ISSN 2523-4684
e-ISSN 2791-1241

ғылыми журналы

scientific journal

научный журнал

ARTS ACADEMY

1 (17) 2026

Наурыз 2026
March 2026
Март 2026

2022 жылдың наурыз айынан шыға бастады
published since March 2022
издается с марта 2022 года

жылына 4 рет шығады
published 4 times a year
выходит 4 раза в год

ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ ХОРЕОГРАФИЯ АКАДЕМИЯСЫ
KAZAKH NATIONAL ACADEMY OF CHOREOGRAPHY
КАЗАХСКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ ХОРЕОГРАФИИ

Астана қаласы
Astana city
город Астана

Редакциялық алқаның төрағасы

Нүсіпжанова Б.Н. **–** педагогика ғылымдарының кандидаты, профессор, Қазақстан Республикасының Еңбек сіңірген қайраткері, Қазақ ұлттық хореография академиясы (Астана, Қазақстан).

Бас редактор

Толысбаева Ж.Ж. – филология ғылымдарының докторы, профессор, Қазақ ұлттық хореография академиясы (Астана, Қазақстан).

Редакциялық алқа

Кульбекова А.К. – педагогика ғылымдарының докторы, профессор, Қазақ ұлттық хореография академиясы (Астана, Қазақстан).

Саитова Г.Ю. – өнертану кандидаты, профессор, Қазақстан Республикасының еңбек сіңірген әртісі, Қазақ ұлттық хореография академиясы (Астана, Қазақстан).

Ізім Т.О. – өнертану кандидаты, профессор, ҚазССР-ның еңбек сіңірген әртісі, Қазақ ұлттық хореография академиясы (Астана, Қазақстан).

Джумасеитова Г.Т. – өнертану кандидаты, профессор, Қазақ ұлттық хореография академиясы (Астана, Қазақстан).

Рансьер М. – этномузыкатану PhD докторы, Боулинг Грин мемлекеттік университетінің Музыка өнері колледжінің доценті (Боулинг Грин, АҚШ);

Хоссейн Т. – PhD, профессор, әдебиет, өнер және ғылым факультетінің декан орынбасары, Васэда университеті (Токио, Жапония);

Кривирадева Б.И. – PhD, Климент Охридский атындағы София университетінің қауымдастырылған профессоры (София, Болгария);

Портнова Т.В. – өнертану докторы, профессор, А.Н. Косыгин атындағы Ресей мемлекеттік университеті, өнертану кафедрасы (Мәскеу, Ресей);

Акилова К.Б. – өнертану докторы, профессор, Өзбекстан Көркемөнер академиясының академигі, Бекзод атындағы Ұлттық өнер және дизайн институты (Ташкент, Өзбекстан);

Ибрагимова Т.Г. – филология ғылымдарының кандидаты, доцент, Арабаев атындағы Қырғыз мемлекеттік университеті (Бішкек, Қырғызстан).

Жауапты редактор: **Жунусов С.К.**

Қазақ ұлттық хореография академиясының ғылыми журналы.
ISSN 2523-4684
eISSN 2791-1241
Қазақстан Республикасының Ақпарат және қоғамдық даму министрлігі Ақпарат комитетінің мерзімді баспасөз басылымын, ақпарат агенттігін және желілік басылымды есепке қою туралы **02.02.2022 жылы берілген № KZ77VPY00045494 куәлік.**
Шығу жиілігі: жылына 4 рет
Тиражы: 300 дана
Редакция мекен-жайы: Астана қ., Ұлы Дала даңғылы, 43/1, 470 офис
Тел.: 8 (7172) 790-832
E-mail: artsballet01@gmail.com

© Қазақ ұлттық хореография академиясы, 2026

Chairman of the Editorial Board

Nussipzhanova B.N. – Chair of the Editorial Board, Candidate of Pedagogical Sciences, Professor, Honored Worker of the Republic of Kazakhstan, Kazakh National Academy of Choreography (Astana, Kazakhstan);

Editor-in-Chief

Tolysbaeva Zh.Zh. – Doctor of Philology, Professor, Kazakh National Academy of Choreography (Astana, Kazakhstan);

Editorial Board

Kulbekova A.K. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Kazakh National Academy of Choreography (Astana, Kazakhstan);
Saitova G.YU. – Candidate of Art Studies, Professor, Honored Artist of the Republic of Kazakhstan, Kazakh National Academy of Choreography (Astana, Kazakhstan);
Izim T.O. – Candidate of Art Studies, Professor, Honored Artist of the Kazakh SSR, Kazakh National Academy of Choreography (Astana, Kazakhstan);
Zhumaseitova G.T. – Candidate of Art Studies, Professor, Kazakh National Academy of Choreography (Astana, Kazakhstan);
Rancier M. – PhD in Ethnomusicology, Associate Professor at the College of Musical Arts, Bowling Green State University (Bowling Green, USA);
Hossein T. – PhD, Professor, Vice Dean of the Faculty of Letters, Arts and Sciences, Waseda University (Tokyo, Japan);
Kriviradeva, B. I. – PhD, Associate Professor at Sofia University "St. Kliment Ohridski" (Sofia, Bulgaria);
Portnova, T. V. – Doctor of Art Studies, Professor, Department of Art Studies, A. N. Kosygin Russian State University (Moscow, Russia);
Akilova K. B. – Doctor of Art Studies, Professor, Academician of the Academy of Arts of Uzbekistan, Bekhzod National Institute of Art and Design (Tashkent, Uzbekistan);
Ibragimova T.G. – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor at Arabaev Kyrgyz State University (Bishkek, Kyrgyzstan).

Executive editor: **Zhunussov S.K.**

Scientific journal of the Kazakh National Academy of Choreography
ISSN 2523-4684
eISSN 2791-1241
Certificate of registration of a periodical, information agency and online publication of the Information Committee of the Ministry of Information and Public Development of the Republic of Kazakhstan **No. KZ77VPY00045494, issued 02.02.2022**
Frequency: 4 issues per year
Printing: 300 copies
Editorial Office: Astana city, Uly Dala avenue 43/1, 470 office
Phone: 8 (7172) 790-832
E-mail: artsballet01@gmail.com

© Kazakh National Academy of Choreography, 2026

Председатель редакционной коллегии

Нусипжанова Б.Н. – кандидат педагогических наук, профессор, Заслуженный деятель Республики Казахстан, Казахская национальная академия хореографии (Астана, Казахстан);

Главный редактор

Толысбаева Ж.Ж. – доктор филологических наук, профессор, Казахская национальная академия хореографии (Астана, Казахстан);

Редакционная коллегия

Кульбекова А.К. – доктор педагогических наук, профессор, Казахская национальная академия хореографии (Астана, Казахстан);

Саитова Г.Ю. – кандидат искусствоведения, профессор, Заслуженная артистка Республики Казахстан, Казахская национальная академия хореографии (Астана, Казахстан);

Ізім Т.О. – кандидат искусствоведения, профессор, Заслуженный артист КазССР, Казахская национальная академия хореографии (Астана, Казахстан);

Джумасеитова Г.Т. – кандидат искусствоведения, профессор, Казахская национальная академия хореографии (Астана, Казахстан);

Рансьер М. – доктор философии по этномузыкологии, доцент Колледжа музыкальных искусств Государственный университет Боулинг Грин (Боулинг Грин, США);

Хоссейн Т. – доктор философии, профессор, заместитель декана факультета литературы, искусств и наук, Университет Васэда (Токио, Япония);

Кривирадева Б.И. – PhD, ассоциированный профессор, Софийский университет имени "Св. Климент Охридски" (София, Болгария);

Портнова Т.В. – доктор искусствоведения, профессор, кафедра искусствоведения, Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина (Москва, Россия).

Акилова К.Б. – доктор искусствоведения, профессор, академик Академии художеств Узбекистана, Национальный институт художества и дизайна им. Бекзода (Ташкент, Узбекистан);

Ибрагимова Т.Г. – кандидат филологических наук, доцент КГУ им Арабаева (Бишкек, Кыргызстан).

Ответственный редактор: **Жунусов С.К.**

Научный журнал Казахской национальной академии хореографии.
ISSN 2523-4684
eISSN 2791-1241
Свидетельство о постановке на учет периодического печатного издания, информационного агентства и сетевого издания Комитета информации Министерство информации и общественного развития Республики Казахстан **№ KZ77VPY00045494, выданное 02.02.2022 г.**

Периодичность: 4 раза в год
Тираж: 300 экземпляров
Адрес редакции: г. Астана, пр. Ұлы Дала, 43/1, 470 офис.
Тел.: 8 (7172) 790-832
E-mail: artsballet01@gmail.com

© Казахская национальная академия хореографии, 2026

МРНТИ 18.31.02 **DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.5**
УДК 75.023.1

Э. Коларова-Гидишка[1]*
[1] Национальная музыкальная академия «Проф. Панчо Владигерова»
ORCID ID: *0000-0003-0065-2415*
E-mail: *emiko54@hotmail.com*
(София, Болгария)

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СИНТЕЗ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ: МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КОНЦЕРТ ПЕТАРА ДУНДАКОВА «ПЕСНЬ ВЕТРОВ»

Аннотация

В статье поднимаются проблемы художественного синтеза и культурной идентичности на материале современной музыкальной культуры Болгарии. Актуальность исследования обусловлена необходимостью теоретического осмысления оригинальных художественных форм, в которых взаимодействие звука, изображения и технологии выходит за рамки традиционных дисциплинарных подходов. В работе анализируется мультимедийное произведение «Песнь ветров» композитора Петара Дундакова как новая форма сценического художественного высказывания.

Методологическая основа работы опирается на междисциплинарный подход, включающий интермедиальный семиотический анализ и структурно-драматургическое исследование художественного текста.

Научная новизна исследования заключается в выборе самого объекта исследования и доказательности наблюдений о том, что целостность мультимедийного текста создается в результате динамичного взаимодействия его компонентов. Произведение П.Дундакова рассматривается как «открытая процессуальная форма», функционирующая вне статичной композиционной модели.

Ключевые слова

интермедиальность, художественный синтез, мультимедийное, болгарское искусство, Петар Дундаков.

Для цитирования

Коларова-Гидишка, Е. 2026. Художественный синтез в современном искусстве: мультимедийный концерт Петара Дундакова «Песнь ветров». Научный журнал «Arts Academy» №1(17): 5–21.

ҒТАХР 18.31.02
ӘОЖ 75.023.1
DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.5

Э. Коларова-Гидишка[1]*
[1]«Проф. Панчо Владигеров» Ұлттық музыка академиясы
***ORCID ID:** 0000-0003-0065-2415*
***E-mail:** emiko54@hotmail.com*
(София, Болгария)

ҚАЗІРГІ ЗАМАНҒЫ ӨНЕРДЕГІ КӨРКЕМ СИНТЕЗ: ПЕТАР ДУНДАКОВТЫҢ «ЖЕЛДЕР ӘНІ» МУЛЬТИМЕДИЯЛЫҚ КОНЦЕРТІ

Аннотация

Мақалада қазіргі болгар музыкалық мәдениеті материалы негізінде көркем синтез бен мәдени бірегейлік мәселелері қарастырылады. Зерттеудің өзектілігі дыбыс, бейне және технологиялардың өзара ықпалдасуы нәтижесінде дәстүрлі пәндік шекаралардан шығатын жаңа көркем формаларды теориялық тұрғыдан пайымдау қажеттілігімен айқындалады. Жұмыста композитор Петар Дундаковтың «Желдер әні» атты мультимедиялық туындысы жаңа сахналық көркемдік ойлау формасы ретінде талданады.

Зерттеудің әдіснамалық негізі интермедиалдық семиотикалық талдау мен көркем мәтіннің құрылымдық-драматургиялық зерттеуін қамтитын пәнаралық тәсілге сүйенеді.

Зерттеудің ғылыми жаңалығы зерттеу нысанын таңдау, сондай-ақ мультимедиялық мәтін тұтастығының оның компоненттерінің динамикалық өзара әрекеттесуі нәтижесінде қалыптасатынын дәлелдеу болып табылады. П. Дундаковтың туындысы статикалық композициялық модель шеңберінен шығатын «ашық процестік форма» ретінде қарастырылады.

Түйінді сөздер

интермедиалдық, көркем синтез, мультимедиялық өнер, болгар музыкалық мәдениеті, Петар Дундаков.

Дәйексөз үшін

Коларова-Гидишка, Е. 2026. Қазіргі заманғы өнердегі көркем синтез: Петар Дундаковтың «Желдер әні» мультимедиялық концерті. Arts Academy ғылыми журналы №1(17): 5–21.

IRSTI 18.31.02
UDC 75.023.1
DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.5

*E. Kolarova-Gidishka[1] **
[1]National Academy of Music "Prof. Pancho Vladigerov"
ORCID ID: *0000-0003-0065-2415*
E-mail: *emiko54@hotmail.com*
(Sofia, Bulgaria)

ARTISTIC SYNTHESIS IN CONTEMPORARY ART: THE MULTIMEDIA CONCERT "THE SONG OF THE WINDS" BY PETAR DUNDAKOV

Annotation

This article examines issues of artistic synthesis and cultural identity through the lens of contemporary Bulgarian musical culture. The study is motivated by the need for a theoretical understanding of emerging artistic forms in which the interaction of sound, image, and technology extends beyond traditional disciplinary boundaries. The paper analyzes the multimedia work The Song of the Winds by composer Petar Dundakov as a new mode of stage-based artistic expression.
Methodologically, the study adopts an interdisciplinary approach, combining intermedial semiotic analysis with structural and dramaturgical analysis of the work.
The novelty of the research lies both in its choice of object and in its argument that the coherence of a multimedia work emerges through the dynamic interaction of its components. Dundakov's composition is interpreted as an "open, processual form" that operates beyond a fixed compositional framework.

Key words

intermediality, artistic synthesis, multimedia, Bulgarian art, Petar Dundakov.

Cite

Kolarova-Gidishka, E. 2026. Artistic synthesis in contemporary art: the multimedia concert the song of the winds by Petar Dundakov. Arts Academy Scientific Journal, no. 1(17): 5–21.

Введение. В условиях глобализации и стремительной цифровизации современное искусство всё более отчётливо проявляет тенденцию к расширению границ и форм взаимодействия. Сегодня художник создает свои творения, находясь одновременно в национальном и глобальном культурном пространстве, обращаясь как к традиции, так и к новейшим технологическим возможностям. Но понимает ли современник, откуда он черпает вдохновение для обновлённого творческого мышления? Чаще всего художник склонен думать о том, что одухотворение приходит от новых возможностей. Но всегда ли это так? В этой связи хотелось бы обратить внимание на природу художественного синтеза, вопрос идентичности, связанный с сохранением и переосмыслением традиции как культурного опыта в новых условиях XXI века.

Отметим, что идентичность – это не музейная этнография, а живой и вечный источник тем, сюжетов и средств выражения; импульс для создания новых произведений, которые передают ощущение многовековой традиции, но имеют современное звучание. Приведем в качестве примера Болгарию – небольшое государство, имеющее многовековые традиции, которые актуальны и сегодня; традиции, которые сохранились и развились с течением времени. Название страны датируется VII веком и до сих пор остается неизменным, как неизменна религия – официальное восточное православие (с IX века), официальный государственный болгарский язык (с IX века), традиционный болгарский фольклор, архаичные ритуалы и литургические песнопения. Ссылаясь на ситуацию в Болгарии, могу утверждать, что здесь современная глобализация воспринимается не как угроза, а как стимул к сохранению и развитию национальной идентичности в искусстве XXI века.

В современном мобильном, изменчивом и провокационном XXI веке творчески мыслящий человек ищет и открывает для себя новаторские идеи в бесконечно богатых параллелях между музыкой и другими областями искусства, такими как поэзия, литература, живопись или кино, с точными науками, технологией, модой, дизайном. Художественный синтез стал возможен благодаря компьютерным технологиям, а в новейшее время – искусственному интеллекту. Цифровизация, без которой современный художник чувствует себя изолированным и во многом беспомощным, стимулирует активный процесс диалога и сотрудничества между музыкой, наукой и технологией. Именно этот синтез порождает, характеризует и даже формирует целые области музыки – такие как электроакустическая и электронная музыка в XX веке, музыка для видеоигр и аудиовизуальное искусство с клипами и световыми шоу; рекламные видеоролики и подкасты в рекламной индустрии, видеоарт и 3D-мэппинг с виртуальной реальностью, саунд-арт, интерактивные инсталляции и мультимедиа.

Новые синтетические жанровые тексты также требуют обновлённого аналитического подхода, использующего термины и понятия музыки, видеоперформансов и digital технологий, подхода, который, благодаря своему

междисциплинарному характеру, выявляет взаимозависимую синхронность развития сюжета, проецирует общее видение и формирует конечный художественный результат.

Однако при всей очевидности этих процессов их теоретическое осмысление остаётся фрагментарным: подобные произведения нередко рассматриваются в рамках отдельных дисциплин, прежде всего музыковедения, тогда как их природа требует более широкого, искусствоведческого подхода, способного учитывать междисциплинарный характер художественного целого. В особенности это относится к музыкально-сценическим и мультимедийным формам, в которых художественный смысл возникает на пересечении звукового, визуального и перформативного начал.

В этом контексте особый интерес представляет мультимедийное представление болгарского композитора Петара Дундакова «Песнь ветров» (*The Song of the Winds)*, в котором взаимодействие звукового, визуального и технологического компонентов приобретает принципиально иной характер. Видеоизображение здесь не иллюстрирует и не дублирует музыкальный материал, а существует как самостоятельная художественная линия, вступающая в диалог с другими элементами текста. В результате формируется целостная система, в которой музыка, изображение и технология развиваются параллельно, образуя синхронные и равноправные уровни художественного выражения.

Научная новизна исследования заключается в том, что мультимедийное представление Петара Дундакова рассматривается как целостная художественная система; уточняется роль принципа движения и вращения как структурообразующего начала произведения; предлагается интерпретация «Песни ветров» как открытой процессуальной формы, в которой синтез звукового, визуального и технологического элементов определяет специфику современного художественного высказывания.

Методы исследования. Методологическая основа настоящего исследования обусловлена междисциплинарным характером рассматриваемого материала. Обращение к мультимедийному произведению предполагает выход за рамки музыковедческого анализа и требует учёта взаимодействия различных художественных систем. В связи с этим в работе используется методика целостного анализа текста искусства, ориентированная на выявление структуры произведения как синтетического художественного явления.

Анализ осуществляется с опорой на метод интермедиального семиотического анализа, позволяющий рассматривать взаимодействие звукового, визуального и технологического компонентов как равноправных элементов художественного пространства. Интермедиальный метод соотносится с современными исследованиями в области медиа-арта и теории межмедийности, что позволяет рассматривать произведение в системе пересекающихся художественных языков. Дополнительно применяется структурно-драматургический анализ, направленный на выявление принципов организации произведения, а также анализ

художественного синтеза, позволяющий проследить механизмы взаимодействия различных жанровых, стилевых и культурных пластов в рамках единого художественного целого.

Обзор литературы по теме. Вопросы взаимодействия искусства и культуры в условиях глобализации и цифровизации активно разрабатываются в современной научной литературе. Один из значимых подходов к осмыслению данной проблематики предложен К. Картером в книге «Globalization and Cultural Identity of Art Works» (2017). Исследователь ставит задачу обосновать видение и решение проблемы культурной идентичности через уточнённую концепцию культуры. Автор считает, что «культура представляет собой многослойное понятие, включающее как минимум три взаимосвязанных элемента» (Carter 2017), где от развитости каждого из слоёв зависит процесс интеграции национального в глобализационное. К первому уровню К. Картер относит культуру создания искусства и стратегии его художественной интерпретации. Ко второму – собственно национальную культуру, к третьему – мировую культуру как основу, понимание которой позволяет людям разных культур интерпретировать произведения друг друга. Разделяя концепцию данного автора, считаем необходимым и возможным вхождение в пространство мирового диалога через профессиональную причастность к развитию художественных практик внутри одного отдельно взятого сообщества. Обучение культуре прочтения арт-текста в контексте поставленной проблемы является задачей номер один. Данная позиция представляется перспективной, поскольку позволяет рассматривать новейшие художественные формы как пространство пересечения локального и глобального художественного опыта. Также о вопросах идентичности, художественного синтеза и межкультурного взаимодействия музыкально-сценических форм современного искусства Болгарии мы писали в своих работах (Коларова 2013, 2023), при этом обращая внимание не только на содержательное, но и на композиционное воплощение замысла.

Представляют интерес исследования, в которых авторы на конкретном художественном материале (а именно, музыкальном) изучают проблемы и перспективы развития национального искусства в условиях глобализации. В целом, интерес европейских композиторов к национальным элементам обозначился уже в эпоху романтизма, затем закрепился в так называемом романтическом стиле, где в синтезе с классическими жанрами и формами используются народные мелодии и ритмы. Современная электронная музыка, создаваемая с использованием цифровых технологий, также вырастает из законов традиционного фольклора. Так, А. Бондаренко (2021) в своей статье «Ukrainian Electronic Music in Globalisation and National Revival» находит достаточное количество доказательств этой мысли на материале современной электронной музыки Украины (Бондаренко 2021, 410). В статье автор свидетельствует о том, что процессы цифровизации не разрушают культурную основу, а, напротив, трансформируют и переосмысливяют её в новых условиях. В контексте сценического искусства данные процессы проявляются особенно наглядно, поскольку именно здесь соотнесение традиции, технологии и

художественного действия приобретает форму целостного визуально-звукового высказывания.

Похожую позицию занимает исследователь Илир Рамадани, по мнению которого музыка и культура не могут не реагировать на процессы глобализации и технологизации общества. По мнению ученого, отсутствие реакции на такие раздражители является лишь доказательством слабости культуры. Соответственно, в культуре должны постоянно протекать процессы «taking and giving» («взятия и отдачи») (Ramadani 2017, 249). Использование единого цифрового инструментария только улучшит процесс общения профессионалов, создав еще один доступный канал для развития культурных навыков.

Вопросы культурной идентичности в условиях цифровой среды также рассматриваются в более широком междисциплинарном контексте. Так, П. Ли анализирует результаты онлайн-опроса, направленного на оценку влияния разнообразного музыкального контента на платформе TikTok на культуру участников и формирование глобальной культурной идентичности (Li 2025).

Авторы статьи «National Identity of Contemporary Art and Design in A Globalized Society» (Yurchenko et al. 2026), отмечая серьезную проблему сохранения национальной идентичности в условиях глобализации и цифровизации для народов, находящихся под влиянием более мощных государств, обнаруживают реальную угрозу вытеснения локальных культурных нарративов и предлагают использовать инструментарий той же эпохи для создания конкретных форм «репрезентации национальной идентичности в цифровом искусстве, в частности в музыке, визуальном искусстве и дизайне» (Yurchenko et al. 2026, 407).

Существенное значение имеют также исследования, поднимающие реальные проблемы в области развития идентичности народной культуры. Как, например, это делают авторы исследования «Tidak salah bunda mengandung-bapak salah mengawini (It's not that Mom was wrong to get pregnant - Dad was wrong to marry): identity crisis and traditional arts in the shadow of global capitalism» («Мать не виновата, что забеременела – виноват отец, что женился: кризис идентичности и традиционные искусства в тени глобального капитализма») показана глубокая драматичность невостребованности традиционных искусств в индонезийском округе Мерангин провинции Джамби. Авторы указывают, что при таком положении культур глобализация имеет существенный перевес и может привести к кризису идентичности.

Вместе с тем, помимо проблем идентичности всё большее внимание исследователей привлекают процессы трансформации художественного языка и пересечения различных медиумов. В современных условиях искусство всё чаще развивается в интермедиальном пространстве, где границы между видами художественной деятельности становятся подвижными. Для музыкально-сценических и мультимедийных произведений именно этот аспект представляется принципиальным, поскольку их художественная структура строится на взаимодействии звукового, визуального и технологического элементов. Так, в исследованиях,

посвящённых творчеству Ф. Ниблока, интермедиальность рассматривается как способ расширения аудиовизуального восприятия и формирования новых художественных форм, выходящих за рамки традиционного музыкального искусства (Ivanov 2025).

В более широком искусствоведческом контексте интермедиальность осмысливается как результат взаимодействия различных художественных практик. В работе М. Маевска (Majewska 2023), посвящённой междисциплинарным коллаборациям, подчеркивается, что пересечение медиумов способствует формированию новых форм художественного выражения, не укладывающихся в традиционные категории искусства. При этом интермедиальность рассматривается не только как формальный приём, но и как способ переосмысления художественного опыта.

Дополнительный аспект данной проблематики связан с историческими формами синтетического искусства. В отдельных исследованиях, посвящённых ранним музыкально-поэтическим жанрам (например, балладам), подчеркивается их изначально мультимедийная природа, объединяющая текст, звук и визуальные элементы в рамках единого художественного события, ориентированного на восприятие и эмоциональный опыт аудитории (Hyde 2024). Это позволяет рассматривать интермедиальность как устойчивую характеристику художественной практики, получающую новые формы в условиях современности.

Следует отметить, что в исследованиях, посвящённых интермедиальности, музыкально-сценическая специфика произведений освещается не всегда последовательно: чаще внимание сосредоточено либо на проблемах культурной идентичности, либо на общих вопросах медийного взаимодействия. Таким образом, анализ научной литературы показывает, что, несмотря на наличие значительного числа работ, посвящённых проблемам глобализации, культурной идентичности и интермедиальности, соотнесение различных уровней художественного выражения в рамках мультимедийного музыкального произведения остаётся недостаточно изученным. В частности, требует дальнейшего осмысления механизм художественного синтеза в интермедиальных формах современного искусства, что и определяет актуальность настоящего исследования.

