

У фільмі активно використовуються монтажні прийоми старої школи кіно, а також нові VFX-можливості. Здається, що сучасні можливості аудіовізуального мистецтва вичерпали себе, але це можна стверджувати у разі, коли мова йде про етап постпродакшену. Крістофер Нолан не використовує багато графіки у своїх фільмах, і «Тенет» не є винятком. Як зазначив сам автор, у фільмі використовується VFX-графіка менше 300 разів.

Отже, основні монтажні прийоми фільму «Тенет» обумовлені прагненням режисера забезпечити принцип ескапізму та нелінійності аудіовізуальної оповіді. Як бачимо, режисер відчуває потребу глядача в утопічності та, завдяки монтажним прийомам, грається з ним як з дитиною. Ця нескінченна гра з глядачем, пов'язана з винятковим режисерським стилем К. Нолана, буде тривати й розвиватися, а отже, потребує подальших досліджень.

*Д. О. Коновалов*

### **ВИДИ ПРОСТОРУ В СУЧАСНОМУ АВТОРСЬКОМУ ДОКУМЕНТАЛЬНОМУ ФІЛЬМІ**

Дискусія про використання прийомів ігрового кіно в документальних фільмах не втрачає своєї актуальності для досліджень сучасної візуальної культури. Як правило, темою дискусії завжди була правомірність використання акторської гри в документальному фільмі. Тут слід підкреслити, що мова йде не про мок'юментарі, а про жанр авторського документального фільму. Є численні приклади, коли режисер піддавався жорсткій критиці за використання акторської гри або спроби реконструкції подій у фільмі за допомогою постановчих епізодів. Але чи обмежується вплив ігрового кіно на документалістику акторською грою або створенням декорацій? І чи можливе використання методів ігрового кіно на інших рівнях, а саме на рівні конструювання кінематографічного простору?

Перш ніж перейти до відповіді на ці питання, розглянемо основні методи конструювання простору в ігровому фільмі. Американський продюсер і автор популярних книг про виробництво кіно Брюс Блок дає таку типологію кінематографічного простору: глибинний простір, плоский простір, обмежений простір і невизначений простір. Кожен з цих видів має свій емоційний вплив на глядача. Наприклад, плоский простір часто використовується для створення атмосфери безвихідності, замкненості, буквально відсутності виходу. Глибинний простір, навпаки, створює атмосферу надії, можливості порятунку або набуття нового сенсу. При цьому конструювання глибинного простору за допомогою надзагальних планів може створювати атмосферу розгубленості героїв, неможливості знайти себе у величезному світі. Обмежений простір визначається візуальним розмежуванням фронтальних планів. Це той вид простору, який дозволяє монтувати всередині кадру, створюючи візуальну історію. Нарешті, невизначений простір впливає на уяву глядачів, змушуючи їх дотумувати, дофантазувати, уявляти собі те, що режисер навмисно залишає за кадром.

Використання різних видів простору визначає розвиток сюжету у фільмі. Наприклад, плоский простір може трансформуватися в глибинний простір, акцентуючи на зміні емоційного стану героїв фільму. Брюс Блок стверджує,

що існують візуальні двійники сюжетної структури фільму — візуальна експозиція, візуальний конфлікт і кульмінація, візуальний висновок. Зміна типу простору вибудовується за принципом контрасту або зближення, залежно від режисерського задуму. Монтаж типів простору за принципом контрасту створює напруження у фільмі і підсилює динаміку розвитку сюжету. Принцип «зближення», навпаки, викликає відчуття «відсутності монтажних стиків» і дозволяє зануритися в атмосферу фільму.

Чи можливе використання цих видів простору ігрового кіно в авторському документальному фільмі? На відміну від ігрового кіно, із закритою художньо-образною структурою і контролем кожного кадру, документальне кіно має справу зі зйомками неконтрольованих ситуацій, тим, що можна назвати наративами реальності. Для відповіді на це питання, розглянемо фільм німецького режисера Міхаеля Главогера «Смерть робітника», новелу «Донбас».

Фільм «Смерть робітника» починається з динамічного монтажу хронікальних кадрів радянських шахтарів. Ідеологічні завдання демонстрації радості праці і гордості бути шахтарем підкреслюються контрастом глибинного й плоского простору.

Друга експозиція починається з кадру сучасного шахтаря, який дивиться в камеру. Кадр побудований у плоскому просторі. Створюється відчуття, що герой перебуває в закритому приміщенні, з якого немає виходу. Наступний епізод збудований за принципом зближення. Надзагальні плани зимових териконів і занедбаних шахт побудовані в композиції глибинного простору, який створює атмосферу занедбаності і порожнечі. У фіналі експозиції також використовується прийом зближення. Сучасні шахтарі позують на камеру з шматком вугілля в руці, повторюючи позу пам'ятника радянському шахтарю.

