф. Таким чином, у концертному номері під час поверхневого ефекту на метафізичному рівні ми зустрічаємося із випадком взаємодії міфів, і саме ця зустріч і викликає глядацький інтерес. Оскільки ми моделюємо ситуацію поверхневого ефекту на метафізичному рівні, кожне позначуване, що відповідає поверхні, стає позначником другого порядку, відповідно їхня взаємодія має атрибут другого порядку. Таким чином, метафізично трюк є «поверхневим ефектом» взаємодії міфів (метанаративів, дискурсів), а це означає, що за аналогією із поверхневим ефектом в результаті трюку один із міфів у взаємодії з іншим отримує свій атрибут – знак відзнаки, як результат певної його деформації. Один міф у результаті трюку деформує інший міф, нагороджуючи його атрибутом. Такий ефект здатний створити глибокий сенс та яскраве глядацьке враження, що його можна інтерпретувати як візуалізацію чудес.

У концертному номері із лялькою «Джесіка», режисерка О. Бучма, досліджує, з одного боку, взаємодію міфу про жіночу сексуальність у шоу-бізнесі, а з іншого – з міфом про вічну невдачу, репрезентованим поламаним мікрофоном. Взаємодія цих міфів породжує низку трюків, фінальним із яких є вибух мікрофона – вибух міфу про вічну поламаність (атрибут бути зруйнованим) після взаємодії із міфом про сексуальність у шоу-бізнесі, який виявився сильнішим. Остання формула нагадує ідею, чи наявність авторської думки, проте Ж. Дельоз не погодився б із таким твердженням, адже об'єктивного сенсу, як такого, за його словами, не існує (Deleuze, 1990, с. 17-32), його неможливо вкласти, він виникає лише в результаті взаємодії, на відміну від платонічної ідеї. Саме з платонічного концепту народжується літературний жанр байки, яка розповідається заради моралі, де наратив стає ілюстрацією до ідеї твору, лінійному наративу байки протистоїть нелінійний наратив міфу, який досліджує процеси та поведінку форм методом картографування (Deleuze,

Guattari, 1976), знаходячи у них сенси. Ці літературні жанри мають діаметрально протилежні вектори і відповідають концептам ризому та дерева (Deleuze, Guattari, 1976), або, як ми запропонували назвати останній, – фракталу (Неупокоев, 2021).

Атрибути міфів і сенси як їхні позначувані стають головними чинниками твору, що фокусують увагу глядача, проте така теза вступає у певну суперечність із головним постулатом режисури, що увага глядача тримається на конфлікті, а конфлікт – передусім є конфліктом ідей. Можемо припустити, що цей режисерський постулат у контексті нашого дослідження теж слід переглянути. Безумовно, конфлікт є взаємодією, точніше, одною із форм взаємодії, що має вочевидь деструктивний характер. Конфлікт ідей лінійного наративу можна розглянути і як конфлікт міфів: позначуваних другого порядку, що стоять за цими ідеями, тобто маємо картину взаємодії міфів, як і у разі з поверхневими ефектами трюку у нелінійному наративі концертного номеру. Таким чином, спускаючись на перший семіологічний порядок, у ситуації із класичним конфліктом, ми так само мали б отримати трюк, що народжується в результаті конфлікту, і саме на трюку має бути зосереджена увага глядача, оскільки ми визначили – метою трюку є створення глядацького враження. Аналізуючи трюк у концертному номері з лялькою як оригінальний спосіб створення глядацького враження, притаманного нелінійному наративу, ми дійшли висновку, що ті самі механізми створення глядацького враження працюють і в ситуації організації класичного конфлікту у лінійному наративі класичної режисури, а саме: глядацьку увагу зосереджено не на самому конфлікті як протистоянні ідей (міфів), а на поверхневих ефектах, що виникають у процесі конфлікту. Подібну ситуацію спостерігаємо і у випадку конструктивної взаємодії, що відбувається без деструкції конфлікту та протистояння ідей. Це розширює формулювання основного режисерського завдання, воно полягає не лише в організації конфлікту, а в організації взаємодії, а конфлікт є лише одним із випадків взаємодії, її деструктивної форми. Глядач спостерігає не за конфліктом, а за поверхневими ефектами, що їх конфлікт створює, тобто за трюками, саме в них і створюються сенси згідно з твердженням Ж. Дельоза (Deleuze, 1990, с. 17-32). Ми розглядали таке як процес картографування взаємодії пластичних форм, музику як взаємодію акустичних форм, де спостерігається створення сенсу та гля-