Результаты и обсуждение. *Трансформация болгарской музыкальной культуры в условиях цифровизации.* Современные тенденции трансформации искусства в контексте глобализации и цифровизации находят свое отражение и в развитии болгарской музыкальной культуры. Если проследить этот процесс в исторической перспективе, можно увидеть, как от первой в стране студии звукозаписи Болгарского национального радио (вторая половина XX века), оснащенной на тот момент самыми современными технологическими средствами, и заканчивая сегодняшним днем, формируется среда, в которой электроакустическая, компьютерная и электронная музыка занимают устойчивое место на самых престижных международных фестивалях. Эти процессы связаны с деятельностью целого ряда композиторов, представляющих разные поколения болгарской

музыкальной школы – от старейшин Симо Лазарова (1948), Божидара Спасова (1949), Владимира Панчева (1948), Юлии Ценовой (1948), Владимира Джамбазова (1954), Михаила Големинова (1956) до более молодых авторов, таких как Андриан Первазов (1963), Ясен Воденичаров (1964), Пенка Кунева (1967), Петар Дундаков (1970). Важно, что их творчество отражает не просто освоение новых технологий, но постепенное изменение самого художественного мышления, связанного с расширением жанровых и стилевых границ.

Когда речь заходит о цифровизации, электронных инструментах и мультимедиа, последние часто ассоциируются с массовой культурой – поп-музыкой, рок-жанром или кинематографом. Однако в XXI веке наблюдается иная тенденция: активное включение этих средств в сферу академического искусства, что расширяет параметры стиля и жанра в сторону синтетических форм, художественных текстур и смешений (Бенова 2024, 48).

Одним из наиболее показательных примеров подобного художественного подхода является мультимедийное представление болгарского композитора Петара Дундакова «Песнь ветров». Художественная концепция произведения связана с образом ветра как универсальной метафоры движения, изменчивости и непрерывного становления: «что-то приходит откуда-то, вращается и исчезает»[1]. Эта идея определяет как композиционную организацию произведения, так и его образно-драматургическую структуру.

Сам Петар Дундаков получил два солидных образования: окончил философский факультет Софийского университета и получил степень магистра композиции в Роттердамской консерватории CODARTS в классе Пола ван Брюгге. Этот неожиданный синтез определяет творческие интересы композитора в различных жанрах – кино, театре, камерной, симфонической музыке, сценическом искусстве, в которых важную роль играет мультимедиа, с сильным акцентом на современное междисциплинарное искусство. К этому он добавит значительные достижения в жанрах поп-музыки, джаза и фольклора. Работы П.Дундакова, отличающиеся по концепции и исполнению, имели огромный успех в Болгарии и далеко за ее пределами, принесли ему престижные отечественные и международные награды. Дундаков имеет докторскую степень PhD по музыке и преподает в Национальной музыкальной академии в Софии.

Рассматривая подробно творческую биографию композитора, нельзя не заметить, что он с готовностью принимает вызовы сегодняшнего дня; его творческое мышление направлено в сторону новаторства, при этом не просто через интерпретацию традиции, а ее интеграцию в современные условия в соответствии с новыми требованиями, новыми направлениями искусства.

Премьера мультимедийного концерта «Песнь ветров» состоялась в 2019 году. С тех пор произведение неоднократно исполнялось в Болгарии и за рубежом, продолжая развиваться в процессе

---

[1] Петр Дундаков интервью, София, 2 апреля 2026 г.» на «Дундаков, Петр. 02.04.2026. Интервью.

сценической реализации. Предстоящие исполнения, в том числе с участием австралийской певицы Лисы Джеррард, свидетельствуют о сохраняющемся интересе к данному проекту и его актуальности в современном художественном контексте.

Художественная концепция и философская основа произведения. Философская идея «Песни ветров» определяет не только образную систему произведения, но и его музыкально-драматургическую организацию, а также выбор исполнительского состава. Метафора движения раскрывается через экспрессивный нарратив, основанный на принципах вращения, вариативности и постепенного изменения звуковых параметров. Подвижность и изменчивость проявляются как на микроуровне – внутри отдельных эпизодов, так и на макроуровне всей композиции.

Существенной особенностью произведения является его открытая, процессуальная природа. В ходе различных исполнений (в том числе на международных сценах) композитор продолжает модифицировать музыкальный материал, дополняя уже зафиксированный текст новыми элементами. В этом смысле произведение существует вне статичности и продолжает модифицироваться. Сам композитор говорит, что данное произведение «выполняет роль платформы (площадки) с различными версиями»[2]. Здесь можно объединять традиции прошлого и современных исполнителей (в различных жанрах). Процесс совместного музицирования участников и их общения на сцене выводит из границ традиций и открывает новые горизонты. По словам Дундакова, «этот подход предоставляет возможный путь развития музыки XXI века»[3].

Выбор исполнительского состава также непосредственно связан с концепцией воздуха как движущей силы. Центральную роль играет солирующий флюгельгорн, звук которого формируется за счёт воздушного давления и отличается мягкостью тембра. Два женских голоса, в свою очередь, создают звучание посредством вибрации голосовых связок, также приводимых в движение воздушным потоком. Струнный оркестр формирует дополнительный звуковой слой, основанный на ином типе колебаний, что усиливает разнообразие акустических характеристик и их сопряжение.

Особое значение в структуре произведения приобретает технологический пласт. «Песнь ветров» определяется самим композитором как мультимедийное представление, в котором экранные образы выступают в качестве самостоятельного «участника» художественного действия. Видеоанимация не иллюстрирует музыкальный материал, а развивается параллельно, вступая с ним в диалог и формируя единое синтетическое пространство. Таким образом, взаимодействие звукового, визуального и технологического элементов приобретает системный характер и становится одной из ключевых особенностей произведения.

Музыкальная драматургия и принципы художественного синтеза. Музыкальная драматургия произведения строится на принципе движения и вращения (rotation),

[2] *Петр Дундаков интервью, София, 2 апреля 2026 г.*

[3] *Петр Дундаков интервью, София, 2 апреля 2026 г.*

который реализуется в различных формах, художественных стилях и исторических эпохах, а также на разных жанровых уровнях и в постоянно меняющихся соотношениях. Данный принцип проявляется через сложную систему взаимодействий между различными художественными пластами. Выделим наиболее важные:

a) музыкальные слои: классика – фольклор – джаз – свинг;

b) языки: болгарский, итальянский, английский;

c) эпохи: архаика, барокко, классицизм, романтизм, модерн;

d) жанры: опера, песня, танец, баллада, Lamento;

e) формы: ария, дуэт, трио;

f) звуковые характеристики: акустические и цифровые;

g) вокальное и инструментальное исполнение.

Каждая из обозначенных категорий (эпохи, стили, жанры, формы) имеет свои характеристики, которые утверждались на протяжении веков. Для композитора они являются источниками вдохновения и стимула творчества, но Дундаков ставит перед собой задачу вывести их из комфорта пространства привычного традиционного понимания и вовлечь в новые современные условия. Благодаря такому художественному синтезу данное произведение создает удивительный эффект одновременного существования во времени и вне него. Разные жанры и стили отсылают к разным эпохам. Но синтез между ними порождает новое синтетическое выражение, несущее отпечаток динамичной современности.

Идея движения и вращения является причиной непрерывной изменчивости, так как один элемент плавно или резко переходит в другой. Так образуются Дуэты и Дуэли между разными участниками как персонажами. Создается впечатление спектакля – без сюжета, но с ощутимым развитием.

Структура и архитектоника произведения, его композиционные конструкции также интересны. Метафора ветра объединяет все 14 частей пьесы, в которых переданы различные состояния и образы, исполненные без перерывов и переходов (названия частей направляют воображение, не раскрывая при этом замысла композитора).

Первые 7 частей – чисто инструментальные, с сольным инструментом флюгельгорн. Часть 7 «Fluidum red» – оркестровая, она же центр композиции. Следующие 7 частей – вокально-инструментальные с сольными партиями двух сопрано и флюгельгорна.

01. «Облака». Произведение начинается очень коротким инструментальным вступлением. Это своего рода экспозиция, но без стремления к категоричному изложению темы, последняя сначала только определяется и развивается. Участники мультимедийной композиции заявляют о себе – это облака, движущиеся по экрану под влиянием ветра. В оркестровой композиции солистом выступает флюгельгорн. Этот инструмент имеет символическое значение в произведении. Он играет роль рассказчика повествования, хотя последовательного развития сюжета мы нигде не найдем. Но флюгельгорн также выделяется своей двойной функцией как инструмент эпохи барокко, благодаря сочетанию мягкого тембра и звучания джаза, чередованию эпизодов импровизации и свинга.

02. «Песня ветров». Вторая часть, как и остальные, плавно вырастает из предыдущей, без традиционной паузировки, отмечающей границу разных тем. Это музыкальный эпизод с оркестром и соло на флюгельгорне. Он вводит джазовые элементы посредством штрихов и гармонии, но не акцентируя на них внимание. В оркестре мы наблюдаем звуковую образность, созданную движением глиссандо. Они являются метафорой ветра и создают параллель с движущимся изображением на экране. Как будто Ветер «вводит» их в общую музыкальную панораму. В партии оркестра, как и в партии флюгельгорна, также мелькают жанровые моменты. Это ощущение танго, передаваемое ритмом и характерным аккомпанементом.

03. «Утром». Флюгельгорн «рассказывает» свою историю, но без какой-либо связи с предыдущим сюжетом. По-видимому, ничего не произошло, но название «Утром» намекает на предшествующее действие. Здесь ощущается более тесное взаимодействие между солистом и оркестром. Они объединяются в общий однородный и неделимый слой, который создает своего рода барочный оттенок с современным звучанием. Этот синтез барокко (через специфический тембр флюгельгорна в произведении) и джаза (через элементы джазовой импровизации) в партии солиста является одним из стилистических и жанровых музыкальных диалогов XX века, который вдохновил многих композиторов.

04. «Сирокко». Как и во второй части, здесь также в оркестре появляется звуковая образность. Дуэт флюгельгорна и виолончели привносит мягкость в имитационные исполнения темы, подобно интимному диалогу. В то же время автор добивается пространственности акустического звучания. На этой основе в партии флюгельгорна ощущается свинг, проявляющийся в небольшом отклонении от метрического размера, что вносит типичное свинговое «дрожание» в абсолютно строго размеренное движение оркестра. Мы наблюдаем тонкий баланс, который не склоняет чашу весов в ту или иную жанровую или стилистическую сторону. Формируются три четких текстурных слоя: низкий оркестровый, подчеркнутый ритмический слой, усиленный легким пиццикато; оркестровый слой с внутренне расположенными диалогами и, наконец, флюгельгорн с импровизационным свинговым вдохновением для солиста. «Сирокко» – метафора неожиданного и свободного пересечения границ между состояниями, жанрами и стилями.

05. «Groove X (EX)». Главная эмоциональная сфера здесь – экспресивность, подчеркнутая выразительность. Это проявляется в усилении речитативности мелодии, которая расцветает на основе сонорных звучаний и остинато-движениях в тутти. Резкость музыкального фрагмента достигается за счет навязчивого ритма и резких музыкальных восклицаний флюгельгорна, напоминающих разрезы («грувы»). Они расположены на оркестровом остинато в нескольких оркестровых слоях с асимметричным ритмом в низких струнных и декламационной мелодией. Выразительному звучанию также способствуют алеаторные паттерны в остинато-повторении.

06. «Баллада». Эта часть создает контраст своей романтической

элегантностью и спокойным, уравновешенным настроением. Кантилена доминирует в вытянутых мелодических линиях. Подчеркнутая камерность в общем звучании оркестра достигается за счет формирования дуэтных инструментальных пар. В то же время звуковая пространственность (подобно №4 «Сирокко») создает определенное ностальгическое настроение по прошлому и связанным с ним прекрасным эмоциям. Эффект «эха» музыкального Ренессанса и ладовая окраска также передают дух далекой старинной эпохи, театрально подчеркнутой уходом исполнителя на флюгельгорне со сцены – отчетливо романтическая метафора прошлого о том, что когда что-то уходит, иное приходит на смену.

07. «Fluidum red». Этот эпизод предназначен исключительно для струнного оркестра. Это также последняя чисто инструментальная первая часть произведения, её кульминация и переход ко второй части. «Жидкий красный» может означать переменный или неустойчивый красный, переходный красный. Название как будто отсылает к предыдущей балладе, где что-то уходит, что-то другое приходит на смену. Здесь в начале Vno и Vcello солируют в дуэте. Их диалог продолжается с увеличением участия видеоизображений. Это летающие бабочки, которые, однако, не машут крыльями. Изображения воспроизводятся как непрерывный параллельный экранный нарратив в диалоге с метафорическими музыкальными образами. В мультимедийном материале появляется человеческая фигура, движение которой имитирует крылья бабочки. Выразительный музыкальный нарратив намекает на финал этого эпизода.

08. «Фантом». Здесь начинается вторая вокально-инструментальная часть, вводится фольклорный голос с классической постановкой. Вместе с голосом звучит струнный оркестр и его солисты Vno и Vcello, партии которых оформлены в стиле барокко. На этой основе певица вносит фолк орнаментику, которая, однако, воспринимается как барокко орнаментика. Барокко и фолк являются символами противоположности (европейского и болгарского; глобального и локального; знакомого и неизвестного; образованного и непрофессионального искусства), но с развитием музыкальной темы вдруг с успехом синтезируются и образуют новый перспективный микс.

09. «Люлка ми се люляше» («Качель качается»). Этот синтез продолжается и в следующем эпизоде. На этот раз синтез проявляется в Дуэте двух певиц, в котором оперная белькантовая классика и болгарский фолк выступают как два эквивалентных элемента с вековыми традициями.

10. «Ария» продолжает развивать классический элемент, но на английском языке. Партия сопрано включает в себя моменты исполнения а капелла или только в сопровождении пиццикато. Сложные интервальные движения утверждают идею сближения вокальной и инструментальной специфики.

11. «Сън ми не дохожда» («Мне не снится»). В основе этой части лежит народная песня без определенного размера с прекрасной орнаментацией, исполняемая народной певицей. Скрипка реплицирует её исполнение в том же традиционном стиле. В это же время оркестровое сопровождение звучит

статично. Оркестровая партия строится на бурдоне, который вместе с солистом образует двухголосный ансамбль, похожий на некоторые болгарские традиционные песни.

12. «Дуэль». В этой части задействованы струнный оркестр и два сопрано. Одна исполняет темы с элементами болгарского фольклора, а вторая – итальянской оперной музыки. Исполнения создают контрапунктные настроения: выразительность оперной кантилены контрастирует с повествованием танцевального фольклора. Два языка, болгарский и итальянский, не менее контрастны. Интересной деталью является то, что текст взят из арии («Прощание») Электры из оперы Моцарта «Идоменей», в то время как музыка полностью написана Дундаковым. Запоминающаяся танцевальная песня имеет ограниченный амбитус и лаконичную мелодию, но обладает той же силой воздействия, что и оперный эпизод. Временами народный вокал вступает в диалог с арией и принимает её стилистику, меняя технику пения. Исполнитель выполняет сложную роль, постоянно сочетая музыкальные слои, жанры и техники. Дуэль – это баланс между стилями, эпохами, жанрами, стилистикой, статикой и динамикой. На первый взгляд, это дуэль между несовместимыми полюсами. Но они звучат в идеальной синхронности с активным участием оркестра в отчетливо современной стилистике. Дуэль – метафора параллельного многослойного мира, о котором рассказывает эта часть произведения.

13. «Lamento Della Ninfa» – аранжировка оригинального мадригала К. Монтеверди в исполнении сопрано соло. К нему присоединяется флюгельгорн, который своим тембром усиливает барочный характер эпизода, и в то же время приближает его к современности, благодаря импровизации в стиле джаза. Дуэт сопрано и флюгельгорна, вокального и инструментального, классики и джаза, традиции и современности разворачивается убедительно. Синтез параллельных музыкальных миров и история, повествующая о них, продолжается.

14. «Възвишение» («Возвышение») – финал произведения. Он звучит как ностальгическая история для струнного оркестра, флюгельгорна и двух сопрано. Здесь текст не нужен, и композитор создает вокальные партии без слов. Вместе с флюгельгорном они звучат как инструментальное трио в очищенном мире, который остается в сознании, хотя на сцене нет музыкантов. Один за другим они покидают концертный подиум на фоне длящейся мелодии. Этот театральный финал является отсылкой к «Прощальной симфонии» (№45, fs moll) И. Гайдна. Каждый должен искать и открывать свое собственное Возвышение.

Заключение. Проведённый анализ показывает, что мультимедийное представление Петара Дундакова «Песнь ветров» является показательным примером современного синтетического искусства, в котором музыка, визуальный ряд и технологические средства создают новую целостную интермедиальную художественную систему. Философская концепция произведения, основанная на метафоре ветра как символе движения и изменчивости, получает последовательное воплощение в его драматургии, композиционной структуре и принципах художественного синтеза.

Исследование позволяет заключить, что художественная логика произведения строится не на линейном развитии, а на постоянной трансформации и взаимодействии разнородных элементов – жанровых, стилевых, языковых и исполнительских. Благодаря этому «Песнь ветров» может рассматриваться не только как индивидуальный авторский проект, но и как репрезентативный пример развития музыкально-сценических и мультимедийных форм искусства XXI века.

Список использованных источников:

1. Бенова, Адриана. 2024. «Синтез звука и технологий как импульс становления болгарской школы электронной и электроакустической музыки». *Проблемы синтеза в музыкальном искусстве: на пересечении жанров и стилей. Памяти А.Г. Шнитке посвящается (сборник статей по материалам V Международной научной конференции). Ростов-на-Дону.* 46–55.
2. Коларова, Емилия. 2013. *Диалогът традиция–съвременност в българското музикално творчество на XX век (аспекти, проекции, рефлексии).* София: 140–148.
3. Коларова, Эмилия. 2023. «Явление “кроссовера” и межкультурный диалог в болгарском музыкальном творчестве второй половины XX века». *Сарын* 4: 54–67. https://doi.org/10.59850/SARYN.4.11.2023.42
4. Bondarenko, Andriy. 2021. “Ukrainian Electronic Music in Globalisation and National Revival.” *Scientific Journal of Polonia University* 43 (6): 9–15. https://doi.org/10.23856/4301
5. Carter, Curtis. 2017. “Globalization and Cultural Identity of Art Works.” *Marquette University.* https://doi.org/10.33700/1580-7118.19.2.81-110(2017)
6. Hyde, Jenny. 2024. “The Mobility of Broadside Ballads in Britain and Europe: Sounding Emotions and Making Connections.” *Renaissance Studies* 38: 289–293. https://doi.org/10.1111/rest.12846
7. Irmawati, Ira, Indra Sastra Andar, M. Arif Anas, Martis, Surherni, and Firdaus. 2025. “Tidak Salah Bunda Mengandung—Bapak Salah Mengawini (It’s Not that Mom Was Wrong to Get Pregnant-Dad Was Wrong to Marry): Identity Crisis and Traditional Arts in the Shadow of Global Capitalism.” *Global Journal of Arts, Humanity and Social Sciences* 5 (2): 222–228. https://doi.org/10.5281/zenodo.14887159
8. Ivanov, Alexander. 2025. “The Physical Weight of Sound: In Memory of Phill Niblock.” *Leonardo* 58 (5). https://doi.org/10.1162/LEON.a.97
9. Li, Pan. 2025. “Popular Music in an Age of Globalization: Cultural Exchange through Media Platforms.” *Humanities and Social Sciences Communications* 12: 1306. https://doi.org/10.1057/s41599-025-05602-4
10. Majewska, Martyna Ewa. 2023. “Beyond Side by Side: Intermediality in Senga Nengudi’s Collaborations.” *Archives of American Art Journal* 62 (1): 20–41. https://doi.org/10.1086/725120
11. Ramadani, Ilir. 2017. “Music, Culture and Identity.” *Academic Journal of Business, Administration, Law and Social Sciences* 3 (1): 248–253.

12. Yurchenko, Ihor, Mariia Kravchenko, Kyrylo Kharitontsev, Oleksandra Penchuk, and Taras Rozputenko. 2026. "National Identity of Contemporary Art and Design in a Globalized Society." *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts* 7 (3s): 407–417. https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v7.i3s.2026.7203

References:

1. Benova, Adriana. 2024. "Sintez zvuka i tekhnologii kak impuls stanovleniia bolgarskoi shkoly elektronnoi i elektroakusticheskoi muzyki." *Problemy sinteza v muzykalnom iskusstve: na peresechenii zhanrov i stilei. Pamiati A.G. Shnitke posviashchaetsia (sbornik statei po materialam V Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii)*. Rostov-na-Donu: 46–55. (In Russ.).
2. Kolarova, Emiliia. 2013. *Dialogŭt traditsiia–sŭvremennost v bŭlgarskoto muzikalno tvorchestvo na XX vek (aspekti, proektsii, refleksii)*. Sofiia: 140–148. (In Bulg.).
3. Kolarova, Emiliia. 2023. "Iavlenie 'krossovera' i mezhkulturnyi dialog v bolgarskom muzykalnom tvorchestve vtoroi poloviny XX veka." *Saryn* 4: 54–67. https://doi.org/10.59850/SARYN.4.11.2023.42 (In Russ.).
4. Bondarenko, Andriy. 2021. "Ukrainian Electronic Music in Globalisation and National Revival." *Scientific Journal of Polonia University* 43 (6): 9–15. https://doi.org/10.23856/4301 (In Engl.).
5. Carter, Curtis. 2017. "Globalization and Cultural Identity of Art Works." *Marquette University*. https://doi.org/10.33700/1580-7118.19.2.81-110(2017) (In Engl.).
6. Hyde, Jenny. 2024. "The Mobility of Broadside Ballads in Britain and Europe: Sounding Emotions and Making Connections." *Renaissance Studies* 38: 289–293. https://doi.org/10.1111/rest.12846 (In Engl.).
7. Irmawati, Ira, Indra Sastra Andar, M. Arif Anas, Martis, Surherni, and Firdaus. 2025. "Tidak Salah Bunda Mengandung—Bapak Salah Mengawini (It's Not that Mom Was Wrong to Get Pregnant-Dad Was Wrong to Marry): Identity Crisis and Traditional Arts in the Shadow of Global Capitalism." *Global Journal of Arts, Humanity and Social Sciences* 5 (2): 222–228. https://doi.org/10.5281/zenodo.14887159 (In Engl.).
8. Ivanov, Alexander. 2025. "The Physical Weight of Sound: In Memory of Phill Niblock." *Leonardo* 58 (5). https://doi.org/10.1162/LEON.a.97 (In Engl.).
9. Li, Pan. 2025. "Popular Music in an Age of Globalization: Cultural Exchange through Media Platforms." *Humanities and Social Sciences Communications* 12: 1306. https://doi.org/10.1057/s41599-025-05602-4 (In Engl.).
10. Majewska, Martyna Ewa. 2023. "Beyond Side by Side: Intermediality in Senga Nengudi's Collaborations." *Archives of American Art Journal* 62 (1): 20–41. https://doi.org/10.1086/725120 (In Engl.).
11. Ramadani, Ilir. 2017. "Music, Culture and Identity." *Academic Journal of Business, Administration, Law and Social Sciences* 3 (1): 248–253. (In Engl.).
12. Yurchenko, Ihor, Mariia Kravchenko, Kyrylo Kharitontsev, Oleksandra Penchuk, and Taras Rozputenko. 2026. "National Identity of Contemporary Art and Design in a Globalized Society." *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts* 7 (3s): 407–417. https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v7.i3s.2026.7203 (In Engl.).

Краткая информация об авторе:

Эмилия Коларова-Гидишка – доктор философии (PhD), профессор кафедры истории музыки и этномузыкологии теоретико-композиторского и дирижерского факультета Национальной музыкальной академии «Проф. Панчо Владигеров», София, Болгария.
E-mail: emiko54@hotmail.com
Тел.: +359 88 864 3890

Автор жайында қысқаша мағлұмат:

Эмилия Коларова-Гидишка – философия докторы (PhD), «Проф. Панчо Владигеров» Ұлттық музыка академиясының теориялық-композициялық және дирижерлық факультетінің музыка тарихы және этномузыкатану кафедрасының профессоры, София, Болгария.
E-mail: emiko54@hotmail.com
Тел.: +359 88 864 3890

Brief Information about the Author:

Emilia Kolarova-Gidishka – PhD, Professor, History of Music and Ethnomusicology Department, Theory-composing and Conducting Faculty, National Academy of Music "Prof. Pancho Vladigerov", Sofia, Bulgaria.
E-mail: emiko54@hotmail.com
Тел.: +359 88 864 3890

МРНТИ 18.07.21 **DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.22**
УДК 75.01

Л. Дильмурат[1]*
[1] Казахская национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова
ORCID ID: *0009-0001-6158-6135*
E-mail: *al-laura@mail.ru*
(Алматы, Казахстан)

А.Т. Еспенова[2]
[2] Казахская национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова
ORCID ID: *0000-0003-1152-0434*
E-mail: *aespenova@mail.ru*
(Алматы, Казахстан)

Ф.Л. Мейрбекова[3]
[3] Южно-Казахстанский исследовательский университет имени Мухтара Ауэзова
ORCID ID: *0009-0002-6758-5560*
E-mail: *sapfir_1986@mail.ru*
(Шымкент, Казахстан)

ПОСТНЬЮМЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО СЕРИКА БУКСИКОВА

Аннотация

Актуальность исследования обусловлена фундаментальной трансформацией современного искусства, связанной с переходом от медиаспецифичности XX века к постмедиальной парадигме. Процессы адаптации глобальных теоретических концепций постньюмедийного искусства к локальным художественным контекстам, в частности, казахстанскому, остаются малоизученными.

Авторы работы впервые обращаются к творчеству казахстанского художника Серика Буксикова как репрезентативному примеру постмедиальных практик в Центральной Азии. Цель – выявление и концептуализация постньюмедийных стратегий в его работах.