Наступний епізод фільму повністю побудований у плоскому просторі: шахтарі повзуть у забої і в дуже незручній позі, лежачи на боці, добувають вугілля. Кадр побудований таким чином, що у глядача формується образ важкості, яка тисне на героїв фільму. Одночасно створюється образ пастки, в яку потрапили герої фільму і з якої немає виходу. Простір у цьому епізоді максимально плоский, а принцип зближення працює на створення атмосфери клаустрофобії.

Розвиток конфлікту визначається контрастним переходом на радянську хроніку, де здебільшого використовується глибинний простір. Шахтарі-ударники, з квітами в руках, йдуть через радісний натовп. Таким чином, за допомогою контрасту між плоским простором сучасних шахтарів і глибинним простором радянської хроніки створюється візуальний конфлікт фільму між минулим і сьогоденням.

Кульмінацією фільму стає шахтарське весілля, побудоване в глибинному просторі, ідентичне простору радянської хроніки. Зіставлення цих видів простору створює сильний емоційний ефект: сучасні шахтарі існують в тому ж просторі, але шахти зруйновані, міста спорозніли, а шахтарська праця стала маргінальною. Єдине, що залишилося незмінним, — це пам'ятник герою ударнику Стаханову, до підніжжя якого, як і раніше, покладають квіти.

Отже, очевидно, що методи ігрового кіно використовуються в авторській документалістиці на рівні конструювання різних типів кінематографічного

простору. З цього можна зробити висновок, що сучасне авторське документальне кіно характеризується появою нових кордонів між «реальним» і «уявним».

*Д. А. Мосенцева, Н. В. Мархайчук*

### **ВІЗУАЛЬНА МОВА ВІДЕОАРТУ: ГЕНЕЗА ТА РОЗВИТОК**

Історія існування аудіовізуальних практик розпочалась 1965 р. Тоді в продаж з'явилася перша ручна 16 мм камера Sony Portapak. Завдяки їй «відеофіксація» стала доступна усім, хто був щасливим власником камери. Це призвело до складання основ та розвитку нової естетики візуального зображення. Використовуючи щоразу нові відео технології відеохудожники з часом опанували нову, більш актуальну, на їхню думку, і альтернативну платформу для вираження сучасної для них картини світу.

За десятиліття розвитку відеоарт пройшов чималий шлях: від перших творів відеохудожників Нам Джун Пайка (1932–2006) та Енді Ворхола (1928–1987) до відеопрактик та проєктів митців сучасного покоління. Відеоарт, який часто сприймається як «молодший брат» кіно і телебачення, насправді, від свого початку існує в абсолютно іншій системі координат. Перебуваючи, переважно, в межах концептуального мислення, відеохудожники щоразу по-новому переосмислюють та використовують актуальні соціокультурні та політичні аспекти і технічні формати. Це актуалізує потребу осмислення генези й розвитку відеоарту в контексті формування та еволюції його візуальної мови.

Практика відеоарту 1960-х – 70-х рр. народжувалася через протистояння кіно- та телеіндустрії з їхнім вже сформованим «тиском» на свідомість (як соціальну, так і естетичну) глядача / споживача. Художники відеоарту наполегливо формували специфічну художню мову, відмінну як від мови кіно, так і від мови телебачення. Це, у першу чергу, було пов'язано з тим, що в аналоговій відеокамери можливості фіксації зображення поступалися тим, які мали професійні кінокамери. Прийом «зйомки з рук», «нечіткі» кадри з часом стали основою візуальної специфіки мови експериментальних відео. А матеріал, відзнятий на аналогову відеокамеру, часто не передбачав можливостей монтажу (ця можливість з'явилася десь у 70-х), монтажні прийоми також були відсутні.

На відміну від кінематографа, що є «колективним» видом творчості, відеоарт розвивався за принципом «художник плюс камера». Наслідком цього стало те, що художників відеоарту переважно турбувала не якість (естетичний бік) відео зображення, а створені/сконструйовані сенси. Окрім зацікавленості в нових технічних засобах, медіамитці мали й іншу мотивацію творити. Причиною була зростаюча роль телебачення: телевізор буквально став центром життя пересічних громадян, основою формування масової медіасвідомості. Як реакція на ці процеси, на початку 1960-х рр. з'явилися відеоперформанси Нам Джун Пайка «Роботи» та «ТВ часи». Митець ламав, перетворював, спотворював, практично «препарував» телевізори – робив усе можливе, щоб вони перестали бути засобом пропаганди і перетворилися на об'єкт мистецтва.

Відео для художників, які працювали в межах перформансу, спочатку мало лише документальний характер або додаткову сутність. Воно давало можливість побачити «виставу» більшої кількості людей. Але з розвитком часу перформанс міг бути продемонстрований у записі нескінченну кількість