дацького враження, як і у разі концертного номеру з лялькою, з єдиною різницею, що в останньому випадку маємо справу безпосередньо із взаємодією поверхонь і поверхневими ефектами, як їх описав Дельбоз, а в інших – із поверхневими ефектами другого порядку: взаємодією міфів. Свого часу у аудіовізуальному мистецтві теж було зроблене відкриття, відоме нам як ефект Кулішова, коли будь-який кадр монтується із будь-яким іншим, створюючи відповідні сенси під час монтажу. Завдяки Р. Барту можемо охарактеризувати всі ці явища як атрибут міфів, або поверхневих ефектів, другого семіологічного порядку, власне, у цій ролі й виступає сценічний трюк, переводячи певні фізичні явища на рівень метафізики другого порядку.

Висновки. Ми визначили, що трюк є прийом у різних видах мистецтва, спрямованим на створення глядацького враження, як результату візуалізації чуда, у процесі якого відбувається взаємодія культурних міфів із певною деформацією одного з них та народженням відповідного сенсу.

Трюк є головним інструментом створення враження та утримання глядацької уваги, як у випадку нелінійного наративу, створеному відповідно до концепту ризоми, так і у випадку фрактального лінійного наративу, притаманного класичній драматургії. Таким чином, ми пропонуємо переглянути режисерську концепцію конфлікту, як головного механізму утримання глядацької уваги, оскільки з'ясували, що увага тримається не на самому конфлікті, а на ефектах, ним створених у процесі його розгортання, в тому числі й на поверхневих ефектах, які й є сценічними трюками. Це означає, що увагу глядача можна утримувати не лише процесом розгортання конфлікту, як деструктивної взаємодії, а будь-якою взаємодією, що може мати і конструктивний характер, як це відбувається у безсюжетному танці. Головною умовою утримання глядацької уваги під час взаємодії є створення трюку. Таким чином, відповідає потреба організації конфлікту, наприклад, у сценах кохання вистав класичної драматургії, замінивши цей процес конструктивною взаємодією зі створенням метафоричних атрибутів цієї взаємодії. Така постановка питання спонукає до перегляду визначення основного режисерського завдання від організації конфлікту до організації взаємодії та трюків, що виникають в її процесі, що відкриває перед режисерами додаткові можливості та професійні інструменти.

Джерела та література

- Барт, Р. Міфології. (2008). Академічний проект. Серія: Філософські технології. 351 с.
- Дятчук, В. В. (2002). Український тлумачний словник театральної лексики. Київ: Просвіта. 150 с.
- Жуковін, О. В. (2015). Мистецтво трюку у контексті видовищної культури. Дис... канд. ... наук: 26.00.01. Київ, НАКККиМ. 160 с.
- Неупокоев, Р. В. (2018). Онтологія мистецтва ігрової ляльки як культурне втілення специфічних засобів виразності. *Науковий вісник Київського національного університету театру кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. Зб. наук. праць. Вип. 23. С. 27-34.
- Неупокоев, Р. В. (2019). Екзистенціальні особливості естрадного номеру із лялькою. *Культурологічна думка. ІК НАМ України*. Зб. наук. праць. Вип. 14. С. 205-215.
- Неупокоев, Р. В. (2021). Культурний феномен концепту ризоми. *Культурологічна думка. ІК НАМ України*. Зб. наук. праць. Т. 20, № 2. С. 57-66.
- Словник української мови: в 11 т. Т. 2. (1971). Київ: Наукова думка.
- Словник української мови: в 11 т. Т. 7. (1976). Київ: Наукова думка.
- Словник української мови: в 11 т. Т. 10. (1979). Київ: Наукова думка.
- Словник української мови: в 11 т. Т. 11. (1980). Київ: Наукова думка.
- Deleuze, G. (1990). *Logic of Sense*. London: The Athlone Press. 405 p.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1976). *Rhizome*. Paris: Minuit. 269 p.