Методологическая база включает междисциплинарный подход с элементами сравнительно-исторического, формального и семиотического анализа, а также case-study. В ходе исследования установлен оригинальный двухступенчатый метод художника: цифровое моделирование образа с последующей ручной доработкой на холсте. Полученные результаты сопоставлены с положениями Краусс о «технической поддержке», Мановича о постмедийной эстетике, Джослита о «транзитивности» медиумов и Гройса о субмедиальности.

Для международного читателя статья представляет ценность как кейс интеграции традиционных культурных кодов в современное медиапространство.

Ключевые слова

постньюмедийное, постмедиальность, гибридные, искусствизация, цифровое искусство, национальная идентичность.

Для цитирования

Дильмурат, Л., Еспенова, А., Мейрбекова, Ф. 2026. Постньюмедийное искусство Серика Буксикова. Научный журнал "Arts Academy", № 1(17): 22–42.

ҒТАХР 18.07.21 **DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.22**
ӘОЖ 75.01

Л. Дильмурат[1]*
[1] Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы
ORCID ID: *0009-0001-6158-6135*
E-mail: *al-laura@mail.ru*
(Алматы, Қазақстан)

А.Т. Еспенова[2]
[2] Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы
ORCID ID: *0000-0003-1152-0434*
E-mail: *aespenova@mail.ru*
(Алматы, Қазақстан)

Ф.Л. Мейрбекова[3]
[3] Мұхтар Әуезов атындағы Оңтүстік Қазақстан зерттеу университеті
ORCID ID: *0009-0002-6758-5560*
E-mail: *sapfir_1986@mail.ru*
(Шымкент, Қазақстан)

СЕРІК БУКСИКОВТЫҢ ПОСТНЬЮМЕДИАЛЫҚ ӨНЕРІ

Аннотация

Зерттеу тақырыбының өзектілігі XX ғасырдағы медиа дәуірінен постмедиалды парадигмаға көшуге байланысты заманауи өнердің түбегейлі трансформациясымен айқындалады. Постньюмедиалық өнердің жаһандық теориялық тұжырымдамаларын жергілікті, соның ішінде қазақстандық көркемдік контекске бейімдеу мәселесі әлі де жеткілікті деңгейде зерттелмеген. Осы мақалада алғаш рет қазақстандық суретші Серік Буксиковтың шығармашылығы Орталық Азиядағы постмедиалды тәжірибелердің репрезентативті үлгісі ретінде кешенді түрде талданады. Мақаланың мақсаты – суретші шығармашылығындағы пост-ньюмедиалық стратегияларды анықтау және теориялық тұрғыда тұжырымдау.

Зерттеу жұмысының әдістемелік негізі салыстырмалы-тарихи, формалды және семиотикалық талдау элементтерін, сондай-ақ case-study әдісін қамтитын пәнаралық тәсілге негізделген. Зерттеу нәтижесінде суретшінің өз туындыларын жазу барысында екі сатылы әдісті қолданатыны анықталды: бастапқы кезеңде бейненің цифрлық нұсқасы әзірленіп, кейінол кенепте қолмен өңделу арқылы көркемдік тұрғыда жетілдіріледі. Алынған нәтижелер Крауссты («техникалық қолдау»), Мановичтің (постмедиалды эстетика), Джослиттің (медиалардың «транзитивтілігі») және Гройстың (субмедиалдылық) тұжырымдамалары аясында салыстырмалы түрде талданды.

Зерттеу дәстүрлі мәдени кодтардың заманауи медиакеңістікте қайта интерпретациялану үдерісін ашып көрсетуімен ерекшеленеді және халықаралық ғылыми қауымдастық үшін маңызды эмпирикалық материал ұсынады.

Түйінді сөздер

постньюмедиалық өнер, постмедиалық, гибридті, өнерлеу, цифрлық өнер, ұлттық бірегейлік.

Дәйексөз үшін

Дильмурат, Л., Еспенова, А., Мейрбекова, Ф. 2026. Серік Буксиковтың постньюмедиалық өнері. Arts Academy ғылыми журналы №1(17): 22–42.

IRSTI 18.07.21
UDC 75.01
DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.22

L. Dilmurat[1]*
[1] Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts
ORCID ID: 0009-0001-6158-6135
E-mail: al-laura@mail.ru
(Almaty, Kazakhstan)

A.T. Yespenova[2]
[2] Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts
ORCID ID: *0000-0003-1152-0434*
E-mail: aespenova@mail.ru
(Almaty, Kazakhstan)

F.L. Meirbekova[3]
[3] Mukhtar Auezov South Kazakhstan Research University
ORCID ID: *0009-0002-6758-5560*
E-mail: sapfir_1986@mail.ru
(Shymkent, Kazakhstan)

POST NEW MEDIA ART BY SERIK BUKSIKOV

Annotation

The relevance of this study stems from the fundamental transformation of contemporary art, marked by a shift from the media specific paradigm of the twentieth century to the post-new media condition. Despite the growing body of global theory on post-new media art, its adaptation to local artistic contexts – particularly in Kazakhstan – remains insufficiently explored.
This article is the first to examine the work of Kazakh artist Serik Buksikov as a representative case of post-new medial practices in Central Asia. The study aims to identify and conceptualize the post–new media strategies employed in his works.
The methodological framework is interdisciplinary, combining comparative-historical, formal, and semiotic analysis with a case study approach. The research identifies the artist's distinctive two-stage method: digital image modeling followed by manual refinement on canvas. The findings are interpreted in relation to key theoretical positions, including Krauss's concept of "technical support", Manovich's theory of post-new media aesthetics, Joslit's notion of medium "transitivity" and Groys'd concept of submediality.
For an international readership, the article offers value as a case study of how traditional cultural codes can be integrated into the contemporary media environment.

Key words

post new media, post new mediality, hybrid, artization, digital art, national identity.

Cite

Dilmurat, L., Yespenova, A., Meirbekova, F. 2026. Post-new media art by Serik Buksikov. Arts Academy Scientific Journal, no. 1(17): 22–42.

Введение. Глобализационные процессы и всеобщая цифровизация оказали существенное влияние на траектории развития современного искусства. Выходя за пределы устоявшихся творческих практик, художественная среда пребывает в постоянном поиске новых методов репрезентации. Привычные границы между цифровым и традиционным искусством стираются, открывая путь гибридным формам творчества. Сегодня художники свободно комбинируют аналоговые техники с цифровыми инструментами, создавая интерактивные инсталляции, виртуальные перформансы и NFT-проекты.

В этом контексте закономерный интерес вызывает творчество известного казахстанского художника Серика Буксикова, чьи произведения репрезентируют именно эту новую волну. Его картины относятся к гибридным формам, где традиционные художественные техники органично переплетаются с цифровыми технологиями. Переход от ньюмедийного искусства к постньюмедийному отражает глубинные изменения, происходящие во всех сферах жизни современного общества.

Цель данной статьи – изучение творческого пути одного из талантливых современных художников Казахстана сквозь призму концепции постньюмедийности. Задачами исследования являются рассмотрение теоретических основ постньюмедийного искусства, изучение творческой биографии Серика Буксикова, анализ ключевых произведений и проектов художника, а также определение его вклада в развитие современного искусства Казахстана.

Материалы и методы исследования. Эмпирическую базу исследования составили три группы источников. Первая группа – визуальный корпус произведений Серика Буксикова. Для анализа отобраны произведения и проекты, созданные в период с 2008 по 2024 годы. Критерии отбора: а) хронологический охват всех этапов творчества художника; б) репрезентативность с точки зрения используемых медиа (цифровая графика, живопись акрилом, инсталляция, перформанс); в) наличие публичной экспозиции или документальной фиксации. В корпус вошли:

— ранние цифровые работы (2008–2010): портрет Анджелины Джоли с казахскими орнаментами, серия переработанных картин Эдгара Дега;

— живописные произведения переходного периода (2010–2013): «Shopping Girl», «Невестка», «Батыр»;

— проекты зрелого периода (2013–2024): фестиваль «Искусствизация коммерции» (перформансы на Арбате), благотворительная выставка «Мечта и крылья», почтовая марка для V Всемирных игр кочевников.

Источники визуального материала: официальная страница художника в Instagram (artbuxikov), каталоги выставок, публикации в СМИ, видеофиксация перформансов.

Вторая группа – теоретические источники. Включены труды Розалинд Краусс («Путешествие по Северному морю»), Льва Мановича (работы по новым медиа и постмедийной эстетике), Доменико Куаранты («Земля Тьюринга»), Бориса Гройса (концепция

субмедиальности), Дэвида Джослита (транзитивность медиумов). Также использованы статьи современных исследователей (Быкова П., Пилипенко С., Соловьев А., Самойлова Е.) и казахстанских искусствоведов (Труспекова Х., Бейсенбаева А.).

Третья группа – интервью и высказывания художника. Проанализированы интервью Серика Буксикова за период 2014–2024 гг., опубликованные в казахстанских и российских СМИ, а также его мастер-класс Art Evolution (2018). Это позволило реконструировать авторскую саморефлексию о собственном методе.

В основу исследования положен междисциплинарный подход, включающий несколько взаимодополняющих методов.

Сравнительно-исторический метод применен для анализа теоретических источников, посвященных эволюции медиаискусства и переходу к постмедиальной парадигме. Это позволило выявить хронологию и логику концептуальных сдвигов в понимании роли медиа в художественном творчестве.

Формальный и семиотический анализ использован при визуальном исследовании произведений Серика Буксикова. Анализировались композиционные решения, цветовая гамма, техника нанесения мазков, а также семантические связи между визуальными элементами и культурными кодами.

Метод case-study задействован для углубленного изучения отдельных проектов художника. Это позволило раскрыть специфику творческого метода Буксикова в конкретных практических контекстах.

Элементы включенного наблюдения основаны на анализе интервью, мастер-классов и публичных выступлений художника, что дало возможность реконструировать его авторскую саморефлексию.

Обзор литературы по теме. Теоретическим фундаментом настоящей работы выступают концепции постмедиальности, разработанные в западном искусствознании конца XX – начала XXI века.

В 2000 году американский искусствовед Розалинда Краусс опубликовала труд «Путешествие по Северному морю: искусство в эпоху постмедиальности», посвященный творчеству Марселя Бротарса. Согласно позиции Краусс, в постмодернистскую эпоху искусство утрачивает жесткую привязку к конкретному материалу, переходя в фазу «постмедиальности». Это подразумевает свободное смешение и концептуальную переоценку любых средств выражения. Как пишет Краусс, «переходная – интермедиальная утрата отдельными искусствами специфичности… дает им взамен птичью способность разлетаться по множеству мест: эти места теперь и будут называться «специфичными», а создаваемые на них инсталляции будут комментировать, сплошь и рядом критически, предлагаемые местами условия действий. Для этого можно будет использовать любые материалы, какие только можно вообразить: изображения, слова, готовые вещи, кино- и видеофильмы…» (Краусс 2017, 14). Ключевой критерий постмедиальности по Краусс – свобода от медиальной специфичности. Как отмечает Розалинда Краусс, постмодернистское состояние в искусстве является

коррелятом того, что Жан-Франсуа Лиотар назвал постмодернистским состоянием: исчезнувший метанарратив – это нарратив конкретного медиума. В этом контексте восстановление регулирующей инстанции специфического медиума становится для Краусс приоритетной задачей (Padial 2024, 5).

Лев Манович предложил одну из наиболее влиятельных систематизаций искусства новых медиа. Он зафиксировал фундаментальный сдвиг: объекты искусства – от фотографии до анимации – утрачивают свою аналоговую природу и преобразуются в форму числовых данных, открытых для программной обработки. Манович выделил пять ключевых принципов: числовое представление, модульность, автоматизация, вариабельность и культурная транскодировка. В поздних работах он выдвигает проект построения «постмедийной эстетики», где критерии оценки художественного произведения смещаются с материального носителя на способы организации данных и структуру пользовательского опыта. Как отмечают исследователи, «в оценке всего многообразия изобразительной информации на помощь исследователю приходят технологии Big Data. Разработав компьютерную программу (как это и сделал Л. Манович) и применив её к фото- и видеоконтенту…, учёный может увидеть неочевидные тенденции и выявить закономерности» (Быкова 2022, 161). Критерий по Мановичу – приоритет идеи над инструментом.

Доменико Куаранта ввел метафору «Земля Тьюринга» для описания сообщества художников и исследователей, которые относятся к цифровым технологиям предельно серьезно, воспринимая компьютерный код как материю искусства. Куаранта подчеркивает, что «новые медиа исторически рождаются на стыке массовой коммуникации и точной обработки данных. Художники этого направления работают не просто с «картинками на экране», а с самой структурой информации, где код является тем языком, который одновременно и передает сообщение, и формирует его суть» (Quaranta 2013, 28). Однако постньюмедийное состояние, по Куаранте, возникает тогда, когда художник перестает быть «заложником» кода и начинает свободно переходить между медиа.

Борис Гройс в концепции «субмедиальности» указывает, что за медиальной поверхностью всегда скрывается нечто потаенное – «субмедиальное»: краски, холст, автор, музейная система. Это измерение выходит на поверхность в моменты «обнажения приема», когда художественное произведение демонстрирует собственную сделанность.

Дэвид Джослит предложил понятие «транзитивности» для описания способности одного медиа задавать качества и условия для другого, что особенно актуально для гибридных художественных практик.

Среди современных исследователей Е. Быкова рассматривает применение Big Data в искусствоведении, Е. Пилипенко анализирует трансформацию социальной структуры под влиянием информационных потоков (Pilipenko 2022, 50), А. Соловьев акцентирует «расшифровывание кодов цифровых произведений искусства, а не фиксирование на средствах выражения

авторского замысла» (Соловьев 2009, 55). В свою очередь, С. Самойлова подчеркивает, что «современные информационные технологии позволяют трансформировать пространство творчества и сотворчества зрителя» (Самойлова 2017, 152).

Казахстанский контекст представлен работой А. Бейсенбаевой, где она развивает мысль о художнике, как «проводнике некой сакральной энергии… Задача художника… заключается и в создании образов, наделенных сакральным смыслом» (Бейсенбаева 2012, 2).

Эволюция цифрового искусства, как справедливо отмечают исследователи, привела к появлению «широкого спектра междисциплинарных практик..., которые сочетают инженерию, математику, естественные науки и искусство» (Mateo 2022, 134). Этот теоретический вывод приобретает особую значимость при обращении к локальным художественным контекстам, где подобная междисциплинарность получает конкретное воплощение. Суммируя, выделим три критерия постньюмедийного искусства, которые будут использованы для анализа эволюции Буксикова:

– отсутствие привязки к одному медиа (свободное комбинирование технологий и материалов);

– приоритет идеи над инструментом (технология – не самоцель, а средство);

– обнажение субмедиального (память, идентичность, социальное действие становятся главным содержанием).

Обзор литературы показывает, что постньюмедийное искусство – это не просто хронологический этап, следующий за ньюмедиа, а качественно иной взгляд на творчество, где художественная идея играет главенствующую роль. Однако процессы адаптации глобальных теоретических концепций постньюмедийности к локальному казахстанскому художественному контексту остаются малоизученными, что определяет научную новизну настоящего исследования.

Результаты исследования. Термин «новое медиаискусство» охватывает широкий спектр творческих направлений: от компьютерной анимации, виртуальной реальности и интерактивных инсталляций до цифровой скульптуры, нейросетевого творчества и генеративного дизайна. Как отмечают исследователи, «New Media достаточно легко интегрировались в современное медиапространство, формируя при этом свои правила новой коммуникационной среды, позволяющей донести нужное сообщение до целевой аудитории в максимально простой для восприятия форме за максимально короткий срок» (Музыкант 2014, 117). Однако изменения носят не только технологический, но и институциональный характер.

Однако всеобщая цифровизация и появление искусственного интеллекта позволили сделать следующий шаг, выйдя за рамки традиционных медиа. Исследуя новые формы художественного выражения, постньюмедийное искусство обнажает парадокс цифровой эпохи: чем больше технологий вовлечено в творческий процесс, тем острее встает вопрос о месте человека в этом процессе. Если художник палеолита визуализировал на стенах пещеры окружавшую его реальность, то художник постньюмедийного искусства исследует

визуализацию цифрового пространства. В этой перспективе данные становятся новой наскальной живописью, а интерфейсы – пещерами современности.

В постньюмедийном искусстве художественная идея играет главенствующую роль и получает более широкие возможности для реализации, используя не только достижения цифровой эпохи, но и переосмысливая традиционные медиа сквозь призму гибридности. Эта гибридность обретает зримое воплощение в творчестве Серика Буксикова.

Талантливый мастер, известный далеко за пределами Казахстана, он создает свои картины именно на стыке традиции и инновации. Свой независимый творческий подход сам художник определяет как работу в «ньюмедийном пространстве», где художественная идея обретает полную свободу реализации. Тема возрождения казахской культуры через обращение к ее традициям, материальному и духовному наследию является одной из центральных в творчестве Буксикова.

Серик Буксиков родился в Атырау. В 1995 году поступил в Казахскую национальную академию искусств имени Т. Жургенова в Алматы. Участвовал в молодежных выставках «Жигер», был активным художником галереи современного искусства «Коксерек». В 2011 году открыл рекламное агентство «Lama Advertising», продолжая при этом практику современного художника (Аманкул и Боконбаев 2012, 122). Написал исследовательскую работу под названием «Роль художника в эру Водолея», где уже в середине девяностых начал рефлексировать над местом художника в современном мире.

На раннем этапе своего пути в цифровом искусстве Буксиков использовал интернет как главную площадку для показа своих произведений. Сам процесс создания изображения он описывает как двухэтапный: сначала он моделирует образ на компьютере, а затем переносит его на холст и дорабатывает вручную. Хотя его художественные принципы остаются преимущественно классическими, он дорабатывает композицию и цвет с помощью современных инструментов – планшетной графики и ярких акриловых красок. Чтобы привлечь внимание зрителей, он считает необходимым говорить с ними на актуальном, понятном для них языке.

Буксиков размещал в онлайн-галереях свои эксперименты с изображениями: переработанные картины Эдгара Дега, композиции в духе поп-арта, портреты знаменитостей. Ни один из 3-х критериев (отсутствие привязки к одному медиа, приоритет идеи над инструментом, обнажение субмедиального) еще не был реализован на данном этапе творческой карьеры художника. Свобода от медиа не реализована, так как художник все еще привязан к цифровой среде. Хотя идея соединения глобального и локального уже

присутствует, работа остается в рамках цифрового изображения.

После окончания академии по специальности «Дизайн интерьера» Серик Буксиков находился в длительном поиске собственного места в искусстве. Накопление творческого и жизненного опыта привело к тому, что в его произведениях начали переплетаться различные темы. Его первая выставка прошла в кофейне «Segafredo» (2010). Именно в этот период формируется его уникальный двухступенчатый метод, который становится ключевым признаком перехода к постньюмедийности.

Тему «Искусствизация коммерции» художник выбрал как сознательную альтернативу коммерциализации искусства (2010). Затем последовали выставки «Жигер», «ONTUSTIK», участие в арт-ярмарке «Art Market Budapest», выставка «Свобода». Подготовку к проекту по выработке территориального бренда Южно-Казахстанской области «ONTUSTIK» Буксиков начал в 2016 году с целью продвижения региона. Художник погрузился в изучение области: знакомился с её историей, бытом, культурой, природой, общался с местными жителями. Он вёл этот поиск по собственной инициативе, без внешнего заказа. Разработанные им бренд-символы, по его наблюдениям, были хорошо приняты многими. В итоге четыре брендовых символа были официально закреплены и введены в действие.

Именно на данном этапе художник свободно переходит от цифрового моделирования к работе на холсте, комбинирует планшетную графику и акриловые краски. Его технология (цифровое моделирование) – не самоцель, а первый этап, где идея определяет выбор инструментов. В работах этого периода (например, «Shopping Girl», «Невестка») национальная идентичность и культурная память становятся содержанием, а медиа – проводником.

В работах «Shopping Girl», «Невестка», «Батыр» и других отчетливо прослеживается глубокий интерес художника к традициям и национальной культуре. В «Shopping Girl» (Рисунок 1) Буксиков исследует влияние потребительского общества на современный образ жизни. В центре композиции – уверенная в себе девушка в стильной позе. Она держит большую ярко-пурпурную сумку, которая становится главным цветовым акцентом. Художник использует свою фирменную технику – сочетание экспрессивных мазков на фоне чётких, почти трафаретных контуров фигуры. Это роднит работу с эстетикой комикса и стрит-арта. Контраст лимонно-желтого фона и глубоких фиолетово-черных тонов одежды создает эффект внутреннего свечения.

Рисунок 1. *Shopping Girl. Серик Буксиков.* ***Источник:*** *личный архив художника. https://www.instagram.com/artbuxikov/ (дата обращения: 14 января 2026 г.).*

Картина «Невестка», по словам самого мастера, появилась под впечатлением от фильма «Келин» режиссера Ермека Турсунова (см. Рисунок 2). Образ тенгрианского мира, воплощенный в киноленте, был тонко прочувствован художником. Поиск национальной идентичности, мифологизация образов и их переосмысление в современном контексте стали ключевыми идеями. В центре композиции – монументальный и одновременно хрупкий образ молодой женщины. Традиционный головной убор саукеле визуально вытягивает силуэт вверх, связывая земной образ с небесным фоном. За спиной героини виден яркий желто-зеленый просвет, напоминающий сияние, что превращает бытовой сюжет в сакральный символ.

Рисунок 2. *Невестка. Серик Буксиков.* ***Источник:*** *личный архив художника. https://www.instagram.com/artbuxikov/ (дата обращения: 14 января 2026 г.).*

Эволюция художественных практик второй половины XX – начала XXI века ознаменовалась фундаментальным пересмотром роли материального носителя. В период доминирования медиаискусства идентичность произведения и автора жестко определялась используемой техникой. Сегодня эта жесткая детерминированность сменилась принципиальной открытостью.

В контексте казахстанского современного искусства данная методологическая установка находит яркое воплощение именно в творчестве Серика Буксикова. Сам художник свободно переходит от цифрового моделирования к работе на холсте, от классической живописи к уличному перформансу, от галерейного формата к созданию территориальных брендов. Его практика не привязана к одному медиа, что и демонстрирует ту самую открытость в отношении материального носителя. Рассуждая о принципах работы, сам Буксиков выделяет несколько ключевых условий. Прежде всего, необходимо осознавать себя творческой личностью. Далее, он считает важным взаимодействовать с такими же людьми, сохранять при этом собственное лицо и характер, никого не копировать, а если уж обращаться к чужим находкам – то делать это в своей уникальной манере. И наконец, обязательно использовать современные средства как для визуализации, так и для коммуникации.

Формирование цифровой эпохи ознаменовалось институционализацией нового художественного направления, определяемого исследователями как искусство новых медиа. Одну из наиболее влиятельных систематизаций этого феномена предложил Лев Манович, зафиксировавший фундаментальный сдвиг: объекты искусства – от фотографии до анимации – утрачивают свою аналоговую природу и преобразуются в форму числовых данных, открытых для программной обработки.

Вокруг искусства новых медиа сложилось свое особое сообщество. Теоретик Доменико Куаранта назвал его «Землей Тьюринга». В этом сообществе собираются художники и исследователи, которые относятся к цифровым технологиям предельно серьезно. Как отмечает Куаранта, новые медиа исторически рождаются на стыке массовой коммуникации и точной обработки данных.

Однако для некоторых художников, работающих на стыке медиа и традиционных практик, принципиальным становится вынос цифрового опыта в реальное городское пространство. Художник Серик Буксиков особое значение придает уличному фестивалю «Искусствизация коммерции». Само название задает направление мысли. В повседневном языке закрепилось слово «коммерциализация», описывающее процесс подчинения искусства законам рынка. Буксиков предлагает развернуть этот вектор в обратную сторону. «Искусствизация» – это не про то, как искусство становится частью рыночных отношений, а про то, как художественное вторгается в пространство коммерции и начинает там действовать по своим законам. Буксиков выходил на Арбат и рисовал прямо при прохожих. Эта акция Буксикова была сложным театрально-художественным зрелищем, соединённым с хореографией. Свой внутренний протест против

навязываемых дешёвых стандартов современной псевдокультуры художник выражал буквальным уничтожением картин с лицами Пэрис Хилтон и Тимати. Прямо на глазах у изумлённой публики он поверх визуальных образов этих звёзд писал новые работы, обращаясь к композициям выдающихся новаторов искусства – Пикассо, Модильяни, Матисса. Теперь художник вовсе не привязан ни к цифре, ни к холсту, ни к галерее. Он работает на улице, в режиме перформанса. Его новаторские идеи (протест против псевдокультуры, возвращение к классике) определяют выбор средств.

Рисунок 3. *Перформанс казахстанского художника Серика Буксикова, создающего интерпретацию картины Анри Матисса «Танец».* ***Источник:*** *личный архив художника. https://www.instagram.com/artbuxikov/ (дата обращения: 14 января 2026 г.).*

В 2013–2014 годах Буксиков реализовал проект «Мечта и крылья», заслуживающий отдельного рассмотрения. Он интересен не только в художественном отношении, но и по своему участническому составу: художник работал в коллаборации с имамом одной из московских мечетей и казахстанским финансистом. Суть проекта заключалась в создании нового направления, названного авторами «арт-аффирмация». Художник создаёт яркие, визуально привлекательные образы, передающие смыслы, почерпнутые из Корана и высказываний пророка Мухаммеда. Религиозное содержание переводится на язык современных визуальных форм. В картинах использовался интересный приём: помимо изображений, в них вписывались текстовые узоры, получившие название «паттерн-аффирмации». Всего в рамках проекта было создано 30 работ. Денежные средства от их продажи через благотворительный фонд были направлены в детский хоспис.

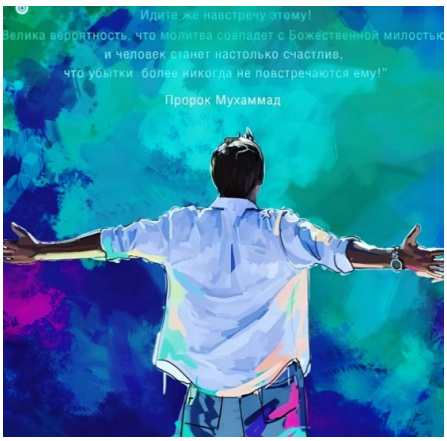

Рисунок 4. *Из программы благотворительной выставки «Мечта и крылья» (2014).* ***Источник:*** *личный архив художника. https://www.instagram.com/artbuxikov/ (дата обращения: 14 января 2026 г.).*

В 2024 году Буксиков реализовал проект, демонстрирующий его умение работать на пересечении разных сфер. Он создал почтовую марку для V Всемирных игр кочевников в Астане (Рисунок 5). На марке изображен беркутчи – фигура, символизирующая в казахской традиции связь с древними обычаями. В центре композиции помещен рифленый круг, отсылающий к кочевнической философии – идее цикличности жизни. Марку выпустили тиражом пять тысяч экземпляров с защитой от ультрафиолета и тиснением золотой фольгой, позиционируя ее не как рядовую почтовую продукцию, а как коллекционный предмет.

Рисунок 5. *Почтовая марка для V Всемирных игр кочевников.* ***Источник:*** *личный архив художника. https://www.instagram.com/artbuxikov/ (дата обращения: 21 апреля 2026 г.).*

Обсуждение результатов. Проведенное исследование, посвященное анализу творчества Серика Буксикова в контексте постньюмедийной парадигмы, вступает в диалог с рядом фундаментальных теоретических работ. Сопоставление полученных выводов с предшествующими исследованиями позволяет не только верифицировать результаты, но и выявить специфику, которую казахстанский художественный контекст привносит в глобальный дискурс. Как отмечает исследователь современных рецепций античности Бакогианни, «гибридность – это главное правило игры» в тех художественных практиках, где традиционные сюжеты и формы переосмысливаются в актуальном контексте (Bakogianni 2025, 135). Эта характеристика в полной мере применима и к творчеству Серика Буксикова, для которого гибридное сочетание цифровых и аналоговых техник, локальных и глобальных кодов становится основой авторского метода.

Практика Буксикова, где в качестве таких «поддержек» выступают то архивная фотография, то опыт управления рекламными кампаниями, то формат уличной акции, оказывается эмпирическим подтверждением тезиса Краусс о том, что современные художники сами изобретают свои медиа. Развивая эту логику, можно обратиться к историческому контрасту. Показательно, что даже в классическом искусстве XX века, как в случае с Оскаром Немоном, исследователи фиксируют «стирание границы между двумя медиумами» (в данном случае – скульптурой и фотографией) (Zec 2021, 136). Однако если у Немона это стирание происходило в режиме компенсации (фотография замещала отсутствующий скульптурный автопортрет), то у Буксикова мы наблюдаем принципиально иную ситуацию – сознательную гибридизацию, где ни один из медиумов не является «заместителем» другого. Это различие маркирует сдвиг от интермедиальности как замещения к постньюмедийности как синтезу. Одновременно следует отметить более сложную стратегию художника, который не замещает аналоговое цифровым, но создает гибридные сборки, где компьютерное моделирование выступает лишь первым этапом, за которым следует ручная доработка на холсте.

Важным теоретическим собеседником выступает Борис Гройс с концепцией «субмедиальности». Гройс указывает, что за медиальной поверхностью всегда скрывается нечто потаенное – «субмедиальное»: автор, музейная система. В творчестве Буксикова субмедиальное измерение (термин Гройса) выходит на поверхность в моменты «обнажения приема»: когда он работает на улице и на глазах у прохожих красками по холсту или когда помещает архивные фотографии в музейное пространство, меняя их онтологический статус.

Проекты Буксикова, особенно «Искусствизация коммерции», показывают, что эта игра возможна не только в галерее, но и на улице, в торговом центре, в пространстве повседневности.

Таким образом, творчество Серика Буксикова впервые концептуализируется как репрезентативный случай постньюмедийного искусства в казахстанском художественном контексте. Стратегия художника

последовательно реализует принципы постмедиальности: отказ от закрепленности за одним медиа, свободное комбинирование технологий и материалов, приоритет концептуального содержания над инструментальной спецификой. Оригинальный алгоритм цифрового моделирования образа с использованием компьютерных технологий и затем переноса образа на холст, ручная доработка традиционными художественными средствами свидетельствуют о создании художником собственного стиля работы.

Важным теоретическим вкладом становится введение и обоснование понятия «искусствизация» как стратегической альтернативы коммерциализации. В отличие от коммерциализации, подчиняющей искусство рыночным законам, искусствизация предполагает внедрение эстетических смыслов в пространство коммерции и повседневности.

Принципиально важным результатом исследования становится доказательство того, что постньюмедийное искусство в версии Серика Буксикова способно выполнять функцию социального действия. Анализ проекта «Мечта и крылья» показал, что синтез современного искусства, духовных смыслов и коммерческих структур может быть направлен на решение социальных задач.

Заключение. Проведенное исследование направлено на осмысление феномена постньюмедийного искусства и апробацию теоретических концепций постмедиальности на материале творчества казахстанского художника Серика Буксикова. Анализ теоретического дискурса показал, что ключевой характеристикой постньюмедийного состояния является доминирование идеи над инструментом. В отличие от классического искусства новых медиа, сосредоточенного на исследовании технологий как таковых, постмедийные практики отличаются гибридностью и критической рефлексией.

Во-первых, метод, сформировавшийся в зрелом творчестве Серика Буксикова, демонстрирует свободу от медиальной детерминации: выбор между компьютерным моделированием, акриловой живописью или уличной акцией диктуется содержательной задачей. Во-вторых, проекты художника синтезируют цифровые технологии и традиционные приемы, поп-арт и исламскую каллиграфию, государственный заказ и авторское высказывание. В-третьих, центральной темой остается осмысление национальной идентичности Казахстана: используя язык современного дизайна, художник переводит архетипические образы в регистр, понятный новому поколению. В-четвертых, через концепцию «искусствизации» он сознательно выходит за пределы галерейного пространства, насыщая повседневность эстетикой и превращая искусство в инструмент социальной поддержки. Более того, художник воплощает модель творца, для которого медиа является языком, выбираемым для разговора о памяти, вере, идентичности и человеческом достоинстве.

Перспектива дальнейшего исследования темы видится в сравнительном анализе творчества Буксикова с практиками других художников Центральной Азии, работающих на пересечении традиций и

новых технологий, а также в изучении развития заявленного метода «арт-аффирмации». Художник будущего – это не тот, кто сводится к роли узкого технологического специалиста, а «антенна», улавливающая и визуализирующая актуальные смыслы любыми доступными средствами, и практика Серика Буксикова является убедительным подтверждением этого тезиса.

Список использованных источников:

1. Аманкул, Шаарбек, и Гамал Боконбаев. 2012. *Кочевой лагерь искусств: Художественное осмысление биокультурного наследия горных ландшафтов Центральной Азии / Nomadic Art Camp: Reviving Bio-Cultural Heritage of Central Asian Mountain Landscapes*. Бишкек.
2. Бейсенбаева, Айгерим. 2012. «Философия понятных образов». *Новое поколение*, 19 января 2012 г. https://archive.np.kz/cultura/27613-hudozhnik-professiya-ili-prizvanie.html Обращено 18 февраля 2026 года.
3. Быкова, Полина. 2022. «Тенденции развития современного искусства в оценке исследователей медиа (У. Эко, Б. Гройс, Л. Манович)». *Журналистика, массовые коммуникации и медиа: взгляд молодых исследователей*, 156–163. Белгород.
4. Краусс, Розалинд. 2017. *Путешествие по Северному морю: искусство в эпоху постмедиальности*. Москва: Ад Маргинем Пресс.
5. Музыкант, Валерий, и Петар Музыкант. 2014. «Социальное измерение современного медиапространства». *Вестник РУДН. Серия: Социология* 14 (1): 114–123.
6. Самойлова, Елена, и Юрий Шаев. 2017. «Арт-пространство умного города: перспективы развития». *Вопросы теории и практики* 12 (86): 150–153.
7. Соловьев, Александр. 2009. «Новая эстетика информационной эпохи: искусство как база данных». *Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право* 8 (63): 50–55.
8. Bakogianni, Anastasia. 2025. "Conversations with Practitioners: How Technology Can Facilitate Collaboration." *International Journal of the Classical Tradition*. https://doi.org/10.1007/s12138-025-00714-3
9. Cabello Padial, Gabriel. 2024. "En los límites del relato contemporáneo: versiones de lo postmedia." *Eikón / Imago* 13: e90782. https://doi.org/10.5209/eiko.90782
10. Mateo Robles, Elena. 2022. "Redes que crean arte: plataformas de comunicación virtual entre artistas digitales." *AusArt Journal for Research in Art* 10 (1): 129–141. https://doi.org/10.1387/AusArt.23579
11. Pilipenko, Svetlana. 2022. "Reflection of the Earth in Contemporary Media Reality: Philosophical and Anthropological Foundations of a Complex System." *Interdisciplinary Studies of Complex Systems* 21: 47–56.
12. Quaranta, Domenico. 2013. *Beyond New Media Art*. New York: Link Editions.

13. Zec, Daniel. 2021. "Intermediality of Photography and Sculpture: Photography as a Medium of Self-Representation in the Sculptural Opus of Oscar Nemon." *Life of Art* 109: 126–147. https://doi.org/10.31664/zu.2021.109.08

References:

1. Amankul, Shaarbek, i Gamal Bokonbaev. 2012. *Kochevoi lager' iskusstv: Khudozhestvennoe osmyslenie biokul'turnogo naslediia gornykh landshaftov Tsentral'noi Azii / Nomadic Art Camp: Reviving Bio-Cultural Heritage of Central Asian Mountain Landscapes*. Bishkek. (In Russ.).
2. Beisenbaeva, Aigerim. 2012. "Filosofiia poniatnykh obrazov." *Novoe pokolenie*, January 19, 2012. https://archive.np.kz/cultura/27613-hudozhnik-professiya-ili-prizvanie.html Accessed 18 February, 2026. (In Russ.).
3. Bykova, Polina. 2022. "Tendentsii razvitiia sovremennogo iskusstva v otsenke issledovatelei media (U. Eko, B. Grois, L. Manovich)." *Zhurnalistika, massovye kommunikatsii i media: vzgliad molodykh issledovatelei*, 156–163. Belgorod. (In Russ.).
4. Krauss, Rosalind. 2017. *Puteshestvie po Severnomu moriu: iskusstvo v epokhu postmedial'nosti*. Moskva: Ad Marginem Press. (In Russ.).
5. Muzykant, Valerii, i Petr Muzykant. 2014. "Sotsial'noe izmerenie sovremennogo mediaprostranstva." *Vestnik RUDN. Seriia: Sotsiologiia* 14 (1): 114–123. (In Russ.).
6. Samoilova, Elena, i Iurii Shaev. 2017. "Art-prostranstvo umnogo goroda: perspektivy razvitiia." *Voprosy teorii i praktiki* 12 (86): 150–153. (In Russ.).
7. Solov'ev, Aleksandr. 2009. "Novaia estetika informatsionnoi epokhi: iskusstvo kak baza dannykh." *Nauchnye vedomosti Belgorodskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriia: Filosofiia. Sotsiologiia. Pravo* 8 (63): 50–55. (In Russ.).
8. Bakogianni, Anastasia. 2025. "Conversations with Practitioners: How Technology Can Facilitate Collaboration." *International Journal of the Classical Tradition*. https://doi.org/10.1007/s12138-025-00714-3 (In Engl.).
9. Cabello Padial, Gabriel. 2024. "En los límites del relato contemporáneo: versiones de lo postmedia." *Eikón / Imago* 13: e90782. https://doi.org/10.5209/eiko.90782 (In Engl.).
10. Mateo Robles, Elena. 2022. "Redes que crean arte: plataformas de comunicación virtual entre artistas digitales." *AusArt Journal for Research in Art* 10 (1): 129–141. https://doi.org/10.1387/AusArt.23579 (In Engl.).
11. Pilipenko, Svetlana. 2022. "Reflection of the Earth in Contemporary Media Reality: Philosophical and Anthropological Foundations of a Complex System." *Interdisciplinary Studies of Complex Systems* 21: 47–56. (In Engl.).
12. Quaranta, Domenico. 2013. *Beyond New Media Art*. New York: Link Editions. (In Engl.).
13. Zec, Daniel. 2021. "Intermediality of Photography and Sculpture: Photography as a Medium of Self-Representation in the Sculptural Opus of Oscar Nemon." *Life of Art* 109: 126–147. https://doi.org/10.31664/zu.2021.109.08 (In Engl.).

Вклад авторов:

Дильмурат Лаура – разработка теоретической концепции и формулирование исследовательской проблемы в контексте постньюмедийного дискурса; определение методологических подходов к анализу гибридных форм современного искусства; обоснование применения теорий пост-медиальности (Краусс, Манович) к казахстанскому художественному процессу; анализ эволюции медиа-практик и систематизация признаков постньюмедийного состояния; исследование творческой стратегии Серика Буксикова как репрезентативного кейса пост-медиальной парадигмы; синтез теоретических положений и эмпирических наблюдений; формулировка основных выводов и обобщение результатов исследования; написание текста статьи (введение, теоретическая часть, заключение).

Еспенова Айгерим– сбор, обработка и систематизация материалов, касающихся биографии и творчества Серика Буксикова; проведение формального и семиотического анализа художественных произведений («Shopping Girl», «Невестка», проект «Мечта и крылья»); описание и интерпретация проектов художника («Искусствизация коммерции», «Первый Артзавод», почтовая марка для Игр кочевников); систематизация и анализ интервью, выставочных каталогов и публикаций в СМИ.

Мейрбекова Фатима – проведение сравнительного анализа ранних цифровых опытов и актуальных проектов художника; подготовка визуального ряда статьи (подбор, атрибуция и описание иллюстраций); критический анализ эмпирических данных и редактирование текста.

Авторлардың үлесі:

Дильмурат Лаура – ньюмедиадан кейінгі дискурс контекстінде теориялық тұжырымдаманы әзірлеу және зерттеу мәселесін тұжырымдау; қазіргі заманғы өнердің гибридті нысандарын талдаудың әдіснамалық тәсілдерін айқындау; қазақстандық көркемдік үдеріске пост-медиа (Краусс, Манович) теорияларын қолдануды негіздеу; медиа-тәжірибе эволюциясын талдау және пост-ньюмедиалық ахуал белгілерін жүйелеу; Серік Буксиковтың пост-медиалы парадигманың репрезентативті жағдайы ретіндегі шығармашылық стратегиясын зерттеу; теориялық ережелер мен эмпирикалық бақылауларды жинақтау; негізгі қорытындыларды тұжырымдау және зерттеу нәтижелерін жалпылау; мақала мәтінін жазу (кіріспе, теориялық бөлім, қорытынды).

Еспенова Айгерім – Серік Буксиковтың өмірбаяны мен шығармашылығына қатысты материалдарды жинау, өңдеу және жүйелеу; көркем шығармаларға ресми және семиотикалық талдау жүргізу («Shopping Girl», «Невестка», проект «Мечта и крылья»); суретшінің жобаларын сипаттау және түсіндіру («Искусствизация коммерции», «Первый Артзавод», Көшпенділер ойындарына арналған пошта маркасы); сұхбаттарды, көрме каталогтары мен БАҚ-тағы жарияланымдарды жүйелеу және талдау.

Мейрбекова Фатима – суретшінің алғашқы цифрлық тәжірибелері мен өзекті жобаларына салыстырмалы талдау жүргізу; мақаланың көрнекі қатарын дайындау (иллюстрацияларды таңдау, атрибуциялау және сипаттау); эмпирикалық деректерді сыни талдау және мәтінді редакциялау.

Contribution of the Authors:

Laura Dilmurat – development of a theoretical concept and formulation of a research problem in the context of post-new media discourse; definition of methodological approaches to the analysis of hybrid forms of contemporary art; substantiation of the application of post-new mediality theories (Krauss, Manovich) to the Kazakh artistic process; analysis of the evolution of media practices and systematization of signs of the post-new media state; research of the creative strategy of Serik Buksikov as a representative case of the post-new medial paradigm; synthesis of theoretical positions and empirical observations; formulation of the main conclusions and generalization of the research results; writing the text of the article (introduction, theoretical part, conclusion).

Aigerim Yespenova Tursynkyzy – collection, processing and systematization of empirical material, including analysis of biographical data and Serik Buksikov's creative trajectory; conducting formal and semiotic analysis of artistic works («Shopping Girl», «Daughter-in-Law», «Dream and Wings» project); description and interpretation of the artist's projects («Artization of Commerce», «First Art Plant», a postage stamp for Nomad Games); systematization and analysis of interviews, exhibition catalogs and media publications.

Meirbekova Fatima Lyasbekovna – conducting a comparative analysis of the artist's early digital experiences and current projects; preparation of the visual series of the article (selection, attribution and description of illustrations); critical analysis of empirical data and text editing.

Краткая информация об авторе:

Дильмурат Лаура – философия докторы (PhD), «Арт-менеджмент және продюсерлеу» кафедрасының аға оқытушысы, Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы, Алматы, Қазақстан.
E-mail: al-laura@mail.ru
Тел.: +7 777 239 9000

Еспенова Айгерім Тұрсынқызы – философия докторы (PhD), «Бейнелеу өнерінің тарихы және теориясы» кафедрасының меңгерушісі, Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы, Алматы, Қазақстан.
E-mail: aespenova@mail.ru
Тел.: +7 702 668 4045

Мейрбекова Фатима Лясбековна – өнер магистрі, «Бейнелеу өнері және дизайн» кафедрасының аға оқытушысы, Мұхтар Әуезов атындағы Оңтүстік Қазақстан зерттеу университеті, Шымкент, Қазақстан.
E-mail: sapfir_1986@mail.ru
Тел.: +7 747 296 3810

Автор жайында қысқаша мағлұмат:

Дильмурат Лаура – доктор философии (PhD), старший преподаватель кафедры «Арт-менеджмент и продюсирование» Казахской национальной академии искусств имени Темирбека Жургенова, Алматы, Казахстан.
E-mail: al-laura@mail.ru
Тел.: +7 777 239 9000

Еспенова Айгерим Турсынкызы – доктор философии (PhD), заведующая кафедры «История и теория изобразительного искусства» Казахской национальной академии искусств имени Темирбека Жургенова, Алматы, Казахстан.
E-mail: aespenova@mail.ru
Тел: +7 702 668 4045

Мейрбекова Фатима Лясбековна – магистр искусства, старший преподаватель кафедры «Изобразительного искусства и дизайна» Южно-Казахстанского исследовательского университета имени Мухтара Ауэзова, Шымкент, Казахстан.
E-mail: sapfir_1986@mail.ru
Тел: +7 747 296 3810

Brief Information about the Author:

Laura Dilmurat – Doctor of Philosophy (PhD), senior lecturer of 'Art management and production' department of Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts, Almaty, Kazakhstan.
E-mail: al-laura@mail.ru
Tel.: +7 777 239 9000

Yespenova Aigerim Tursynkyzy – Doctor of Philosophy (PhD), 'History and theory of visual arts' department head of Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts, Almaty, Kazakhstan.
E-mail: aespenova@mail.ru
Tel.: +7 702 668 4045

Meirbekova Fatima Lyasbekovna – Master of Arts, senior lecturer of 'Fine arts and design' department of Mukhtar Auezov South Kazakhstan Research University, Shymkent, Kazakhstan.
E-mail: sapfir_1986@mail.ru
Tel.: +7 747 296 3810

IRSTI 18.41.91
UDC 793.3
DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.43

A. Murzagulova [1*]
[1] *Kazakh national academy of choreography*
ORCID ID: *0000-0001-7664-6260*
E-mail: *anel.murzagulovna@gmail.com*
(Astana, Kazakhstan)

E. Veizans [2]
[2] *Latvian College of Culture*
ORCID ID: *0000-0003-4468-8284*
E-mail: *edmunds.veizans@lkk.gov.lv*
(Riga, Latvia)

BREAKING AS EMERGENCY ART: CULTURAL TRANSFORMATION OF STREET DANCE

Annotation

The institutionalization of breaking as an olympic discipline reflects a significant transformation of a street-based cultural practice into a globally recognized artistic and competitive form. Although the historical and sociocultural aspects of hip-hop have been widely studied, the process through which breaking simultaneously develops as an artistic practice, a form of cultural identity, and an institutionalized discipline remains insufficiently explored. This study addresses this gap by examining breaking as a form of 'emergency art', that emerged under conditions of social marginalization and subsequently underwent cultural and institutional transformation.

The methodological basis of the research is an interdisciplinary approach combining historical analysis, a review of scholarly literature, and qualitative methods, including observation, interviews, and analysis of competitive practices. The study also draws on empirical data from the international breaking community with particular attention to Kazakhstan as an emerging center of excellence.

The scientific novelty of the research lies in interpreting breaking through the concept of emergency art and in analyzing its transformation from a non-institutional cultural practice into an Olympic discipline. The findings contribute to a deeper understanding of the interaction between artistic expression, cultural identity, and institutional structures in contemporary dance practices.

Key words

breaking, hip-hop culture, street dance, cultural transformation, emergency art.

Cite

Murzagulova, A., Veizans, E. 2026. Breaking as emergency art: cultural transformation of street dance. Arts Academy Scientific Journal, no. 1(17): 43–59.

ҒТАХР 18.41.91
ӘОЖ 793.3

DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.43

*А. Мурзагулова [1]**
[1]Қазақ ұлттық хореография академиясы
ORCID ID: *0000-0001-7664-6260*
E-mail: *anel.murzagulovna@gmail.com*
(Астана, Қазақстан)

Э. Вейзанс [2]
[2]Латвия мәдениет колледжі
ORCID ID: *0000-0003-4468-8284*
E-mail: *edmunds.veizans@lkk.gov.lv*
(Рига, Латвия)

БРЕЙКИНГТЕГІ «EMERGENCY ART» КОНЦЕПЦИЯСЫ: КӨШЕ БИІНІҢ МӘДЕНИ ТРАНСФОРМАЦИЯСЫ

Аннотация

Брейкингтің олимпиадалық пән ретінде институционалдануы көше мәдениетіне тән тәжірибенің жаһандық деңгейде танылған көркем және бәсекелік формаға айналғанын айқын көрсетеді. Хип-хоп мәдениетінің тарихи және әлеуметтік-мәдени аспектілері кеңінен зерттелгенімен, брейкингтің бір мезгілде көркем тәжірибе, мәдени сәйкестік формасы және институционалданған пән ретінде қалыптасу үдерісі жеткілікті деңгейде зерделенбеген. Бұл зерттеу аталған олқылықтың орнын толтыруға бағытталып, брейкингті әлеуметтік маргинализация жағдайында пайда болып, кейін мәдени және әлеуметтік трансформациядан өткен «emergency art» түрі ретінде қарастырады. Сонымен қатар, зерттеуде халықаралық брейкинг қауымдастығына қатысты эмпирикалық деректер талданып, осы салада қалыптасып келе жатқан маңызды орталықтардың бірі ретінде Қазақстанға ерекше назар аударылады.

Зерттеудің ғылыми жаңалығы брейкингті «emergency art» тұжырымдамасы аясында түсіндіруде және оның институционалданбаған мәдени тәжірибеден Олимпиадалық пән деңгейіне дейінгі трансформациясын кешенді талдауда көрініс табады. Зерттеу нәтижелері қазіргі заманғы би тәжірибелеріндегі көркемдік экспрессия, мәдени сәйкестік және институционалдық құрылымдардың өзара байланысын тереңірек түсінуге мүмкіндік береді.

Түйінді сөздер

брейкинг, хип-хоп мәдениеті, көше биі, мәдени трансформация, emergency art.

Дәйексөз үшін

Мурзагулова, А., Вейзанс, Е. 2026. Брейкингтегі «Emergency art» концепциясы: көше биінің мәдени трансформациясы. Arts Academy ғылыми журналы №1(17): 43–59.

МРНТИ 18.41.91 **DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.43**
УДК 793.3

А. Мурзагулова[1]*
[1]Казахская национальная академия хореографии
ORCID ID: *0000-0001-7664-6260*
E-mail: *anel.murzagulovna@gmail.com*
(Астана, Казахстан)

Э. Вейзанс [2]
[2]Латвийский колледж культуры
ORCID ID: *0000-0003-4468-8284*
E-mail: *edmunds.veizans@lkk.gov.lv*
(Рига, Латвия)

БРЕЙКИНГ В КОНЦЕПЦИИ «EMERGENCY ART»: КУЛЬТУРНАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ УЛИЧНОГО ТАНЦА

Аннотация

Институционализация брейкинга как олимпийской дисциплины отражает значительную трансформацию уличной культурной практики в глобально признанную художественную и соревновательную форму. Несмотря на наличие обширных исследований, посвящённых историческим и социокультурным аспектам хип-хопа, процесс, в рамках которого брейкинг одновременно развивается как художественная практика, форма культурной идентичности и институционализированная дисциплина, остаётся недостаточно изученным. Данное исследование восполняет этот пробел, рассматривая брейкинг как форму «экстренного искусства» (emergency art), возникшую в условиях социальной маргинализации и прошедшую путь культурной и институциональной трансформации.

Методологической основой исследования является междисциплинарный подход, включающий исторический анализ, обзор научной литературы и качественные методы исследования, такие как наблюдение, интервью и анализ соревновательной практики. В работе также используются эмпирические данные международного сообщества брейкинга с особым акцентом на Казахстан как формирующийся центр высокого уровня.