References

- Barthes, Rolan (2008). Mifologii [Mithologies]. *Akademichnyi prospekt, seriia: Filosofski tekhnologii*. 351 p. [in Ukrainian]
- Diatchuk, Volodymyr (2002). *Ukrainskyi tлумachnyi slovnyk teatralnoi leksyky*. [Ukrainian explanatory dictionary of theatrical vocabulary]. Kyiv: Prosvita. 150 p. [in Ukrainian]
- Zhukovin, Olexandr (2015). *Mystectvo triuku u konteksti vydpyvshchnoi kultury*. Dysertacia kand. nauk: 26.00.01. [Trick art in the context of entertainment culture. Dissertation of the candidate of sciences: 26.00.01]. Nac. akad. ker. kadriv kultury i mystectv. 160 p. [in Ukrainian]
- Neupokoiev, Ruslan (2018). Ontologia mystecrva igrovoi lialky iak kulturne vtilennia specyfichnykh zasobiv vyraznosti [Ontology of the play puppets art as a cultural embodiment of specific means of expression].

- Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru kino i telebachennya imeni I. K. Karpenka-Karoho. Zbirnyk naukovykh prats'*. Vyp. 23. P. 27-34. [in Ukrainian]
- Neupokoiev, Ruslan (2019). Ekzystentsial'ni osoblyvosti estradnoho nomeru iz lyal'koyu. [Existential features of a variety show with a puppet]. *Kul'turolohichna dumka. IK NAM Ukrayiny. Zb. nauk. prats'*. № 14. P. 205-215. [in Ukrainian]
- Neupokoiev, Ruslan (2021). Kul'turnyy fenomen kontseptu ryzomy. [The cultural phenomenon of the rhizome concept]. *Kul'turolohichna dumka. IK NAM Ukrayiny. Zb. nauk. prats'*. T. 20, № 2. P. 57-66. [in Ukrainian]
- Slovnyk ukrayins'koyi movy: v 11 t. T. 2.* (1971). [Dictionary of the Ukrainian language: in 11 volumes]. Kyiv: Naukova dumka. [in Ukrainian]
- Slovnyk ukrayins'koyi movy: v 11 t. T. 7.* (1976). [Dictionary of the Ukrainian language: in 11 volumes]. Kyiv: Naukova dumka. [in Ukrainian]
- Slovnyk ukrayins'koyi movy: v 11 t. Tom 10.* (1979). [Dictionary of the Ukrainian language: in 11 volumes]. Kyiv: Naukova dumka. [in Ukrainian]
- Slovnyk ukrayins'koyi movy: v 11 t. Tom 11.* (1980). [Dictionary of the Ukrainian language: in 11 volumes]. Kyiv: Naukova dumka. [in Ukrainian]
- Deleuze, G. (1990). *Logic of Sense*. London: The Athlone Press. 405 p. [in English]
- Deleuze, G., Guattari, F. (1976). *Rhizome*. Paris: Minuit. 269 p. [in French]

Ruslan Neupokoiev

Stage trick as a tool for creating a spectator experience

Abstract. Goal. To determine the ontological features of the trick as a phenomenon on the example of the art of the game puppet, including the mechanism of creation and the impact on the audience's impression.

Research methodology. In the article, in the process of determining the ontological features of a stage trick, the method of art and cultural analysis, systematization and generalization was used, while the methods of synthesis and mapping were used in the work on the methodical principles of creating a trick. **The scientific novelty** of the study consists in the definition of the ontology of the trick as a cultural phenomenon, its clarification taking into account the specifics of the art of the play puppet, it is proposed to consider the stage trick from the point of view of the concept of surface effects of J. Deleuze in combination with the semiotic methods of R. Barthes. **Conclusions.** It was determined that a trick is a technique in various forms of art, aimed at creating an audience impression, in the process of which the interaction of cultural myths takes place. It was found that the trick is the main tool for creating an impression and keeping the audience's attention, both in the case of a non-linear narrative created according to the rhizome concept, and in the case of a fractal linear narrative inherent in classical drama. It is proposed to revise the director's concept of conflict as the main mechanism of holding the audience's attention. For the first time, the main condition for holding the audience's attention during interaction is the creation of a trick.

Keywords: trick, impression, play puppet art, concert number, rhizome, surface effects, conflict.