Научная новизна исследования заключается в интерпретации брейкинга через концепцию emergency art и анализе его трансформации из неинституциональной культурной практики в олимпийскую дисциплину. Полученные результаты способствуют более глубокому пониманию взаимодействия художественного выражения, культурной идентичности и институциональных структур в современных танцевальных практиках.

Ключевые слова

брейкинг, хип-хоп культура, уличный танец, культурная трансформация, чрезвычайное искусство.

Для цитирования

Мурзагулова, А., Вейзанс, Е. 2026. Брейкинг в концепции «Emergency art»: культурная трансформация уличного танца. Научный журнал "Arts Academy", № 1(17): 43–59.

Introduction. The hip-hop emerged in the South Bronx in the 1970s, which was a response to poverty, racial segregation, and urban abandonment. Hip-hop consists of five interdependent components: MCing, DJing, graffiti, breaking, and the knowledge principle. Together, all the elements worked together and provided the marginalized African Americans and Latinos with an alternative to violence and creativity, identity, and community structure. The most obvious and immediate expression of hip-hop was breaking, otherwise known as break dance. It is a mix of dance acrobatic elements, improvisation, and it is a phenomenon where dance replaces violence. Crews gained status and respect because of skill and not physical force.

DJs like Kool Herc and Afrikaa Baambataa assisted the transformation and lengthened instrumental breaks to allow the dancers more space. These interruptions led to competitive improvisation, ritualized combat, and social rules that continue to regulate the culture. Breaking was thus a new dance style as well as a restructuring of the life of the urban Bronx.

The transformation of breaking, from a local street action to a global art and Olympic sport, can be seen in the thorny points between culture and institution, art and education, and resistance and globalization. When breaking diffused across national boundaries, it was a means of cultural exchange, a kind of youth training and social promotion. The practice was creative in settings characterized by a lack, but it also evolved into a systematic practice in schools of dance and other cultural centers, and currently, international sporting events.

The development of breaking as a local street culture into international artistic performance and the Olympic Games demonstrates complex crossbreeding of culture and institution, art and education, resistance, and globalization. Breaking became a way of cultural exchange, youth education and a social mobility tool as it went international. Not only was the practice cultivating creativity among settings of deprivation, but it also served as a part of the dance schools, cultural centers, and, most recently, sport events.

This complex change has been examined in this article by analyzing the roots, definitions, and international path of breaking. It highlights the importance of the dance as an emergency art: firstly, it was a survival technique, then it was a way of identity-making, and finally it was the recognized cultural capital. This pays specific attention to the roles of women in transforming the field, the worldwide spreading of breaking through competitions like Red Bull BC One and the spectacular example of Kazakhstan, where breakers have become international stars despite having very little.

Materials and methods of research. This study is a synthesis of historical, academic and empirical evidence in investigating how breaking has become a global discipline after being practiced in the streets. The background of hip-hop culture and breaking, as outlined by historical and scholarly literature, such as the works of Schloss (2009) and Chang (2005), offers a perspective in which one can understand how it became a valuable element of South Bronx socio-culture. Interviews, observations and competition outcomes among breakers of various contexts, especially Kazakhstan, were used to gather

primary and secondary data, supplemented by battle videos and social media records, thus emphasizing the embodied practices and their spread across the world. The knowledge gained from dance education and pedagogy, such as Veizans (2013), was considered to emphasize how hip-hop culture can be integrated into formal dance training and cultural values.

The analysis used in the study was a historical-cultural analysis to trace the evolution of breaking and place it in the wider context of socio-cultural and institutional processes. The process was conducted through the use of content analysis in media, textual and audiovisual media in a systematic manner to reveal the thematic patterns, cultural meaning and representation of breaking in different situations. The case study is based on Kazakhstan as the example of international excellence, where local practices are adjusted and become international. Comparative analysis also compared New York and Kazakhstan practice with the global pattern, hence examining the issue of processes of institutionalization, pedagogy and cultural legitimacy.

Literature review. The academic sources on the subject of breaking show a dynamic, interdisciplinary area involving the study of dance areas, cultural history, sociology, and sports anthropology. Various researchers treat the phenomenon of breaking through different analytic angles, thus bringing out the artistic, social, and cultural aspects of it. Among the most prominent theoretical approaches to dance studies, the works of Banes, exploring the process of modern practice of contemporary dance in the context of postmodern culture, are to be discussed. Banes proposes the suggestion that many new forms of dances are created outside of the institutional structure and integrated into the scholarly language and professional dance schools (Banes 1994). This view is especially pertinent to explaining how the art of breaking as a street-based dance has slowly migrated into the realms of authoritative spaces of art and education.

Chang analyses the socio-historical roots of hip-hop culture in the context of urban poverty, racial disparity and structural decline, which led to the rise of hip-hop in the South Bronx in the 1970s (Chang 2007). Chang highlights that the hip-hop culture played the role of a cultural reaction to the social marginalization by offering young people other ways to express themselves, create identities and belonging.

Some researchers pay specific attention to hip-hop dancing, breaking as a cultural and artistic activity. Rajakumar discusses the spread of hip-hop dance all over the world, and he, through this discussion, reveals how hip-hop dance has been modified and redefined in various cultural settings outside the United States (Rajakumar 2012). This is also the case with Fitzgerald, who deals with the dance styles of the city and defines breaking as an extremely dynamic genre of dance: improvisation, physical virtuosity and a performative competition (Fitzgerald 2009).

The hybrid cultural nature of hip-hop dance is brought to the attention of other researchers. Eagle examines city dance using the idea of cultural hybridity that contemporary street dances arise out of the interplay of various movement practices and cultural forces on them (Eagle 1999). In that case, the breaking may be perceived as a blend of African traditions of the diasporic movement, Latin rhythms and the things

that were borrowed from martial arts and acrobats.

Practical and technical breaking is another area that has been covered in applied sources. Green and Brammel provide systematic accounts of vocabulary movement, stylistic elements and terms in breaking, thus contribute to codifying knowledge in the dance form (Green and Brammel 2003). These publications are significant to record the technical organization of the breaking and supporting of the transmission of breakdances in the state of dance communities.

Sociologically, the problem of authenticity and identity in the hip-hop community has been addressed by Harkness, who stated that "underground hip-hop worlds in forming cultural legitimacy through participation, creation, and linking to commonly held cultural practices" (Harkness 2010, 57). In his work, he emphasizes the need to appreciate the community and non-official cultural regulations to sustain authenticity in the hip-hop culture.

The subject of gender in the hip-hop culture has also seen academic interest. The reason is that Hobson and Bartlow consider the characterization of women in hip-hop culture and popular music, to which they find some continuing gender inequalities and the increasing popularity of female performers and artists (Hobson and Bartlow 2008). The contribution of their work to the realization is the changing role of women in breaking culture.

Scholars such as Veizans have determined the stance of pedagogical perceptions of street dance into formal instruction of dance without losing its improvisational roots and cultural basis (Veizans 2013). Such practice represents the recognition of breaking as a practice, performance, and educational and cultural resource that is increasing in importance.

Although the literature covers lots of material, most scholars concentrate on isolated dimensions of breaking, including its history, cultural fusion, technical composition or social relationships in hip-hop cultures. There is less emphasis on the analysis of breaking as a phenomenon that at once integrates the practice of art, cultural identity, and change of institutions. Specifically, how a street-based cultural practice can transform into a globally established artistic and sporting discipline is a less explored issue.

Recent studies further expand the understanding of hip-hop culture as a complex socio-cultural system that operates across spatial, generational, and institutional dimensions. Villanueva (2023), for instance, proposes the concept of a "hip hop multimodal infrastructure," emphasizing the interaction between expressive practices (such as breaking, DJing, and MCing) and place-based cultural scenes. This perspective highlights hip-hop as an embodied and spatially situated form of cultural production, where meaning is co-constructed through performance and community interaction. Similarly, Radcliff approaches hip-hop through the lens of youth engagement and cultural remixing, arguing that "processes such as sampling and mixing can serve as frameworks for reinterpreting tradition and creating new forms of collective expression, particularly among young people and marginalized groups" (Radcliff 2025, 29). In parallel, recent studies conceptualize hip-hop as a subcultural formation undergoing continuous transformation under the conditions of globalization, where its

original forms are reinterpreted within new urban and cultural contexts while maintaining elements of autonomy and identity (Benvenga 2022). These studies show that contemporary scholarship increasingly views hip-hop not only as an artistic practice but also as a dynamic cultural infrastructure, a mode of knowledge production, and a site of negotiation between resistance and institutional integration.

This article explores breaking as a kind of emergency art that developed some form of social marginalization and then took a course to cultural institutionalization. The article attempts to add a discourse of tracing the history of breaking by examining how contemporary dance practice is transported between the non-institutional space of cultural heritage and from cultural institutions to international recognition.

Results and Discussion. The history of breaking highlights its origin in the South Bronx in the early 1970s, when the area was in a state of crisis, experiencing deindustrialization, gang life, and the deterioration of the infrastructure. According to Eagle (1999), the form has been described as the emergency art, art that was made under circumstances of scarcity where breaking became not only a survival tool but also a means to express oneself. Fitzgerald (2009) locates breaking, likewise, in the larger constellation of hip-hop, with its improvisational and hybrid quality, a mixture of African diasporic dance traditions and new urban aesthetics.

History reconstructions have been especially relevant to the role of gangs. In the years before the emergence of the organized hip-hop parties, territorial conflict between gangs commonly resulted in violence. According to Chang (2007) and Harkness (2010), the early hip-hop leaders tried to find other alternatives to violence and turned the gang rivalries into music and dance. Battles were a ritualized form of alternative to a physical fight, which enabled the young people to fight over status and territory by battling performance instead of fighting physically. The birthplace of breaking, the Bronx, experienced the growing peripheralization with increasing marginalization worsened by the exodus of white inhabitants, working-class Black kids tried to find the methods of self-expression in the mainstream culture, which did not recognize their forms of subjectivity (Aprahamian 2023). This is a major theme in the literature, as the authors highlight how breaking as a conflict resolution mechanism works in the streets and is now in some way transformed into a dance battle.

The innovation of music was also very important. There is a universal consensus among scholars that the soul and funk record isolating break technique used by DJ Kool Herc was pivotal in the determination of the conditions in which breaking could occur (Green and Brammel 2003). Herc provided an improvisational atmosphere through the extension of rhythmic passages that focused on percussion. Dancers then reacted by experimenting with more challenging floor work, freezes, and power moves and created a lexicon that separated breaking and other dances. According to Banes (1994), this is one of the points of cultural hybridity whereby the salsa, martial arts, and James Brown stagecraft influences were re-invented in a distinct and very physical manner.

The analysis of breaking should not be considered outside of the context of the whole hip-hop movement. According to

Fitzgerald (2009) and Rajakumar (2012), break, graffiti, DJing, and MCing were not only complementary activities but also a whole cultural identity. Although they had their own techniques, which had been developed by each discipline, they shared one common spirit, which presumed improvisation, competition, and visibility in the marginalized city spaces. Some descriptions indicate direct exchange between graffiti crews and dance crews, where communication and confrontation between groups was often transgressive. Notably, scholars like Harkness (2010) note that the emergence of the hip-hop culture led to the decline in crimes on the street because violent rivalry was replaced by an artistic one. Though graffiti has been condemned as vandalism and breaking was at times referred to as uncivilized behavior, both acts had provided substitutes to drug dealing and violent opposition in the areas characterized by negligence.

It is believed that the breaking had a significant impact, not on the lives of Bronx boys, but also on art, thus, the idea of emergency art is introduced. The idea offers an applicable model in explaining the emergence of breaking. According to Eagle (1999), emergency art refers to a cultural behavior that develops as a direct response to such urgent circumstances of deprivation, violence and exclusion. In terms of this framework, breaking did not actually start as a form of art to be formalized and institutionalized, but as an impulsive reaction to crisis. The earliest b-boys and b-girls used movement as a way of converting desperation to energy and replacing violence with ingenuity and demand visibility in the social spheres that had marginalized them.

Breaking, at the survival level, provides a safe but competitive level of expression to youth who would otherwise have been sucked into the gang subculture. Fights began to be replaced with battles, streets by dance floor, as the main place of confrontation. This initial phase shows breaking to be an element of survival, a fact that Chang (2007) points out in his narrative of how early hip-hop artists were aggressively working to re-channel gang conflicts in culture. Youth groups remained and their rivalries were performed in a symbolic and performative manner instead of violent. The transformation attracts some parallels to some of the Asian cultures, where political or social negotiations are performed in the form of formalized competitions, e.g., culinary competitions, rather than direct conflicts.

The second emergency art stage is identity formation. When the concept of breaking was established as a customary behavior in the hip-hop circles, it allowed those involved to create and express individual and group identity. Having the improvisational aspect of the dance meant that the originality was encouraged, which rewarded those who came up with their styles. Through movement, identity was played out and competed by dance. This, according to Eagle (1999) and Fitzgerald (2009), is the building of cultural hybridity, whereby various forces of the African diasporic traditions, jazz, martial arts, and popular entertainment merge together in the new and fluid identities which challenge the traditional categorization of race, classes, and artistry.

The third phase is the capital and cultural formation. When the breaking became visible in movies, at professional and competitions and later at regular

institutions, it came to find itself in a survival means, and it coincided with a means of cultural prosperity. The process of breaking allowed not just role in the local communities, but also access to the global networks, professional careers, and transnational mobility. As a key instance of how promoting breakers with a marginalized background can be facilitated, Rajakumar (2012) singles out the Red Bull BC One competition, as participants of the competition represented a marginalized group; therefore, raising the profile of emergency art to a highly-regarded cultural production. Therefore, the path of breaking as a survival art is a response to a more general societal change: surviving to identity to institutionalized legitimacy. The adaptability of the form in each of the stages is shown by both its ability to meet the immediate requirements and its development into a platform of international fame.

Traditionally, women have been underrepresented in breaking. However, feminist and cultural studies have also put into more and more emphasis the importance of women in the field. Hobson and Bartlow (2008) note that the women in hip-hop could not be recognized or leaders in a systematic way. During the breaking, it was always possible to ignore the female dancers as exceptions or novelties instead of valuing them as the main players. Women continued to make their place in the scene despite this marginalization and created spaces of visibility and redefined the boundaries of the form. The first B-girl Summit was held in Minneapolis in 2005, was a milestone in this sense. Being the first major event devoted to women in hip-hop and breaking, it marked the difficulties of the female breakers and their desire to be heard and claimed their own space.

Women have also been observed to make contributions to scholarship through their expressions. According to Hobson and Bartlow (2008, 12), "female breakers incorporated the aspects of contemporary dance, flexibility, and storytelling in the repertoire of breaking". This way, they broadened its expressive scope to the aggressive, competitive, and athletic commonly stressed by the male practitioners. The input of women demonstrated the possibilities of breaking in telling stories, expressing feelings, and artistic experiments and defied the notion of the dance as being solely about strength and authority.

Another example of this development can be found in contemporary examples. Such female breakers as Ayumi in Japan, Logistx in the United States and Kastet in Russia have succeeded in gaining international recognition and this proves that breaking, in different ways, has no manly interpretation and can be embodied in various ways. Such dancers can be discussed as performers by Butler (1990): the practice of identity due to repetition, which disrupts the normative expectations. Within the breaking, the female performances disrupt the normalization of assuming the form that is produced by men, by reinstating it as a practice in which gender divisions may be repurposed and redefined. Increased visibility of women in breaking also implies pedagogical and cultural transmission. Female instructors in dance schools and youth organizations in every corner of the world can serve as role models to young people, prove stereotypes wrong and make it more accessible. In their teaching and performing, they make

breaking legacy to embrace gender diversity, thus making a difference in the culture of breaking.

Globalization of breaking has been widely written in scholarly literature on hip-hop and popular culture. What started out as a local reaction to inner-city deprivation in South Bronx has become a transnational practice with participants in over a hundred countries. Various elements have helped in this global expansion, starting with media portrayals, commercial sponsorship, international competition and digital networks that led to cross-cultural exchange across borders. Unlike the early development of breaking, when formal training methods did not exist, similar to other action sports (Lee and Tak, 2025).

The first wave of globalization was the international circulation of films and documentaries in 1980s. In 1982, 1983, and 1984, 'Wild Style', 'Style Wars' and 'Beat Street' exposed European, Asian, and Latin American audiences to the aesthetics and ethos of the hip-hop culture. Although the critic Banes (1994) and Chang (2007) note that these representations tended to popularize or commercialize breaking in an easier manner, they also served as mediums of communication. Those audiences who were not familiar with the Bronx setting were drawn into the amazed athleticism, competitiveness and creativity of the dance and local variations began to appear.

This was further intensified by the television shows. During the early 2000s scripts like 'So you think you can dance' in the United States and 'America Best Dance Crew' popularized breaking among large masses. In spite of the fact that these programs often focused on choreography and did not focus on improvisational battle, they opened up the possibilities of professional dancers and made breaking a form of entertainment and art a norm. In this aspect, globalization was not just a geographic process but a cultural one as well it redefined the way of perceptions of breaking might be.

Corporate sponsorship was also another important parameter. 'BC One' competition Since 2004, Red Bull has had the 'BC One' competition as the premier international breaking stage. According to Rajakumar (2012), 'BC One' is the point at which breaking came to be globalized the most. Through the introduction of organized regulations, international qualifiers and wide publicity, 'BC One' made breaking a professional competition format than it was before. Millions of dancers all around the world competed to be noticed. Corporate sponsorship provided financial sustenance and breakers were able to take the career path of a sportsman and cultural ambassador.

These world forces were strengthened by digital platforms. As the popularity of YouTube, Instagram, and TikTok increased, dancers could upload their routines, tutorials, and fight videos regardless of national boundaries. The internet thereby reduced the distance between locations so that a young breaker in Almaty or Seoul could study the styles of innovators in New York or Paris virtually within seconds. This online circulation democratized knowledge, increased innovation and enabled the formation of a global community.

The globalization of breaking has been observed to have a paradox by scholars. What started as a form of cultural resistance has become a part of the mainstream entertainment, and, more recently, global sport. According to Eagle (1999) and Fitzgerald (2009), this process is indicative

of both the flexibility of breaking and tension between authenticity and institutionalization. On the one hand, globalization has availed visibility, resources and opportunities to practitioners all over the world. On the other it may make a highly contextual art into a standardized spectacle that is no longer connected to its Bronx roots.

It is paradoxically how battle culture has evolved. The battles were community rituals in its primitive form that solved conflict and created respect. Battles in the international competitions are evaluated based on the codified criteria, including originality, musicality, execution, and vocabulary[4]. Although it is a fair and transparent system, it also focuses less on improvisation and local narrative and more on technical skill and generalization. The issue is whether or not globalization enriches breaking by guaranteeing its maintenance or takes breaking out of its social context.

The emergence of Kazakhstan as a world center of excellence is one of the most interesting consequences of the globalization of breaking. Although Kazakhstan is not directly related to the Bronx historically, there have been world breakers that have emerged with the country to compete at the top of the Red Bull BC One and other competitions across the globe. Killa Kolaya (Nikolai Chernikov) or Daulet and Adlet Anarbekov are common names in the international lists, and crews like 'Simple System' have also brought at least some glory to Kazakhstan.

To explain this phenomenon, it is necessary to pay attention to regional, cultural, and historical processes. According to scholars and practitioners, there are a number of contributing factors. To begin with, the physical strength, acrobatics and endurance culture in Central Asia offered an innate basis of breaking to its hard demanding vocabulary. The area provided gymnastics and martial arts, which were useful in learning power moves and freezes, and thus made Kazakh dancers competitive.

Second, the relatively open artistic atmosphere in Kazakhstan had allowed dancers to experiment with a wide variety of influences. Contrary to situations where dance was highly institutionalized, Kazakh scene evolved in an informal way and dancers were allowed to be creative and integrate local aesthetics with the international hip-hop traditions. This openness promoted innovation, which was very important in the culture of battle.

Third, the regional position of Russia as a breaking hub needs to be taken into consideration. Amir Zakirov and other Kazakh practitioners, in interviews, mentioned that there was a big influx of young dancers going to Russia to meet crews, attend workshops, and share their skills. The Predators Crew which is usually connected with Russian breaking came to be a significant point of contact of Kazakh dancers. Amir himself pointed out that the assimilation with Russian crews was not something of forgetting the Kazakh identity but a mere necessity of strategy as Russia was a center of new findings in the field of breaking. Russian hip-hop, in this case, is a nodal point, a significant aspect of social life, with its internal processes and intricate relations of things and meanings (Ivanov,

[4] International Olympic Committee, *Breaking at Paris 2024*, 2021, https://www.olympics.com/en/olympic-games/paris-2024/results/breaking

2013). This transnational cooperation shows how globalization does not only work between the Bronx and the world, but also regionally where knowledge flows between neighboring nations.

Lastly, digital media boosted the emergence of Kazakhstan. Videos of Kazakh breakers went viral across the internet and earned them reputations that broke down regional boundaries. This enabled Kazakh dancers to gain international reputation without necessarily having to move around because they were able to train at home and compete on the international scene due to the presence of digital exposure.

The rise of Kazakhstan has both a symbolic and practical implication to the international breaking fraternity. Mathematically, it indicates that breaking is universal. Form that is grounded in the experiences of African American and Latino youth in New York might strike a chord and strengthen the young generation in Central Asia, thousands of miles away, and in a completely different social-political context. There is not much that Bronx and Almaty can say about each other in terms of the historical background, but the spirit of breaking, with its ethics of non-yielding, being creative and competitive, has turned out to be versatile in response to other cultures.

Simultaneously, the history of breaking in Kazakhstan is much different than the one of its development in the United States and Western surroundings. The Kazakh scene did not develop the extensive use of street actions in impoverished neighborhoods as the South Bronx, where breaking was the direct result of the street conditions created by the social contradiction as well as the conflicts of territory. Rather, the culture of breaking in Kazakhstan emerged in mainly semi-institutional and structured contexts, in the form of studios, clubs, and educational enterprises. This disparity could be defined by the lack of similar types of urban conflict as well as by the different socio-cultural circumstances that did not require similar forms of expressive resistance. Thus, the role of breaking as emergency art becomes less obviously based upon immediate social survival, and mediated by institutionalized cultural involvement.

This, however, does not mean that it does not have the so-called dimension of emergency, but its transformation. In the modern setting, especially with the new generations, the contact with hip-hop dance is becoming more influenced by digital culture and networks. Social media is the platform of the rise of new visibility and identity for breaking dancers. None of these practices are exactly what it once was in the street level fighting Bronx, but they still respond to the present day conditions of society, including the limitations of digital presence, self-visualization, and adapting to global cultural change. At this point, the concept of emergency art in Kazakhstani perspective shifts from urban marginalization to digital and institutionalized form of cultural expression. In practice, Kazakhstan has affected the world performance standards. The sporting focus of Kazakh breakers has increased the demand in the technical skills in global events. Their triumph is a manifestation of the fact that it does not matter the geographical location or cultural background of a person but, there is the commitment, imagination and connection to world networks. This growth does not refute the fundamental significance of the Bronx-centric narrative.

The success of Kazakhstan also leaves the issue of ownership and authenticity of cultures. When breaking is now done and perfected in settings with little or no relation to origins, who is in charge of its history? Should authenticity be determined by adherence to Bronx traditions or ability to become innovative in international structures? Such arguments reflect wider debates on hip-hop studies regarding cultural appropriation, hybridity and preservation of marginalized voices.

The shift in breaking, from street-based culture, into a sport, is one of the most remarkable aspects of cultural presence in the recent time. Breaking was firstly practiced as nonviolent alternative to violence and as a method of expression by the underprivileged youth in the Bronx. An early period of battles saw it improvised, spontaneous and focused on local identity. But in half a century breaking has become a sport whose rules and procedures are controlled, and with codified rules of judging, and international federations. The final stage of this change is an Olympic sport firstly tried at the 2018 Youth Olympic Games in Buenos Aires and officially declared in the Olympic Games in Paris 2024. The 2024 Paris Olympics marked breaking's recognition as a global sport, a progression from its initial showcase at the 1984 Los Angeles closing ceremony (Braeunig, 2025).

This change is an indication of greater tendencies in cultural globalization and institutionalization. Formalization also entails practices that started as subcultural resistance, and by virtue of being noticed, they tend to be formalized. Similar examples are found in skateboarding, surfing and climbing. Both started as a lifestyle or counterculture activity, and were appropriated into the Olympic movement. The adoption of breaking is the continuation of this trend which provokes especially acute questions due to a strong bond with the spirit of resistance, improvisation, and authenticity that hip-hop was associated with.

There were a number of strategic factors behind the decision of the IOC to include breaking. First, the Olympic movement has been trying to win over younger viewers who are increasingly consuming culture using digital media as opposed to the traditional sports broadcasting. Second, breaking provides diversity in the world. Although it is based on the Bronx, it enjoys vibrant communities in Asia, Europe, Latin America, and Africa, which presents it well in the representation of the IOC with an aim of demonstrating the global participation. Third, breaking unites athleticism with artistry, offering some form of spectacle that supplements conventional sports as well as other judged sports like gymnastics and figure skating.

The World DanceSport Federation (WDSF) took over the responsibility of ruling breaking to be prepared to include breaking in the Olympics. This move was debatable in the world of breaking, as WDSF did not have much historical connection to the hip-hop culture. The federation however came up with judging standards, international qualifying events and avenues through which national teams can be involved in Paris 2024. The system of judging that comes with WDSF is known as Trivium system that judges three areas that include: physical, artistic and interpretative quality. In every sphere, there are several judges, and the overall result defines the winner. It is supposed to achieve a balance between athletic performance, creativity,

and musicality so that breaking could be considered a sport as well as an art[5].

Conclusion. The rise of breaking illustrates its evolution from the Bronx to the Olympics represents. A story of resistance, innovation, and reinvention. It reflects the ability of the marginalized groups to develop cultural forms that do not only exist but also transform the world culture. Its history demonstrates the strength of art as the way of survival, identity, and protest. Its integration shows how universal movement is as a language. Its institutionalization can be considered an example that depicts the opportunity and the threats of integrating culture into guidelines.

Breaking will make its future by how it will deal with the tension of authenticity and institutionalization. It is because, in order to remain in its indigenous and improvisational spirit, cultural origins, and welcoming ethos, breaking will not only become an ever-evolving sport, but it will also remain a cultural heritage. In its turn, it may fall victim to too much codification and commodification, and it is then easy to lose the importance that made it meaningful in the first place.

Finally, the power of breaking in its universality. It is, at the same time, art and sport, tradition and innovation, local and global. Breaking has been performed in train stations, school gyms, international arenas, and Olympic stages – regardless, it has been a glory to the impracticability of the human feel and the strength of cultural groups. The fact that it has been introduced into the Olympics is a milestone. But the most important thing about it is that it has withstood the test of time and has continued to provoke freedom, agency and identification to the entire planet.

All in all, breaking as street art form demonstrates shift of the perception from local social marginalization to global institutionalization and adaptation, redefining its meaning across cultural, institutional and technological contexts.

References:

1. Aprahamian, Serouj. 2023. The Birth of Breaking: Hip-Hop History from the Floor Up. London: Bloomsbury Publishing. https://doi.org/10.5040/9781501394348.
2. Banes, Sally. 1994. *Writing Dancing in the Age of Postmodernism*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
3. Benvenga, Luca. 2022. "Hip-hop, Identity, and Conflict: Practices and Transformations of a Metropolitan Culture." Frontiers in Sociology 7: 993574. https://doi.org/10.3389/fsoc.2022.993574.
4. Braeunig, Patrick A. 2025. "Breaking Down the Scoring: Interrator Reliability and National Bias in Olympic Breaking." *arxiv preprint* arxiv:2511.00553. https://arxiv.org/abs/2511.00553.

[5]World DanceSport Federation, *Judging System for Breaking: The Trivium*, 2022, https://dancesport.app.box.com/s/68qlyhgskc8wmzyp56t31y7qycqda8fj

5. Chang, Jeff. 2007. *Can't Stop Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation*. New York: St. Martin's Press.
6. Eagle, Mary. 1999. "Dance and Cultural Hybridity." *Dance Studies Journal* 17 (4): 361–370.
7. Fitzgerald, Thomas. 2009. *Hip Hop and Urban Dance*. Chicago: Heinemann Library.
8. Green, Joseph, and David Brammel. 2003. *Hip Hop Handbook*. Vol. 1: Breakdance. New York: Street Style Publications.
9. Harkness, Geoff. 2010. *Situational Authenticity in Chicago's Hip-Hop Underground*. PhD diss., Northwestern University.
10. Hobson, Janell, and Robin D. Bartlow. 2008. "Introduction: Representing Women, Hip Hop, and Popular Music." *Meridians* 8 (2): 1–14.
11. Ivanov, Sergey. 2013. "Hip-Hop in Russia: How the Cultural Form Emerged in Russia and Established a New Philosophy." In *Hip-Hop in Europe: Cultural Identities and Transnational Flows*, edited by Sina A. Nitzsche and Walter Grünzweig, 87–102. Zürich: LIT Verlag.
12. Lee, Eunsu, and Minhyeok Tak. 2025. "From Back Streets to Olympic Stage: The Development of Breaking and Skateboarding in South Korea." *The International Journal of the History of Sport* 42 (1): 62–82. https://doi.org/10.1080/09523367.2025.2465694.
13. Radcliff, Dwight A., Jr. 2025. "Remixing the Center: Missional Frameworks from Young Adult Lenses via Hip Hop Culture." *Missiology: An International Review* 53 (1): 26–38. https://doi.org/10.1177/00918296241282672.
14. Rajakumar, Mohanalakshmi. 2012. *Hip Hop Dance*. New York: Bloomsbury.
15. Veizāns, Edmunds. 2019. *Street Dance Pedagogy and Cultural Practice*. Riga: Latvian Academy of Culture.
16. Villanueva, George. 2025. "Hip Hop Multimodal Infrastructure: Sustaining the Culture in Community." *Howard Journal of Communications* 36 (5): 626–639. https://doi.org/10.1080/10646175.2025.2538655

Contribution of the Authors:

Anel Murzagulova – conceptualisation of the study, literature review, analysis, and drafting of the manuscript.
Edmunds Veizans – academic supervision, methodological guidance, and critical revision of the manuscript.

Авторлардың үлесі:

Анель Мурзагулова – зерттеу тұжырымдамасын әзірлеу, қолданылған әдебиетпен жұмыс жасау, талдау жүргізу және мақаланы жазу.
Эдмундс Вейзанс – ғылыми жетекшілік, әдістемелік қолдау көрсету және мақаланы редакциялау.

Вклад авторов:

Анель Мурзагулова – разработка концепции исследования, обзор литературы, анализ и написание статьи.
Эдмундс Вейзанс – научное руководство, методологическая поддержка и критическое редактирование статьи.

Brief Information about the Authors:

Anel Murzagulova – Doctoral student, department of "Pedagogy of choreography", Kazakh national academy of choreography, Astana, Kazakhstan.
Email: anel.murzagulovna@gmail.com
Tel.: +14155356797

Edmunds Veizans – PhD, Associate Professor, Latvian college of culture, Riga, Latvia.
Email: Edmunds.veizans@lkk.gov.lv
Tel.: +37129262327

Авторлар туралы қысқаша мәлімет:

Анель Мурзагулова – «Хореография педагогикасы» кафедрасының докторанты, Қазақ ұлттық хореография академиясы, Астана, Қазақстан.
Email: anel.murzagulovna@gmail.com
Тел: +14155356797

Эдмундс Вейзанс – PhD, Латвия мәдениет колледжінің қауымдастырылған профессоры, Рига, Латвия.
Email: edmunds.veizans@lkk.gov.lv
Тел.: +37129262327

Краткая информация об авторах:

Анель Мурзагулова – докторант кафедры «Педагогика хореографии» Казахской национальной академии хореографии, Астана, Казахстан.
Email: anel.murzagulovna@gmail.com
Тел.: +14155356797

Эдмундс Вейзанс – PhD, ассоциированный профессор Латвийского колледжа культуры,
Рига, Латвия.
Email: edmunds.veizans@lkk.gov.lv
Тел.: +37129262327

МРНТИ 18.45.15 **DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.60**
УДК 75.023.1

Г.С. Мухтарова[1]*
[1]Казахский национальный университет искусств имени Күләш Байсейітовой
ORCID ID: *0000-0003-4785-5148*
E-mail: *gaini.mukhtarova2022@gmail.com*
(Астана, Казахстан)

ОТРАЖЕНИЕ ТЕАТРАЛЬНОГО МИРА НОО И КАБУКИ В ЖАНРЕ ГРАВЮРЫ «ЯКУСЯ-Э»

Аннотация

Статья посвящена влиянию традиционных японских театров Ноо и Кабуки на возникновение и развитие жанра гравюры «якуся-э», изображающей актеров в сценическом образе. Такие поджанры, как «Ноо-га» и «Кабуки-э», благодаря многотиражности ксилографических оттисков были ведущими жанрами направления гравюры «укийё-э». Статья рассматривает уникальность жанра «якуся-э» как феномена, не имеющего аналогов в мировом изобразительном искусстве, посвящённого изображению актёров в сценическом амплуа и выполненного в технике цветной гравюры «нисики-э». Цель статьи заключается в рассмотрении гравюры «якуся-э» как жанра, воедино связующего сценическое и изобразительное искусство. Театральная гравюра «якуся-э» запечатлела всю историю развития и расцвета сценического искусства японских театров Ноо и Кабуки. Вместе с тем в статье изучаются сложившиеся школы и каноны, связанные со спецификой театров, в частности, амплуа «оннагата». В качестве методологии в статье используются иконографический анализ, компаративистский и междисциплинарный подходы. Научная новизна статьи заключается в таблице, представляющей авторскую классификацию деления жанра «якуся-э» на поджанры, виды и подвиды изображений, разновидности композиций, техники гравюры, сценические амплуа, позы, стили художественных династических школ, иконографические каноны изображений. Вместе с тем в статье в качестве наглядного материала использованы источники из личного архива автора: афиши, видеофильмы, фотографии, собранных во время прохождения в Японии годичной научно-педагогической стажировки по программе международной стипендии «Болашак» (2012-2013 гг.), а также в ходе организации лекций, мастер-классов и гастрольных выступлений в г. Астана (2014, 2015 гг.) актёра театра Ноо, обладателя статуса «Живое национальное сокровище Японии» Нобору Кацуми в Казахском национальном университете искусств, Государственном академическом русском театре драмы имени М. Горького.

Ключевые слова

традиционный театр, японская гравюра, Кабуки, Ноо, якуся-э.

Для цитирования

Мухтарова, Г. 2026. Отражение театрального мира Ноо и Кабуки в жанре гравюры «якуся-э». Научный журнал «Arts Academy» №1(17): 60–89.

ҒТАХР 18.45.15 **DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.60**
ӘОЖ 792.09

Ғ.С. Мұхтарова [1]*
[1]Күлаш Байсейітова атындағы Қазақ ұлттық өнер университеті
ORCID ID: *0000-0003-4785-5148*
E-mail: *gaini.mukhtarova2022@gmail.com*
(Астана, Қазақстан)

НОО ЖӘНЕ КАБУКИ САХНА ӘЛЕМІНІҢ «ЯКУСЯ-Э» ГРАВЮРА ЖАНРЫНДАҒЫ КӨРІНІСІ

Аннотация

Мақалада актерлерді сахналық кейпінде бейнелейтін «якуся-э» гравюра жанрының пайда болуымен дамуына Ноо және Кабуки жапон дәстүрлі театрларының әсері қарастырылады. «Ноо-га» және «Кабуки-э» атты кіші жанрлар ксилографиялық даналарының үлкен көлеміне байланысты «укиё-э» гравюра бағытының жетекші жанрларына айналды. Мақала «нисики-э» түрлі түсті гравюра техникасында актерлерді сахналық амплуада бейнелейтін «якуся-э» жанрын әлем бейнелеу өнерінде теңдесі жоқ құбылыс ретінде қарастырады. Мақаланың мақсаты – «якуся-э» гравюраларын сахналық және бейнелеу өнерлерін біріктіретін жанр ретінде пайымдауында.

«Якуся-э» театр гравюрасы Ноо және Кабуки жапон театрларының сахна өнерінің дамуы мен өркендеуінің тарихын тұтас қамтыды. Сонымен қатар мақалада театрлардың ерекшеліктеріне, атап айтқанда «оннога та» амплуасына байланысты қалыптасқан мектептер мен ережелері зерттеледі. Мақаланың әдіснамасы ретінде иконографиялық талдау, салыстырмалы және пәнаралық тәсілдер қолданылады. Мақаланың ғылыми жаңалығы «якуся-э» жанрының кіші жанрларға, бейнелер, композиция, гравюра техникалары, сахналық амплуа, қимыл қозғалыс түрлерінің, әулеттік көркем сурет мектептерінің стильдері, бейнелердің иконографиялық канондары бойынша жіктілген авторлық классификацияны қамтитын кесте түрінде ұсынылған.

Сонымен қатар мақалада көркем құрал ретінде автордың Жапонияда «Болашақ» халықаралық стипендиясы бойынша бір жылдық ғылыми-педагогикалық тағылымдамадан өту барысында және Ноо театрының актері, «Жапонияның тірі ұлттық мәдени қазынасы» мәртебесінің иегері Нобору Кацумидың (2014, 2015 жж.) Астана қаласындағы Қазақ ұлттық өнер университетінде, М. Горький атындағы Мемлекеттік академиялық орыс драма театрында дәрістерін, шеберлік сыныптарын және гастрольдік қойылымдарын ұйымдастыру кезінде жиналған жеке архив материалдары: афишалар, бейнефильмдер, фотосуреттер пайдаланылған.

Түйінді сөздер

дәстүрлі театр, жапон гравюрасы, Кабуки, Ноо, якуся-э.

Дәйексөз үшін

Мұхтарова, Ғ. 2026. Ноо және Кабуки сахна әлемінің «якуся-э» гравюра жанрындағы көрінісі. Arts Academy ғылыми журналы №1(17): 60–89.

IRSTI 18.45.15
UDC 792.09
DOI 10.56032/2523-4684.2026.1.17.60

G.S. Mukhtarova [1]*
[1]Kazakh National University of Arts named after Kulyash Baiseitova
***ORCID ID:** 0000-0003-4785-5148*
***E-mail:** gaini.mukhtarova2022@gmail.com*
(Astana, Kazakhstan)

REPRESENTATION OF THE THEATRICAL WORLD OF NOH AND KABUKI IN THE «YAKUSHA-E» PRINTS GENRE

Annotation

This article examines the influence of traditional Japanese Noh and Kabuki theaters on the emergence and development of the 'yakusha-e' print genre, which depicts actors in their stage personas. Subgenres such as Noh-ga and Kabuki-e, due to their large print runs, were among the leading genres of the ukiyo-e movement. The research considers the uniqueness of 'yakusha-e' genre as a phenomenon that is both historically significant and artistically innovative, dedicated to depicting actors in their stage personas and executed using the 'nishiki-e' color print technique. The aim of the article is to examine 'yakusha-e' as a genre that unites the performing and visual arts, and to emphasize its historical context within Japanese art history. Japanese theatrical prints in the 'yakusha-e' genre capture the entire history of the development and flourishing of the performing arts of Japanese Noh and Kabuki theaters, from their origins to their modern representations.

Furthermore, the research studies established canons and schools of thought specific to theater, particularly in relation to the 'onnogata' role. The research employs iconographic analysis and a comparative, interdisciplinary methodology. The scientific novelty of the article lies in the table presenting the author's classification of the division of the yakusha-e genre into subgenres, image types and subtypes, composition types, engraving techniques, stage roles, poses, styles of dynastic artistic schools, and iconographic canons.

The article also uses materials from the author's personal archive as visual sources: posters, videos, and photographs collected during a year-long research and teaching internship in Japan under the 'Bolashak' International Scholarship (2012-2013), as well as the materials based on lectures, master classes, and touring performances of the Noh Theater actor and 'Living National Treasure of Japan' Noboru Katsumi at the Kazakh National University of Arts and the Gorky State Academic Drama Theater in Astana (During his visits to Kazakhstan in 2014 and 2015).

Key words

traditional theatre, Japanese engraving, Kabuki, Noh, yakusha-e.

Cite

Mukhtarova, G. 2026. Representation of the theatrical world of Noh and Kabuki in the «yakusha-e» prints genre. Arts Academy Scientific Journal, no. 1(13): 60–89.

Введение. Японское сценическое искусство известно во всем мире благодаря театрам Ноо и Кабуки, которые на протяжении веков сформировали свои школы с устойчивыми традициями актерской игры и классическими канонами сценографии.

Одним из важнейших факторов в сохранении и популяризации образов сценического искусства Ноо и Кабуки сыграл уникальный жанр театральной гравюры «якуся-э». Благодаря зрелищности постановок и профессиональному мастерству актёры всегда вызывали неподдельный интерес у японской публики, в связи с чем печатные оттиски гравюр «укиё-э» в жанре «якуся-э» с изображениями портретов известных актёров тиражировались и распространялись в Японии в виде портретов, изображений театральных мизансцен, а также театральных афиш и программ.

На сегодняшний день в Японии актерам театров Ноо и Кабуки, наряду с другими представителями традиционных видов искусств и ремесёл присваивают статус «Кокухо» («Живое национальное сокровище Японии»). Согласно закону «Об охране культурных ценностей» данный статус начали присуждать с 1954 года, а с 2008 года театры Ноо и Кабуки включены в репрезентативный список нематериального культурного наследия человечества ЮНЕСКО.

Интерес к вопросу сохранения нематериального культурного наследия актуален и сегодня, о чем свидетельствует выход на экраны в 2025 году японской художественной кинокартины «Кокухо», где отражается тема семейного наследования актёрского мастерства от отца к сыну, а также от учителя к ученику по системе «иэмото-сэйдо». Также в кинокартине продемонстрирована церемония объявления имени «сюмей», когда актер принимает сценическое имя старшего мастера, что символизирует преемственность школы, стиля игры и преданности театральной династии (см. Рисунок 1).

Рисунок 1. *Афиша фильма «Kokuhou» («Nation Treasure»).*
Источник: *Nippon.com. https://www.nippon.com/hk/japan-topics/g02567/*
(дата обращения: 1 марта 2026)

«Фильм “Кокухо” («Сокровище нации») установил новый рекорд кассовых сборов в японском кино. По данным дистрибьютора Toho, за 172 дня с момента выхода в прокат 6 июня 2025 года по 24 ноября фильм собрал 17,3 773 945 миллиардов иен и стал самым кассовым игровым фильмом в истории японского кинематографа» (Кацута 2025, 1).

Корни актерской профессии в Японии уходят в глубокую древность. «Вначале словом “якуся” обозначали лиц, которые принимали участие в религиозных празднествах и церемониях. Так, например, “ноо якуся” называли тех, кто участвовал в религиозных празднествах и церемониях, исполняя “саруга-куно”. Когда же “ногаку” стали официальным жанром театрального искусства, при дворе сёгунов словом “якуся” стали называть тех, кто играл “ногаку”. И наконец, слово “якуся” стало использоваться для обозначения современных актеров тогда, когда возник театр кабуки» (Масакацу 1969).

Театр Ноо по сравнению с театром Кабуки является более древним сценическим искусством. Становление одного из наиболее древних видов японского сценического драматического искусства Ноо берет своё начало с XIV века, а театр Кабуки получил развитие с XVII века. Главная отличительная особенность двух театров заключается в том, что в театре Ноо актеры играют в масках «номэн» или «омотэ», а в театре Кабуки в ярком гриме «кумадори», означающем «нанесение полос на лицо» (см. Рисунок 2, 3).

Рисунок 2. *Актер Нобору Кацуми в роли небесной девы в спектакле «Хагоромо».*
Источник: *https://waseda-gallery.com/record/index.html*
(дата обращения: 25 февраля 2026).

Рисунок 3. *Ичикава Энносукэ III и Ичикава Камедзиро II в постановке «Рэндзиси - два льва». Токио, театр Кабуки-дза. 1997.* ***Источник:*** Getty Images. *https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/theater-kabuki-ichikawa-ennosuke-iii-in-tokyo-japan-in-1997-news-photo/120406176?adppopup=true (дата обращения: 1 марта 2026).*

Линии на лице, именуемые в театре Кабуки «кумадори», соответствовали амплуа актера. В гриме мужских персонажей на лице рисовали цветные линии, каждая из которых имела свой особый смысл. Женский грим отличался большей утрированностью черт. По цвету «кумадори» делились на три большие группы: красный цвет «судзи кума» символизировал справедливость, смелость, сверхчеловеческую силу, добродетель - обычно использовался для положительных персонажей, синий и черный цвет «кумадори» – страх и скрытую злобу, использовался для отрицательных персонажей; также демонов, призраков; фиолетовый оттенок «ко-кума» символизировал благородство, использовался для персонажей с высоким социальным статусом, аристократии. Также существовал специальный грим «фудукома» для придания лицу звериных черт. Грим актёр наносил на лицо самостоятельно перед выходом на сцену, но иногда актёр мог прямо во время театрального действия, незаметно для зрителя нанести на себя линии «кумадори».

В названиях обоих театров Ноо и Кабуки есть общее значение, понимаемое как «мастерство». «Ноо» в переводе с японского языка означает «мастерство, умение, талант», а Кабуки состоит из трёх иероглифов «песня, танец, мастерство». Ноо – разновидность японского драматического искусства, форма танца с музыкальным сопровождением, которая развивалась в XVI веке из саругаку как самостоятельная драматическая форма.

Саругаку содержит элементы мимикрии, комедии и акробатики, в то время как драма «Ноо – это духовно осмысленная форма драмы, в которой используются маски, а главный актёр танцует под аккомпанемент барабанов и

флейт» (A dictionary of Japanese art terms 1990, 500).

Саругаку включают в себя танцы «кабу», напоминающие комическую пантомиму, которые танцуют под музыку песен «каё». Актёры исполняли саругаку в рамках религиозных праздников, их зрителями были представители различных сословий. Для саругаку не предназначались стационарные подмостки, репертуар и тексты зачастую исполнялись в импровизационной форме. Впоследствии разрозненные постановки стали формироваться в тематическое единство, что и ознаменовало переход саругаку на новую ступень развития, именуемую Ноо.

Театр Ноо изначально являлся более светским и элитарным видом искусства, предназначенным для высших социальных классов общества, нежели саругаку и впоследствии Кабуки. Основоположниками театра Ноо принято считать актёров, драматургов и теоретиков Канъами Киёцугу и его сына Дзэами Мотокиё, которые создали множество классических пьес, среди которых перу Канъами Киёцугу принадлежат пьесы «Мацукадзэ» («Ветер в соснах»), «Сотоба Комати» («Комати на надгробном столбе»), «Мотомэдзука» («Курган поисков»), «Дзинэн Кодзи», «Сидзука Гёдзэн». Среди известных пьес, написанных Дзэами Мотокиё, можно отметить «Хагоромо», «Такасаго», «Идзуми-сикибу», «Ацумори», «Пруд Кумано», «Саэмори».

Канъами Киёцугу синтезировал народные танцы и музыку «саругаку» с элементами других искусств и придал сценическому искусству Ноо более утонченный и структурированный характер. Получив покровительство сёгуна Асикага Ёсимицу, новый театр Ноо стал элитарным искусством, предназначенным только для высших слоев общества. Новаторство Дзэами Мотокиё заключалось во введении в японскую культуру трёх важных эстетических категорий: «хана», «югэн», «мономанэ», описанных в его трактате «Предание о цветке стиля» («*Фуси кадэн»* или «*Кадэнсё»)*.

«Хана» («цветок») рассматривалась Дзэами как символ актерского обаяния и мастерства, которое должно расцветать в процессе взросления и наращивания опыта актера. «Югэн», имеющий значение «Сокровенная красота», олицетворял собой идеал изящества, тонкого намека и красоты без прикрас, скрытой за внешней формой бренного мира. Театральный принцип «мономанэ» («подражание вещам») – реалистичное копирование актером облика, движений персонажей, при котором мастерство достоверной передачи истинной сути явлений было тесно сопряжено с философией и эстетикой «югэн».

«Маски Дзэами кодируют вневременные состояния, превращая спектакль в медитативный акт. Персонажи пьес Дзэами Мотокиё, такие как призрак-воин или страдающая женщина, не индивидуализированы – они репрезентируют состояния бытия: скорбь, гордыню, просветление» (Масехнович 2025, 178). Символизм в японском театре Ноо и Кабуки берёт своё начало с маскарадных ярмарочных празднеств «мацури», ритуальных танцев «кагура», музыкально-танцевальных шествий императорского двора «гагаку», буддийской процессуально-танцевальной драмы «гигаку», танцевально-драматических выступлений «саругаку».

Говоря о тождественных чертах театров Ноо и Кабуки, необходимо остановиться на амплуа «оннагата», когда все женские роли в них исполняются актёрами-мужчинами. Тонкая манерность в передаче эмоций, грациозная осанка ношения кимоно, яркий грим и изысканная причёска актёров «оннагата» воплощают образ идеальной женственности. В обоих театрах существовали целые династии актеров амплуа «оннагата».

Интересным фактом из истории Кабуки является то, что основоположницей театра Кабуки была женщина по имени Идзумо но Окуни, которая, совместив ритуальные танцы, стихотворные народные истории с музыкальным сопровождением ручных барабанов «цудзуми», флейт «фуэ» и большого барабана «тайко», создала театрализованное действо, впоследствии получившее название «Кабуки». Актерами нового театра Кабуки первоначально были лишь юные танцовщицы. Репертуар возникшего театра отображал бытовые, иногда безнравственные сюжеты из обыденной жизни. В результате правящий сёгунат периода Эдо ввиду разлагающего влияния Кабуки на общество решил, что участие женщин-актрис на сцене представляет угрозу общественной морали и с середины XVII века наложил запрет на их выход на театральные подмостки.

В XIX веке, когда запреты были аннулированы, женщины получили возможность вернуться на сцену, но из-за продолжительного перерыва практические навыки актёрской игры были утрачены, и актрисы уже не смогли достичь высокого уровня исполнения ролей, как у мужчин. Тем более что исполняемые мужчинами женские образы имели своеобразную таинственную красоту и ярче выражали профессиональное мастерство актера.

Как и во многих традиционных видах искусства, секреты профессионального мастерства в театре Кабуки являлись исконно семейным ремеслом, тайны и традиции которого передавались от поколения к поколению. Либо передавались от учителя к ученику по системе «иэмото сэйдо».

В театрах Ноо и Кабуки не только такие события, как посвящение в профессию, но и ежедневные процедуры наложения грима, надевания костюма, парика, надевания маски – всё имело ритуально-церемониальный характер. Юные артисты, обучающиеся актёрскому ремеслу, в возрасте 12-13 лет в торжественной обстановке проходят обряд посвящения в профессию. В современном театре Ноо сохраняется техника полного отождествления исполнителя с воплощаемым им героем (насколько это возможно). В маске выступает только главный актер «ситэ» и сопровождающий его актер «цурэ», но только в том случае, если второстепенный образ является женским персонажем. В случае, если выступление актера второго плана проводится без маски, исполнитель старается демонстрировать отрешённое выражение лица.

Маски Ноо делятся на следующие виды: *Окина* – священная маска божества в облике старца с характерной улыбкой, символизирующей божественную благодать; *Джо* – маски мудрых смертных стариков (часто с бородой) или духов сосны, символизирующие мудрость; *Онна-мэн* – женские маски белого цвета (*Ко-омотэ* – милая невинная девушка, *Маго-дзиро* – молодая женщина, *Дзо-*

онна – идеал женской красоты, *Мамби* – маска кокетства); *Отоко-мэн* – маски мужчин среднего возраста, включая воинов и самураев; *Хання* – маска демона или ревнивой женщины с рогами и клыками, выражающая гнев и страдание; *Кидзин* – маски богов, демонов и сверхъестественных существ; *Рёо* – маски духов, призраков или мертвецов (см. Рисунок 4, 5).

Рисунок 4. *Актер Нобору Кацуми в роли Окина в спектакле «Сэндзай».* ***Источник:*** *https://waseda-gallery.com/record/index.html (дата обращения: 2 марта 2026).*

Рисунок 5. *Актер Нобору Кацуми в роли духа Тайра-но Томомори в спектакле «Фуна Бэнкэй».* ***Источник:*** *https://waseda-gallery.com/record/index.html (дата обращения: 2 марта 2026).*

Маска в театре Ноо надевается только в сочетании с париком. Надевание маски представляет собой особый ритуал: актёр сначала кланяется маске, затем бережно берёт её в руки, рассматривает и, закрепив её на лице, смотрит на своё отражение в зеркале. Маска держится на лице, благодаря шнурам, продетым в маленькие боковые отверстия, и завязывается на затылке. Для того, чтобы плотно зафиксировать маску, актер накладывает на середину лба завернутый в бумагу кусок хлопчатобумажной материи.

Для придания маске эффекта живости актер делает медленные повороты лица вверх и вниз. При подъеме вверх, лицо освещается и это выражение, называемое «омотэ о тэрасу», демонстрирует состояние радости, а при наклоне головы вниз («омотэ у куморасу») лицо уходит в тень, тем самым это движение выражает настроение грусти. Быстрые мотания головой из стороны в сторону «омотэ о киру» демонстрируют состояния беспокойства и сильных эмоций. Особенность масок театра Ноо в том, что они не полностью закрывают лицо актёра, в отличие от масок представлений гигаку и бугаку. Силуэты фигур персонажей театра Ноо с небольшой головой при пышном одеянии, а также искусственно нарисованная высокая линия бровей считались эталонными, согласно японской моде XIV века. Маски «хоммэн», изготовленные до периода Эдо, считаются «исконными» масками, то есть оригиналами, а изготовленные позднее называют «уцуси» (копии). «Хоммэн» считаются священными реликвиями школы, поэтому в регулярных постановках актёры чаще играют в масках «уцуси». Оба вида масок изготавливаются из дерева японского кипариса «хиноки». Процесс изготовления масок трудоёмок и длителен: древесину после вырубки в течении 5-6 лет выдерживают в воде, а затем столько же лет высушивают. Затем при резьбе используют большое количество разных стамесок, после изготовления формы маску покрывают слоями натурального пигмента, клея и лака. Как правило актёр владеет несколькими масками одного вида. Грим в театре Ноо, в отличие от Кабуки, не используется.

В Кабуки перед нанесением грима актёр завязывает волосы специальной шёлковой материей, затем наносит белила на шею и лицо с передней стороны, подкрашивает глаза, губы и брови, следом наносит слой белил на руки и ноги. Гримёр накладывает белила на затылок, после чего актёру на голову надевают парик. Затем актёра облачают в театральный костюм: нижнее и верхнее кимоно, подпоясывают поясом «оби». Перед выходом на сцену актёр финально проверяет костюм и подправляет грим. На нанесение грима актёрам амплуа «оннагата» требуется больше времени, чем другим исполнителям. Обычно перед тем, как на актера надевают парик, разглаживают морщинки на его лбу, для этого кожу от наружного края глаз подтягивают вверх, такой приём называется «мэцури». Были случаи, когда актёры наносили грим даже на глаза (для создания эффекта налившихся кровью глаз) и на язык, так как в некоторых пьесах были сцены, где актер должен был широко раскрыть рот и высунуть язык. Встречались случаи потери здоровья и летальных исходов, вследствие отравления актёров свинцовыми ядовитыми белилами.

Особенности традиционных японских театров заключаются прежде всего в их сценическом оборудовании. Инновационные технические механизмы, такие как вращающаяся сцена «мавари-бутай», механические люки «суппон», подъёмные механизмы «сэри», помост «ханамити» и т.д. значительно повысили эффектность и зрелищность театральных постановок театра Кабуки.

Именно в Японии впервые в мире была изобретена вращающаяся сцена «мавари-бутай», позволяющая быстро менять декорации. В древности механизм вращения управлялся вручную, его двигали под сценой рабочие, а сегодня он работает на электричестве. Специальный подиум «ханамити» (с японского языка буквально переводимый, как «дорога цветов») представлял собой узкий помост-дорожку, проходящую прямо в зал. В XVIII - XIX веках кроме основного «хон-ханамити», идущего от левой части сцены, устраивали более узкий вспомогательный помост «кариханамити», идущий от правой части сцены. В глубине зала эти помосты соединялись, образуя замкнутую систему. В дальнейшем от такой сложной системы отказались в целях экономии места. В современном театре Кабуки обязателен только основной «ханамити»: он служит дополнительной сценической площадкой, на которой актер может исполнять наиболее значительные сцены спектакля. Существует даже специальный вид движения на «ханамити», называемый «роппо» – это передвижение на сцене с необычной жестикуляцией и манерой передвигаться с размахиванием руками и ногами.

Также на проходе «ханамити» находился люк «суппон», а на основной сцене подъёмный люк «сэри», которые позволяли актеру или декорациям возникать неожиданно, как будто из-под земли. Обычно эти люки использовались для появления на сцене таинственных персонажей: призраков, демонов, наделенных сверхъестественной силой.

Сценография театра Ноо была более символичной и минималистичной, на стене задника сцены неизменным было изображение сосны «кагами-ита», олицетворяющей связь земного и божественного начала. Также с левой стороны сцены был мост – галерея «хасигакари», ведущая в «кагами-но ма» («зеркальную комнату») с решетчатым окном, через которое актёр мог видеть сцену и зрителей.

Очень важную роль в театрах Кабуки и Ноо играет музыкальное сопровождение, а именно: музыкальный жанр «нагаута».

О сложности трансляции традиций музыкального сопровождения театра Ноо пишет исследователь Таканори Фуджита: «Классическая музыка подобна антиквариату в том смысле, что с течением времени она не обязательно адаптируется к меняющимся вкусам своей аудитории. Для передачи этого антиквариата из поколения в поколение общество приняло особую форму, так называемую систему иэмото, в которой иэмото находится на вершине, а под ними, в виде ветвей дерева, располагаются его ученики и ученики учеников» (Fujita 2019, 6).

Система «иэмото-сэйдо» (с япон. «система главы дома») – японская иерархическая структура управления традиционными видами искусств и ремёсел, основанная на праве наследования от учителя к ученику, полностью оправдала себя как успешная модель трансляции традиций. Именно эта

система обеспечила преемственность и сохранение секретов школ профессионального мастерства актеров театров Ноо и Кабуки, и, в частности, устойчивости стилей художественных школ жанра «якуся-э».

В театрах Кабуки помимо музыки немаловажными также являлись звуки двух прямоугольных трещоток «хёсиги», которые до открытия занавеса возвещают публике о начале спектакля. Трещотки придают энергичный ритм, они звучат в унисон топоту ног актера, выбегающего на сцену, что придаёт особый эффект моменту выхода актёра на сцену. Для придания фокуса кульминационной сцене в позе «миэ» использовались звуки, которые издавались при ударе друг об друга или об пол двумя деревянными колотушками «кинта». Также звуки создавались ансамблем ударных инструментов «наримоно», состоящего из барабанов разной величины.

Вместе с тем в театре Кабуки звуки могли издаваться из зрительного зала. Эти восклицания, называемые «о-муко!», являлись громкими выражениями поддержки в адрес актерской династии или восхищения их манерой исполнения. Обычно их из зала выкрикивают не обычные зрители, а специально подготовленные члены ассоциаций «о-муко», так как восторженные восклицания необходимо произносить в кульминационные моменты спектакля. Своевременное восклицание повышает эмоциональный накал в мизансцене; обычно выкрикивают названия домов или т.н. «яго» династий (например, династию Ичикава приветствуют восклицанием «Нарита-я»).

Материалы и методы исследования. В ходе рассмотрения взаимосвязей между двумя традиционными видами искусств Японии: сценическим, представленным театрами Ноо и Кабуки, и изобразительным, проявленным в жанре гравюры «якуся-э», в статье применён междисциплинарный подход. Для выявления художественно-типологических черт в репрезентации образов актёров в жанре гравюры «якуся-э», продиктованных спецификой сценического и сценографического искусства театров Ноо и Кабуки, использовался метод компаративистского анализа.

Для систематизации большого объёма визуального и теоретического материала гравюр в жанре «якуся-э» была составлена таблица с авторской классификацией деления жанра на поджанры, техники гравюры, изобразительные приёмы, разновидности изображений по сюжетам, разновидности портретов, сцен, театральных афиш, видов изображений по амплуа, позам актеров, с учетом династических театральных художественных школ.

Вместе с тем для глубинного изучения специфики художественных приёмов, используемых в жанре японской театральной гравюры «якуся-э», был применён иконографический метод.

Костюмы и маски театра Ноо изучались на личных материалах японского актера Нобору Кацуми в период проведения им лекций мастер-классов в Казахском национальном университете искусств и Государственном академическом русском театре драмы имени М. Горького (23-27 сентября 2014 года, 19 сентября 2015 года) (см. Рисунок 6, 7).

Рисунок 6. *Афиша мероприятия «Традиционное и современное искусство Японии». Астана, Казахский национальный университет искусств, 23- 27 сентября 2014. «Tradicionnoe yaponskoe iskusstvo v Kazahstane».* ***Источник:*** *https://jestokyo.yokochou.com/window061.html (дата обращения: 27 декабря 2026).*

Рисунок 7. *Афиша выступления актера японского театра Ноо Нобору Кацуми «Мир образов японского театра Ноо». Астана, Казахский национальный университет искусств, 19 сентября 2015.* ***Источник:*** *Сайт посольства Японии в РК. https://www.kz.emb-japan.go.jp/culture-education/150911.h (дата обращения: 18 февраля 2026).*

Нобору Кацуми является выпускником Токийского университета искусств по специальности «Традиционная японская музыка» отделения «Ноо» мастерской представителя известной актерской династии Кандзэ – Фудзинами Шигэмицу. Кацуми является мастером, имеющим лицензию для ведения собственной карьеры независимого актёра от школы Кандзэ. В настоящее время он является председателем творческих объединений «Uminokai», «Katsumikanshokai», почетным членом Объединения исполнителей театра Ноо «Nohgaku Kyokai» и Японской ассоциации артистов театра Ноо «Nihon Nohgaku Kai». Вместе с тем он активно гастролирует и занимается популяризацией театра Ноо в Японии и зарубежных странах, исполняя роли в таких постановках, как «Okina (Senzai)» (1985), «Shakkyo» (1990), «Shojo Midare» (1993), «Dojoji» (1996), «Shakkyo» (1995, 1999, 2000), «Mochizuki» (2004), «Kinuta» (2014) и др.

Обзор литературы по теме. В рамках исследования темы были изучены труды известных востоковедов, ориенталистов, в частности, театроведов, искусствоведов, музыковедов и специалистов по японской культуре разных стран. Преимущественно были изучены труды современных исследователей на английском языке, в частности, изучена докторская диссертация 2025 года «Значение Кабуки, гравюр Якуся-э и их поз Миэ» швейцарского ученого-ориенталиста Бриджит Айрис Хьюбер (Huber 2025). Также был разносторонне рассмотрен фундаментальный труд «Японский театр Кабуки» крупнейшего японского театроведа, профессора Токийского университета Масакацу Гундзи (Масакацу 1969).

Вместе с тем были изучены научные статьи авторов из США и Японии. В частности, работа «Кабуки XIX века: сцена и гравюра эпохи раннего Эдо» известного американского ученого Джонатана Э. Цвикера (2023), специализирующегося на японской литературе и истории книги; научная статья доцента института гуманитарных наук Киотского университета Ким Джихё (2021), посвященная роли актёра Ичикава Дзандзиро IX в канонизации театра Кабуки и научная статья профессора научного института по традиционной японской музыке Университета искусств города Киото, этномузыковеда Таканори Фудзита, занимающего театром Ноо (2019).

Для изучения истории и специфики театрального и сценографического искусства театров Ноо и Кабуки были рассмотрены труды таких учёных-японистов, как Н.И. Конрад, С.Е. Масехнович, Е.Ю. Варшавская, В.И. Максимов, С.М. Марков, В.В. Шумилова и др. Также использованы электронные ресурсы веб-сайта «Nippon.com - Современный взгляд на Японию» (Nippon.com n.d.), основанного организацией Nippon Communications Foundation, которая призвана знакомить иностранную аудиторию с современными реалиями Японии.

В качестве источника новостной информации были использованы репортажи и статьи японских авторов Кацута Томоми, Кобаяси Акира, Икуэ Утияма. Дефиниции специфических японских терминов были представлены из японско-английского толкового словаря *A Dictionary of Japanese Art Terms* (1990), выпущенного в Японии.

Результаты исследования. Жанр гравюр «якуся-э», зародившийся в рамках развития японской гравюры, первонально был одним из жанров «укиё-э», наряду с «бидзинга» – изображениями красавиц, «муся-э» – изображениями воинов, самураев, «катё» – изображениями цветов и птиц. Вскоре жанр «якуся-э» начал активно развиваться, так как благодаря тиражированию оттисков появились афиши, программы в виде открыток, посвященных театральному миру Ноо и Кабуки. До 1957 года печать гравюр «укиё-э» оставалась монохромной, лишь иногда рисунок докрашивали от руки. Постепенно гравюры стали печатать с нескольких деревянных досок, для каждого цвета гравировался отдельный рисунок, и картинка получалась путём наложения прокрашенных в разные цвета досок, что и привело к возникновению полноценной полихромной японской гравюры «нисики-э» (переводится как «парчовые картинки»). Благодаря этому японская гравюра, в основном, была цветной, соответственно, укиё-э можно назвать ксилографической живописью.

Жанр гравюры «якуся-э» менялся параллельно с процессами театрального искусства Ноо и Кабуки. О важности и популярности театрального искусства свидетельствует тот факт, что все крупнейшие художники периода Эдо, как Тории Киёнобу (1664 - 1729), Кацукава Сюнсё (1726 - 1792), Тёсюсай Сяраку (работал в 1794 - 1795), Утагава Тоёкуни (1729 - 1825) и даже прославненный мастер гравюры «укиё-э» Кацусика Хокусай (1760 - 1849) создавали многочисленные произведения в жанре «якуся-э». Вместе с тем именно они, впоследствии создали династические школы, такие как Тории, Кацукава, Утагава, Осакская школа с выраженными стилевыми особенностями, передаваемыми из поколения в поколение.

Особенности жанра «якуся-э» были напрямую связаны со спецификой японского сценического искусства. Так, Кабуки всегда отличался эффектными движениями, динамикой, зрелищностью, а театр Ноо, в свою очередь, минимализмом и символизмом. В постановках Кабуки в напряженном моменте пьесы неожиданно мог появиться герой-защитник в пышном одеянии. В определенный критический момент он неожиданно поднимал огромные рукава кимоно с узором из квадратов, демонстрируя тем самым своё могущество.

Поворотным моментом во всей истории «якуся-э» стало изготовление отдельных гравюрных листов, совпавших по времени с важным этапом в истории театра Кабуки. Этот этап был связан с творчеством выдающегося для всех времён в истории Кабуки актёра Ичикава Дандзюро I, который выработал свой яркий и характерный стиль игры, получивший название «арагото». Успех Итикава в Эдо был оглушительным. Художники школы Тории первыми выработали художественные приемы, отображающие стиль «арагото». Стиль «арагото» отличался преувеличенной экспрессией, демонстрацией ярости, мощи и героической силы. Для него были присущи яркий красно-белый грим кумадори и массивные костюмы. Многих художников привлекали самые яркие кульминационные моменты актёрской игры, так, Киёнобу Тории создал самобытный стиль, отображающий актеров в позе «миэ» (поза, принимаемая

актером в кульминационные моменты игры).

Следует отметить, что в преобладающем большинстве гравюр в жанре «якуся-э» актёры запечатлены именно в позе «миэ». Как отмечает Бриджит Айрис Хьюбер в докторской диссертации «Значение Кабуки, гравюр актеров Якуся-э и их поз Миэ»: «Гравюры, относящиеся к театру кабуки (например, сибай-э и якуся-э), предлагают визуальное представление определенного театрального момента, изображение, подобное моментальному снимку или «застывшему моменту», которое, тем не менее, подразумевает великолепное действие на сцене и за ее пределами» (Huber 2025).

В ходе исследования составлена таблица с авторской классификацией жанра «якуся-э», где все особенности разделены на определенные поджанры («Ноо-га», Кабуки-э); по видам изображений (погрудные и во весь рост); видам композиций (диптихи, триптихи); разновидностям портретных изображений (нигао-э, ури-э (уа-э), сини-э); сценическим картинам (бутаи-э); разновидностям по амплуа (онногата, тати-яку); разновидностям поз (миэ, арагото); изобразительным приёмам («мимидзугаки», «хётан-аси»); разновидностям по технике гравюры (сумидзури-э, бэни-э , нисики-э, тан-э , бэнидзури-э); видам театральных афиш (цудзи бандзукэ, э-кандзан , э-камбан , омусэки, э-маки); школам (Тории, Кацукава, Утагава, Камигата-э, стиль Сяраку) (см. Таблица 1).

Таблица 1. *Классификация жанра «Якуся-э»*

Поджанры «Якуся-э»	
«Ноо-га» – изображения актёров Ноо	*«Кабуки-э» – изображения актёров Кабуки*
Виды по изображению (погрудные и во весь рост)	
О-куби-э	Прямой перевод с японского языка («большие головы») – погрудные портреты, фокусирующиеся на мимике и гриме актера
Дзэнсин-э	Изображения актеров в полный рост, часто в динамичных позах (миэ), характерных для спектаклей Кабуки
Виды композиций	
Нимай-цудзуки	Диптихи, позволяющие запечатлеть многофигурные сцены или панораму сцены
Санмай-цудзуки	Триптихи, изображающие целые сцены из спектаклей с участием нескольких актеров

Разновидности портретных изображений	
Нигао-э	Портреты, стремящиеся к достижению индивидуального сходства с конкретным актёром
Ури-э (уа-э)	Закулисные портреты, изображения актёров в повседневной обстановке или в процессе подготовки к выходу на сцену
Сини-э	Мемориальные гравюры, выпускались после смерти знаменитых актёров, как дань памяти
«Сценические картины»	
Бутаи-э	Воспроизведение конкретных сцен из популярных пьес с расстановкой героев в кульминационный момент с декорациями и реквизитом
Разновидности по амплуа	
Оннагата	Изображения мужчин-актёров, исполняющих женские роли в амплуа «оннагата»
Тати-яку	Портреты актёров в героических мужских ролях
Разновидности поз	
Миэ	Термин «миэ» означает застывшую кульминационную позу актёра театра Кабуки, служащая в жанре «якуся-э» средством передачи наивысшего эмоционального напряжения. Художники-представители: Тории Киёнобу (основатель стиля), Тёсюсай Сяраку, Утагава Куниёси
Арагото	Термин «арагото» означает букв. «грубые дела». Это стиль актёрской игры в японском театре Кабуки, зародившийся в XVII веке, характеризующийся преувеличенной экспрессией, демонстрацией ярости, мощи и героической силы. Для стиля «арагото» присущи яркий красно-белый грим кумадори, массивные костюмы. Основы стиля сценической игры «арагото» разработаны актером Ичикавой Дандзюро I
Изобразительные приёмы	
Мимидзугаки	Для художественного стиля характерна техника извилистых «червообразных линий», передающих напряженные мускулы, харизму и ярость персонажей «хётан-мимидзугаки» (букв. «тыква - горлянка у священной ограды»)
Хётан-аси	Приём гротескного изображения мускулов ног и рук, называемый «хётан-аси». Характерные особенности стиля - извилистые линии, чередование тонких и толстых штрихов
Разновидности по технике гравюры	
Сумидзури-э	Техника традиционной чёрно-белой гравюры, оттиски которой печатались только одной черной тушью суми, изготовленной из сажи

Бэни-э	Термин в переводе с японского означает «красные картинки». Это тип японской цветной гравюры (укиё-э), популярный в первой половине XVIII века, который раскрашивался вручную с использованием розово-красного пигмента, получаемого из сафлора
Нисики-э	Термин в переводе с японского означает «парчовые картинки». Это техника многоцветной печати, где для каждого оттенка вырезалась отдельная доска
Тан-э	В переводе с японского означает «Киноварные картины». Вид японской гравюры укиё-э, популярный в XVII - начале XVIII веков. Это монохромные оттиски, раскрашиваемые вручную, с использованием в качестве основного цвета оранжево-красный пигмент киновари «тан». Кроме киновари, также использовались жёлтый и зелёный цвета и иногда клей, придающий блеск
Бэнидзури-э	В переводе с японского означает «отпечатанные красным картины». Вид японской гравюры укиё-э, зародившийся в середине XVIII века (ок. 1740-х годов). В отличие от более поздних многоцветных гравюр «нисики-э», «бэнидзури-э» печатались с использованием всего двух-трёх деревянных досок. Основным цветом был розово-красный «бэни», получаемый из сафлора, который дополнялся зеленым, а иногда желтым или серым оттенками цветов
Виды театральных афиш	
Цудзи бандзукэ	Уличная театральная афиша
Э-кандзан	Иллюстрированные афиши
Э-камбан	Дословно «рисованная вывеска». Это традиционные рекламные щиты и афиши театров Кабуки, которые рисовались вручную художниками школы Тории
Омусэки	Исторические рекламные листовки или брошюры в Японии конца периода Эдо, на которых изображались популярные актёры театра Кабуки и описывались их роли
Э-маки	Горизонтальные свитки с иллюстрациями, которые иногда изображают театральные сцены
Школы	
Школа Тории (Тории-ха)	Одна из старейших школ – основоположники жанра «якуся-э», основанная в конце XVII века. Стиль отличался динамичными линиями и подчеркнутой мускулатурой актёров. Школа прославилась созданием театральных афиш и рекламных материалов для театров Кабуки. Для работ школы характерно использование густых, смелых линий и динамичных композиций, которые подчеркивали характер и действия

	персонажей. Представители: Тории Киёнобу (1664–1729), Тории Киёнага, Тории Киёмасу и др.
Школа Кацукава	Японская школа живописи и ксилографии укиё-э, основанная в XVIII веке. Основной акцент школы направлен на реалистичные изображения актёров театра Кабуки и использовании крупных планов в портретах. Школа отличалась от предшественников (школы Тории) более точной передачей индивидуальных черт актёров, а не только их театральных масок. Представители: Кацукава Сюнсё (1726–1792), Сюнко, Сюнъэя, Сюнтё и др.
Школа Утагава	Самая массовая и влиятельная школа жанра «якуся-э» XIX века. Ее представители Утагава Тоёкуни I, Кунисада, Куниёси довели жанр якуся-э до коммерческого пика. Тоёкуни I прославился серией «Картины актёров на сцене», которая стала эталоном театральной гравюры того времени
Школа Сяраку	Создает крайне реалистичные, порой гротескные портреты актёров, которые радикально отличаются от идеализированных изображений других школ
Камигата - э (Осакская школа)	В отличие от художников Эдо (Токио), мастера из Осаки специализировались почти исключительно на «якуся-э». Их работы часто отличались особой тщательностью прорисовки деталей костюмов и использованием дорогих материалов (серебряная и золотая пудра) и др.

Как пишет востоковед Н.И. Конрад, «Всё искусство Кабуки зиждется на одном основании – на актерском мастерстве. Всё остальное – пьеса, вещественное оформление, постановка – на втором плане» (Конрад 1928, 19). Этот факт можно подтвердить значением личностей отдельных актеров театра Кабуки, так как именно яркая игра актёра Итикава Дандзюро VIII стала источником вдохновения многих известных художников эпохи Эдо.

Также огромное значение в процессе развития театра Кабуки и жанра гравюры «якуся-э» имел творческий путь 9-го представителя династии Ичикава - Ичикава Дандзюро IX, ставшего по сути реформатором традиций театра Кабуки.

Ичикава Дандзюро IX (1838–1903) был одним из самых известных японских актеров периода конца эпохи Эдо и начала эпохи Мэйдзи, ему удалось гармонично соединить классические традиции с новаторскими подходами. Например, «Дандзюро создал и продвигал кацурэки-моно (живые исторические пьесы) – новый жанр, использующий историческое исследование и актёрский метод, основанный на реализме, с целью переосмысления существующих исторических пьес» (Kim 2021, 27).

Именно индивидуальная личность актёра и его неповторимая манера игры, харизма имела значение для публики. Поэтому их изображения продавались не только как реклама и анонс перед их

театральными выступлениями, существовал жанр «сини-э» – это мемориальные изображения знаменитых актеров. То есть даже после смерти актёра не утихала его слава и восхищение его талантом. Как отмечает Морисада Китагава в своей энциклопедии «Морисада Манко», «Поскольку Дандзюро VIII был выдающимся достойным юношей, в магазинах и после смерти продают тридцать-сорок (видов) его портретов» (Кобаяси 2021). Вместе с тем были популярны японские рекламные листовки или брошюры конца периода Эдо (XIX век), на которых изображались популярные актёры театра Кабуки, называемые «омусэки». Они продавались как сувениры, содержали портреты актёров и информацию об их ролях, по сути это были ранние формы театральной рекламы. Если в театральной среде лидирующее положение было за династией актёров Ичикава, то в жанре театральной гравюры и жанра «якуся-э» оно было закреплено за художниками династической школы Тории, которые до XX века оставались официальными оформителями театра Кабуки.

«Актерские династии Кабуки и их высочайшее мастерство обеспечивают непререкаемый авторитет кабуки во всем мире. При этом кабуки остается ярко выраженным актёрским театром, трудно представить его в рамках театра режиссерского» (Максимов 2024, 91).

Необходимо отметить, что параллельно развитию актерских династий, которые сформировались как отдельные школы актёрского ремесла, также возникли и развились художественные школы японских мастеров жанра «якуся-э». Существовало четыре художественных школы жанра японской театральной гравюры «якуся-э», такие как школа Тории, школа Кацукава, школа Утагава, школа Камигата-э (Осакская школа).

Каждая из этих школ имела свои характерные черты, основы специфики которых заложили их основоположники. Основы школы Тории были заложены отцом и сыном Тории Киёмото (1645-1702) и Тории Киёнобу (1664-1729). Чтобы ярче передать образы героев, Киёнобу Тории придумал особый тип рисунка «мимидзугаки» («червообразные линии»). В 1961 году он внезапно стал популярным художником, так как он разработал популярный прием гротескного изображения мускулов ног и рук, называемый «хётан – аси». Характерные особенности стиля «хётан – аси» – это извилистые линии, с чередованием тонких и толстых штрихов.

Утагава Тоёкуни (1769-1825) был основателем школы Утагава и прославился, как автор серии ксилографий «Актёры на сцене» (1793-1794). Для его стиля были характерны изображения актёров в полный рост, благодаря характерным позам и жестам образы актёров в известных ролях были узнаваемыми,

Основателем школы Кацукава был Кацукава Сюнсё (1726-1792), который почти всю жизнь посвятил театральной теме. Если прежде мастера «якуся-э» изображали скорее сценическую роль, нежели самого актёра и актёров можно было отличить только по их гербам (мон) на кимоно, то в исполнении Сюнсё можно было узнать самого актера. Основоположником школы Камигата-э считают Утагава Хиросада (1810-1864). Эта школа возникла в Осаке, и в отличие от других трёх школ, развивавшихся в Эдо

(современный Токио) отличалась малотиражностью, но при этом высоким качеством и дорогими техниками, с использованием серебряного и золотого порошков, тиснения, лакового покрытия. Большинство гравюр небольшого формата «тюбан» выглядели, как коллекционные карточки для ценителей и фанатов театра.

Особняком в этом ряду стоит творчество Тёсюсай Сяраку, который предположительно творил на протяжении всего 10 месяцев, но оставил внушительную галерею портретов в жанре «якуся-э», преимущественно, в стиле «о-куби» - крупноплановые погрудные портреты. Для Сяраку был характерен экспрессивный стилизованный характер изображений.

Как отмечает ориенталист, специалист по японской гравюре «укиё-э» Е.Ю. Варшавская, «Художником укиё-э, который в актёрских портретах якуся-э стал придавать большое значение запечатлению индивидуальных черт лица актёра, был Кацукава Сюнсё (1723-1793), с именем которого связано распространение нигао-э – портретов-подобий. Этот подход был далее развит в творчестве Утагава Тоёкуни I, который в книге «Краткое руководство по созданию портретов-подобий» (Якуся нигао хая-гэйко, 1817), фактически предложил кодификацию облика актёров. Эта книга стала важным пособием для художников и зрителей театральной гравюры» (Варшавская 2025, 599-600).

В композициях Кацукава Сюнсё можно нередко встретить новую форму триптих, появление которого было связано с желанием показать не только одного исполнителя, но и весь основной состав действующих лиц. Сюнсё вплотную приблизился к изучению исполнительского искусства, проник даже за кулисы в гримерки, называемые «зелеными комнатами». Кацукава Сюнсё выполнял первые погрудные изображения актёров на веерах и плакатах (см. Рисунок 8, 9, 10).

Рисунок 8. *Тории Киёмасу «Актёры Отани Хиродзи I в роли Асахина Сабуро и Итикава Дандзо I в роли Сога Горо», 1717.* ***Источник:*** *Школа Тории.*

https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Kusazuri-biki.jpg (дата обращения: 15 февраля 2026).

Рисунок 9. *Утагава Тоёкуни. «Утаэмон Накамура в образе Гэндзо Такэбэ». 1801.*
Источник: *Школа Утагава. https://www.wikiart.org/ru/utagava-toyokuni/utaemon-nakamura-iii-as-genz%C5%8D-takebe-by-toyokuni-utagawa-i (дата обращения: 16 февраля 2026).*

Рисунок 10. *Кацукава Сюнсё. «Актёр Учимура Удзаэмон IX в роли Сибараку». 1778.*
Источник: *Школа Кацукава. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Katsukawa-Shunsho-Ichimura-Uzaemon-IX.jpg (дата обращения: 27 февраля 2026).*

Гравюры «укиё-э», в частности, произведения жанра «якуся-э» были изданы благодаря поддержке известного издателя того времени Цутаи Дзюдзабуро, который работал со многими известными художниками. Он был очень смелым и фанатично любящим «укиё-э» человеком. Он продолжал тайком печатать оттиски гравюр даже во время строгого запрета на издание «укиё-э», так как печатание цветных гравюр из-за использования слюды и красок считалось расточительством.

Следует отметить интересный факт, что известные мастера жанра «якуся-э». Тори Тоёкуни (1769-1825) и Тёсюсай Сяраку (около 1763-1820) были изначально актерами, позже став ведущими художниками жанра «якуся-э». Сяраку был известен погрудными портретами в стиле «О-куби» (крупный портрет лица). Это были гротескные острохарактерные изображения актеров, полные экспрессии и эмоций. Предполагают, что все свои 140 произведений он создал в четыре периода, на протяжении 10 месяцев. Первые 28 гравюр Сяраку рисовал с 1794 года, на которых изобразил карикатурные бюсты актеров театра Кабуки. Вторая серия, состоявшая из 38 портретов актеров во весь рост, была написана в августе-сентябре того же года. Гравюры третьего периода художник создал в конце 1794 года, из 64 произведений 60 гравюр были посвящены теме Кабуки и только 4 картины – борцам сумо. Последняя серия картин включала 12 рисунков, написанных в феврале 1795 года, на которых он очень гиперболично и выразительно показал характерные черты главных персонажей театра Кабуки.

Новаторство Сяраку заключалось в особой пронзительной глубине изображений актеров. Момент двойственной передачи состояния собственного облика актера, вжившегося в роль и образ персонажа, сливаясь воедино, делают гравюры Сяраку неповторимыми. В особенности это заметно в гравюрах Сяраку, когда он изображает актеров в амплуа «оннагата». Только в его «оннагата» заметны едва уловимые мужские черты актера, причем в этом и заключался сарказм его работ (в то время, как другие художники считали нужным изображать «оннагата», похожими на изображения в жанре «бидзинга»). Отличить жанр «бидзинга» с образами красавиц от портретов актеров жанра «якуся-э» в амплуа «онногата» можно было только по темно-фиолетовой (пурпурной) повязке на лбу актера. Так как у мужчин лоб был выбрит, этой повязкой они прикрывали лоб и надевали парик (см. Рисунок 11, 12).

Рисунок 11. *Тёсюсай Сяраку «Актёр Отани Онидзи III в роли Эдобея», эпоха Эдо, 1794.* ***Источник:*** *https://www.wikiart.org/ru/tosyusay-syaraku/otani-oniji-iii-in-the-role-of-the-servant-edobei-1795 (дата обращения: 25 февраля 2026).*

Рисунок 12. *Утагава Кунимаса «Актёр Мацумото Ёнэсабуро в амплуа оннагата», эпоха Эдо, 1790.* ***Источник.*** *https://www.metmuseum.org/ru/art/collection/search/45225 (дата обращения: 10 марта 2026).*

В XVII веке популярные актёры Кабуки изображались на картинах «укиё-э» в образах, отвечавших общепринятым в обществе канонам красоты. В противоположность этому Сяраку с беспощадным реализмом рисовал портреты актёров Кабуки, как известных, так и не очень, акцентируя внимание на внутреннем мире актёра. В 1910 году немецкий исследователь Юлиус Курт опубликовал книгу «Сяраку», именно тогда эти необычные, немного непропорциональные портреты стали очень популярны за рубежом и в Японии. Сяраку, без сомнения, стал одним из самых известных японских портретистов Японии, тем не менее его личность весьма загадочна. Существует теория о том, что под псевдонимом «Сяраку» скрывался актер театра Ноо – Сайто Дзюробэй (1763-1820 гг.), либо более известный художник, либо группа художников. Сам псевдоним «Сяраку», буквально переводимый как «бессмыслица», «пустяк» или «нечто незначительное», может указывать на то, что мастер намеренно выбрал себе имя, подчеркивающее юмор и сарказм по отношению к себе и окружающему миру.

Обсуждение результатов. Подводя итоги исследования темы возникновения и развития жанра японской гравюры «якуся-э», следует отметить, что это наследие является ценным достоянием человечества. Его особенность заключается в том, что жанр «якуся-э» является:

1) уникальным, не имеющим аналогов в мире жанром, посвящённым только изображению актёров, запечатленных в момент сценического перевоплощения в образ персонажа. Среди зарубежных аналогов жанра можно вспомнить образы, выполненные в стиле «Ар нуво» в серии театральных афиш актрисы Сары Бернар в исполнении Альфонса Мухи, вместе с тем портреты в технике масляной живописи актрисы Сары Сиддонс кисти английских художников Джошуа Рейнольдса и Томаса Гейнсборо. Но тем не менее как самодостаточный жанр изобразительного искусства со своими иконографическими канонами жанр, посвященный актёрам, развился только в Японии;

2) «якуся-э» является сложным жанром, так как перед ним поставлена тройная задача: а) раскрыть образ и амплуа персонажа, б) отобразить индивидуальные портретные черты актёра, в) передать профессиональное мастерство актёра через мимику, выражения эмоционального накала, движения, позы;

3) это единственный жанр, где зафиксирована тонкая передача гендерных отличий, когда образы актеров-мужчин, играющих женские роли, должны были отличаться от жанра «бидзинга», но при этом демонстрировать их актёрское мастерство перевоплощения;

4) «якуся-э» является специфичным и символичным жанром. Причина этого феномена кроется в природе актерского ремесла традиционного сценического искусства Ноо и Кабуки. Художники должны были глубинно чувствовать философию и эстетику, традиции и ритуалы театрального мира. Именно этим объясняются факты, когда художниками

становились актёры либо художники, которые являлись страстными поклонниками сценического искусства.

5) «якуся-э» связан с массовым народным искусством, так как изготовление театральных гравюр, афиш благодаря технике печатания с деревянных досок черно-белых или многоцветных ксилографических оттисков позволяло выпускать гравюры в многотиражном формате. Эта техника обеспечивала их быстрое распространение, тем самым популяризировала постановки и актёров японских традиционных театров Ноо и Кабуки;

6) «якуся-э» явился жанром, связавшим два вида искусства – пластическое и синтетическое: сценическое искусство стало источником вдохновения для изобразительного искусства, сформировавшего новый жанр театральной гравюры;

7) благодаря репрезентации образов актеров театра Ноо и Кабуки, этот жанр стал культурным кодом в сохранении школ актерского профессионального мастерства традиционного сценического искусства Японии;

8) «якуся-э» передаёт визуальную историческую память, сохранившую не меняющиеся веками порядок и традиции японского сценического искусства.

Заключение. Популярность театра Ноо и Кабуки, а также гравюр «укиё-э» была связана с тем, что на театральных подмостках и гравюрах изображались сюжеты из повседневной жизни горожан.

Расцвет сценического искусства традиционных театров Ноо и Кабуки, также, как и японской гравюры «укиё-э», а именно, его поджанра «якуся-э», был неразрывно связан с развитием городской культуры эпохи Эдо и начала периода Мэйдзи. Запоминающиеся зрелищные постановки театра Кабуки и красочные гравюры «укиё-э» отображали подлинную жизнь без прикрас, и поэтому были близки всем слоям населения. Гравюра «якуся-э» сыграла огромную роль в популяризации и увековечивании традиций японского сценического искусства.

Благодаря торговым контактам, оттиски японских гравюр попадали в страны Европы. Известным фактом является влияние японских гравюр таких художников, как Андо Хиросигэ, Кацусика Хокусай, Китагава Утамаро на творчество французских импрессионистов, а также Винсента Ван Гога. Сравнивая репродукции прошлых столетий и сегодняшнего театра Ноо и Кабуки, мы видим их невероятное сходство. Таким же образом, как и другие жанры укиё-э, изображения японских актеров попадали в страны Запада.

Ичикава Камедзиро – современный продолжатель театральной династии Ичикава – имеет в своей коллекции гравюр «укиё-э» более 2000 произведений. Начало его коллекции положила гравюра с изображением актера Кабуки, которую его отец Ичикава Дансиро приобрел на блошином рынке Лондона. Как говорит Камедзиро: «На ней был изображен мой прадед, актер театра Кабуки, известный как первый Ичикава Энносюке. С тех пор я стал покупать

любые укиё-э с его изображением, которые могу найти» (Утияма 2009).

В современном изобразительном искусстве Японии художники по-новому интерпретируют жанр якуся-э. Сохранив эталонное представление о гравюре, которая запечатлела всю историю развития и расцвета японского сценического искусства, в том числе традиционных театров Ноо и Кабуки, японские живописцы сохраняют некоторые каноны «якуся-э» в стилевом направлении, в технике как свидетельство текущих процессов смешении традиций европейского и японского изобразительного искусства.

Список использованных источников:

1. «Добро пожаловать в мир Кабуки: спец. репортаж». 2010. *Nipponia*, no. 1. https://www.ru.emb-japan.go.jp/image/Nipponica/niponica_1_jp.jpg Обращено 27 февраля 2026.
2. Варшавская, Елена Юрьевна. 2022. «В обход цензурных запретов: актёры под видом воинов и воины под видом актёров в гравюре укиё-э». *Актуальные проблемы теории и истории искусства* 12: 597–607. https://doi.org/10.18688/aa2212-06-47
3. Кацута, Томоми. 2025. «Рекордный фильм “Сокровище нации”: каковы причины его неожиданного успеха в качестве блокбастера?» *Nippon.com*, 31 декабря. https://www.nippon.com/hk/japan-topics/g02567/
4. Кобаяси, Акира. 2021. «Театр Кабуки в конце периода Эдо: Китагава Морисада и его труды (часть 11)». *Nippon.com.* https://www.nippon.com/ru/japan-topics/g01126
5. Конрад, Н.И. 1928. *Брошюра о японском театре к гастролям в СССР.* Ленинград–Москва: ВОКС.
6. Марков, Сергей Михайлович, и Виталина Викторовна Шумилова. 2025. «Японский путь цветка (кадо)». *Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке* 22 (2): 229–240. https://www.researchgate.net/publication/394224960_Aponskij_put_cvetka_kato#fullTextFileContent
7. Масехнович, Станислав Евгеньевич. 2025. «Театр как мифологема: архетипическое пространство культурного нарратива». *Культура мира* 13 (6): 175–180. https://kultura-mira.ru/images/Jornals/cw-49.pdf
8. Масакацу, Гундзи. 1969. *Японский театр Кабуки.* Пер. с яп. Б.В. Раскина. Москва: Прогресс. http://istoriya-teatra.ru/books/item/f00/s00/z0000035/index.shtml
9. Максимов, Вадим Игоревич. 2024. «Эволюция традиционного японского театра в XXI веке». *Вестник Академии Русского балета им. А.Я. Вагановой* 6 (95): 89–99. https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-traditsionnogo-yaponskogo-teatra-v-xxi-veke/viewer
10. Утияма, Икуэ. 2009. «Кабуки и укиё-э: встреча в нашем столетии». *Nippon.com*, no. 2. https://makoto.pro/materials/art/nn-2009-02-18

11. *A Dictionary of Japanese Art Terms.* 1990. Tokyo: Tokyo Bijutsu Co. Ltd.
12. Fujita, Takanori. 2019. *The Community of Classical Japanese Music Transmission: The Preservation Imperative and the Production of Change in No. Ethnomusicology Translations,* no. 9: 1-41. https://doi.org/10.14434/emt.v0i9.28817
13. Huber, Brigitte Iris. 2025. *The Signification of Kabuki, Yakusha-e (Actor Prints) and Its Mie Pose.* Zurich: University of Zurich.
14. Kim, Jihye. 2021. "Initial Steps to Canonize Kabuki by Ichikawa Danjūrō IX." *English Journal of JSTR*, 2 (1): 26–39. https://doi.org/10.18935/ejstr.2.1_26
15. Leiter, Samuel L. 2010. "Edo Kabuki: The Actor's World". *Impressions*, no. 31: 114–31. http://www.jstor.org/stable/42597700
16. Tokyo Metropolitan Federation. Japan-Eurasia Society. n.d. «Традиционное японское искусство в Казахстане». https://jestokyo.yokochou.com/window061.html Обращено 27 декабря 2025.
17. Zwicker, Jonathan E. 2023. *Kabuki's nineteenth century: stage and print in early modern Edo.* Oxford: Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780192890917.001.0001

References:

1. "Dobro pozhalovat v mir Kabuki: spets. reportazh." 2010. *Nipponia*, no. 1. https://www.ru.emb-japan.go.jp/image/Nipponica/niponica_1_jp.jpg **A**ccessed February 27, 2026. (In Russ.).
2. Varshavskaya, Elena Iur'evna. 2022. "V obkhod tsenzurnykh zapretov: aktyory pod vidom voinov i voiny pod vidom aktyorov v gravyure ukiyo-e." *Aktual'nye problemy teorii i istorii iskusstva* 12: 597–607. https://doi.org/10.18688/aa2212-06-47. (In Russ.).
3. Katsuta, Tomomi. 2025. "Rekordnyi fil'm 'Sokrovishche natsii': kakovy prichiny ego neozhidannogo uspekha v kachestve blokbastera?" *Nippon.com*, December 31. https://www.nippon.com/hk/japan-topics/g02567/ (In Russ.).
4. Kobayasi, Akira. 2021. "Teatr Kabuki v kontse perioda Edo: Kitagava Morisada i ego trudy (chast' 11)." *Nippon.com*. https://www.nippon.com/ru/japan-topics/g01126 (In Russ.).
5. Konrad, N.I. 1928. *Broshiura o yaponskom teatre k gastroliam v SSSR*. Leningrad–Moskva: VOKS. (In Russ.).
6. Markov, Sergei Mikhailovich, and Vitalina Viktorovna Shumilova. 2025. "Iaponskii put' tsvetka (kado)." *Sotsial'nye i gumanitarnye nauki na Dal'nem Vostoke* 22 (2): 229–240. https://www.researchgate.net/publication/394224960_Aponskij_put_cvetka_kato#fullTextFileContent (In Russ.).
7. Masekhnovich, Stanislav Evgen'evich. 2025. "Teatr kak mifologema: arkhetipicheskoe prostranstvo kul'turnogo narrativa." *Kul'tura mira* 13 (6): 175–180. https://kultura-mira.ru/images/Jornals/cw-49.pdf (In Russ.).

8. Masakatsu, Gundzi. 1969. *Iaponskii teatr Kabuki*. Translated by B. V. Raskin. Moskva: Progress. http://istoriya-teatra.ru/books/item/f00/s00/z0000035/index.shtml (In Russ.).
9. Maksimov, Vadim Igorevich. 2024. "Evoliutsiia traditsionnogo yaponskogo teatra v XXI veke." *Vestnik Akademii Russkogo baleta im. A. Ia. Vaganovoi* 6 (95): 89–99. https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-traditsionnogo-yaponskogo-teatra-v-xxi-veke/viewer. (In Russ.).
10. Uchiyama, Ikue. 2009. "Kabuki i ukiyo-e: vstrecha v nashem stoletii." *Nippon.com*, no. 2. https://makoto.pro/materials/art/nn-2009-02-18 (In Russ.).
11. *A Dictionary of Japanese Art Terms.* 1990. Tokyo: Tokyo Bijutsu Co. Ltd. (In Jap.).
12. Fujita, Takanori. 2019. The Community of Classical Japanese Music Transmission: The Preservation Imperative and the Production of Change in Nō. *Ethnomusicology Translations*, no. 9: 1–41. https://doi.org/10.14434/emt.v0i9.28817 (In Engl.).
13. Huber, Brigitte Iris. 2025. *The Signification of Kabuki, Yakusha-e (Actor Prints) and Its Mie Pose*. Zurich: University of Zurich. (In Engl.).
14. Kim, J. 2021. Initial Steps to Canonize Kabuki by Ichikawa Danjūrō IX. *English Journal of JSTR* 2 (1): 26–39. https://doi.org/10.18935/ejstr.2.1_26 (In Engl.).
15. Leiter, Samuel L. 2010. "Edo Kabuki: The Actor's World." *Impressions*, no. 31: 114–31. http://www.jstor.org/stable/42597700 (In Engl.).
16. Tokyo Metropolitan Federation; Japan–Eurasia Society. n.d. "Traditsionnoe yaponskoe iskusstvo v Kazakhstane." https://jestokyo.yokochou.com/window061.html Accessed December 27, 2025. (In Russ.).
17. Zwicker, Jonathan E. 2023. *Kabuki's Nineteenth Century: Stage and Print in Early Modern Edo*. Oxford: Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780192890917.001.0001 (In Engl.).

Краткая информация об авторе:

Мухтарова Гайни Сейсеновна – профессор, кандидат философских наук, ассоциированный профессор (доцент) КОКСНВО МНВО РК, Казахский национальный университет искусств имени Күләш Байсейітовой, г.Астана, Казахстан
E-mail: gaini.mukhtarova2022@gmail.com
Тел.: +7 771 6042607

Автор жайында қысқаша мағлұмат:

Мұхтарова Ғайни Сейсенқызы – профессор, философия ғылымдарының кандидаты, ҚР ҒЖБССҚК қауымдастырылған профессоры (доцент), Күләш Байсейітова атындағы Қазақ ұлттық өнер университеті, Астана қ., Қазақстан
E-mail: gaini.mukhtarova2022@gmail.com
Тел.: +7 771 604 26 07

Brief Information about the Author:

Mukhtarova Gaini Seisenovna – professor, candidate of philosophical sciences, RK CQASH associate professor, Kazakh National University of Arts named after Kulyash Baiseitova, Astana, Kazakhstan
E-mail: gaini.mukhtarova2022@gmail.com
Tel.: +7 771 604 26 07

МАЗМҰНЫ / CONTENTS / СОДЕРЖАНИЕ

1.	Е. Коларова-Гидишка E. Kolarova-Gidishka	ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СИНТЕЗ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ: МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КОНЦЕРТ ПЕТАРА ДУНДАКОВА «ПЕСНЬ ВЕТРОВ» ҚАЗІРГІ ЗАМАНҒЫ ӨНЕРДЕГІ КӨРКЕМ СИНТЕЗ: ПЕТиЪР ДУНДАКОВТЫҢ «ЖЕЛДЕР ӘНІ» МУЛЬТИМЕДИЯЛЫҚ КОНЦЕРТІ ARTISTIC SYNTHESIS IN CONTEMPORARY ART: THE MULTIMEDIA CONCERT “THE SONG OF THE WINDS” BY PETR DUNDAKOV	5
2.	Л. Дильмурат L. Dilmurat А.Т. Еспенова A.T. Yespenova Ф.Л. Мейрбекова F.L. Meirbekova	ПОСТНЬЮМЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО СЕРИКА БУКСИКОВА СЕРІК БУКСИКОВТЫҢ ПОСТНЬЮМЕДИАЛЫҚ ӨНЕРІ POST-NEW MEDIA ART BY SERIK BUKSIKOV	22
3.	A. Murzagulova А. Мурзагулова E. Veizans Э. Вейзанс	BREAKING AS EMERGENCY ART: CULTURAL TRANSFORMATION OF STREET DANCE БРЕЙКИНГТЕГІ «EMERGENCY ART» КОНЦЕПЦИЯСЫ: КӨШЕ БИІНІҢ МӘДЕНИ ТРАНСФОРМАЦИЯСЫ БРЕЙКИНГ В КОНЦЕПЦИИ «EMERGENCY ART»: КУЛЬТУРНАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ УЛИЧНОГО ТАНЦА	43

4. **Г.С. Мухтарова** **G.S. Mukhtarova** **ОТРАЖЕНИЕ ТЕАТРАЛЬНОГО МИРА НОО И КАБУКИ В ЖАНРЕ ГРАВЮРЫ «ЯКУСЯ-Э»**

НОО ЖӘНЕ КАБУКИ САХНА ӘЛЕМІНІҢ «ЯКУСЯ-Э» ГРАВЮРА ЖАНРЫНДАҒЫ КӨРІНІСІ

REPRESENTATION OF THE THEATRICAL WORLD OF NOH AND KABUKI IN THE «YAKUSHA-E» PRINTS GENRE **60**

Мазмұны/Contents/ Содержание **90**

«ARTS ACADEMY»

scientific journal
наурыз/ март/ march
2026

Пішім/ Format/ Формат 170x260.
Көлемі/ Scope/ Объём – 5,75 п.л.

Қазақ ұлттық хореография академиясы
Kazakh National Academy of Choreography
Казахская национальная академия хореографии

Ғылым, жоғары оқу орнынан кейінгі білім беру және аккредиттеу бөлімі
The department of science, postgraduate education and accreditation
Отдел науки, послевузовского образования и аккредитации

010000, Астана/ Astana
Ұлы Дала/Uly Dala, 43/1, офис/ office/ офис – 470
8 (7172) 790-832
artsballet01@gmail.com
artsacademy.kz