

Отже, формування кліповості мислення в епоху культури медіа суттєво спонукає до пошуку нових шляхів розвитку семіотичного коду кіномови. Ці процеси мають потрапляти в поле пильної уваги не лише мистецтвознавців, але й вчених-культурологів, соціологів, філологів та філософів. Нині акценти традиційного кіно поступово зміщуються від локальної історії до розширення її меж до нескінченості, тобто відсутності жорсткої структурованої точки входу — трансмедійного сторітелінгу. Час — це нова константа медіатексту, на відміну від кінотексту. Еволюційний шлях розвитку мови традиційного кіно не зупинився, а революція таки відбулась, але це сталося в серіальному просторі, що призвело до появи нового медіасинтаксису.

*О. О. Косачова*

### **ІСТОРИЧНИЙ ФІЛЬМ І ВЕСТЕРН: ДО ПИТАННЯ ПРО ДИФУЗИЮ ЖАНРІВ**

Історичний фільм зародився одночасно з кінематографом, відображення реальності дійсної й реальності минулої було перманентним об'єктом як для документального, так і для ігрового кіно. Одним з найстаріших жанрів американського кіно є вестерн, оскільки перші вестерни відображають безпосереднє становлення американської нації. Ряд кінознавців трактують вестерн як жанр історико-пригодницького кіно, проте далеко не всі вестерни історичні. Часто легенда та історія існують у них рівноправно, іноді чаша терезів схиляється в ту чи іншу сторону. Проблема інтерпретації історичних подій у різних жанрах ігрового кінематографа цікавить багатьох вчених, нашою метою став аналіз жанрової дифузії історичного фільму і вестерну в ХХІ ст.

Історичний фільм у широкому тлумаченні жанру має досить розмиті характеристики. З одного боку, він передбачає зображення справжніх історичних подій та історичних особистостей, з іншого, задовольняється перенесенням вигаданих персонажів у певну епоху, формуючи узагальнені образи героїв. Класичний кіновестерн має ряд характерних властивостей: місце дії — Дикий Захід, зона фронтиру, ізольована місцевість, дика природа; тематика — протистояння американців та індіанців, місцевих жителів і бандитів, пріоритет кодексу честі над чинним законодавством; драматургія — динамічна дія, що супроводжується численними перестрілками, дуелями, кулачними боями й скачками, наявність хепіенду. У ранніх вестернах індіанцям відводилася незмінна роль антагоністів і жорстоких дикунів.

Сучасний кіновестерн істотно розширив наявні межі жанру. Наприклад, у фільмі «Вітряна ріка» (“Wind River”) Тейлора Шерідана 2017 р., роль антагоністів відведена американцям, що демонструється не тільки в расовій дискримінації індіанців резервації, а й в самому сюжеті — вбивстві індіанки, а також у статистичних даних фільму, що свідчать про відсутність у США ведення обліку зниклих безвісти індіанок. Цікавим є питання історичності цього фільму, оскільки: з одного боку, події фільму відбуваються в реально існуючій резервації штату Вайомінг «Вітряна ріка», також фільм піднімає дійсні актуальні проблеми резервації. Однак це поточні події ХХІ ст., якою ж має бути хронологічна відстань між подіями і часом їх екранізації — відкрите питання.

Фільм «Вітряна ріка» можна віднести до піджанру contemporary western, оскільки події відбуваються в сучасних США, водночас такі критерії жанру,

як західні території, ізольовані поселення, протистояння білих і індіанців, перестрілки, дотримані. Також фільм органічно поєднує драму і детективний трилер. Кінець фільму складно назвати щасливим, оскільки вся історія пов'язана з розслідуванням вбивства дівчини, яку вже не повернути. Відбувається розплата, злочинці покарані, однак статистика, подана наприкінці фільму, свідчить про те, що подібні вбивства індіанок – норма для американського суспільства.

Наступний фільм 2015 р. «Легенда Г'ю Гласса» (“The Revenant”) режисера Алехандро Гонсалеса Іньярріту заявлений як епічний вестерн, що містить життєпис реальної історичної особистості – американського мисливця і гірського провідника Г'ю Гласса (бл. 1783–1833), який, переживши напад грізлі, зміг подолати близько 300 км відстані по дикій місцевості без їжі та спорядження. У цьому фільмі слід відзначити домінування історичної драми над вестерном. Попри дику місцевість, натурні зйомки і взаємодію з індіанцями, класичний вестерн як екшен відступає тут перед історичною та психологічною драмою, націленою на розкриття ціннісних характеристик героя, його психологічної боротьби з обставинами і власними переживаннями. По суті фільм є посібником з виживання, що містить реальні сцени з життя мисливців: поведінка людини під час нападу ведмеда, пошук їжі, порятунок від обмороження. Фільм містить відкритий фінал і глядач не дізнається, чи буде головний герой рятуватися після помсти або просто опустить руки й замерзне на смерть.

Фільм «Сірка» (“Brimstone”) 2016 р режисера Мартіна Кулховена виконаний у жанрі хоррора, драми і вестерну. У даному випадку елементи жанру вестерн введені тут у якості фону: Дикий Захід, дуель, публічний будинок, пара перестрілок. Однак на цьому все закінчується. Протистояння характерів у фільмі не міжнаціональне, а відбувається в межах однієї громади, навіть сім'ї, оскільки фільм присвячений боротьбі дівчини за своє виживання під час переслідування батьком – гвалтівником і садистом, на жаль суспільства ще й пастирем. Головною героїнею є дівчина, що не властиво для вестернів. Нехарактерною рисою фільму, навіть новацією, вважаємо нехронологічне оповідання, розділене на 4 непослідовно викладених акти: третій (Буття), другий (Вихід), перший (Одкровення), четвертий (Відплата). Мартін Кулховен відзначив надзвичайно довгі експерименти з драматургією фільму, результати яких принесли необхідний вплив на глядача. Фільм містить трагічний фінал, головна героїня гине, попри тривалу боротьбу за життя, і це викликало у деяких глядачів розчарування. Проте режисер вважає, що фільм дає глядачеві надію та водночас дозволяє побачити, як влаштований реальний світ у XIX ст. в США. Попри певний радикалізм фабули, описані події досить реалістичні для того часу: інцест, безправ'я жінок, влада лідерів релігійних громад над паствою та ін.

Окремо порушимо питання демонстрації жорстокості в розглянутих фільмах. Якщо у фільмі «Вітряна ріка» насильство демонструється епізодично, переважно в кульмінації фільму, у фільмах «Легенда Г'ю Гласса» і «Сірка» це вплетена в сеттинг нитка оповіді. Жорстокі криваві сцени насильства й вбивств показують у реальному часі і крупним планом. Водночас обидва режисери виправдовують це наступним чином. Алехандро Гонсалес Іньярріту відзначає, що це реальні сцени виживання мисливців у дикій місцевості, тому не є надуманими або перебільшеними. Мартін Кулховен зазначив, що насильство

має бути некомфортним для глядача так само, як воно є некомфортним для жертви насильства, оскільки це — етично і морально неправильна річ. І у нього набагато більше питань до тих режисерів, які подають насильство у веселій розважальній манері. Усе це підкреслює брутальну естетику класичного вестерну, його потенціал до формування своєрідної школи мужності. Проте питання про доцільність демонстрації насильства на екранах залишається відкритим серед вчених і кінокритиків, оскільки вплив його на суспільство є неоднозначним: одних глядачів насильство лякає і відштовхує, інших спонукує й провокує на звершення неправомірних та аморальних вчинків.

Отже, були встановлені наступні метаморфози жанру вестерн: відхід від героїчного пафосу до драматичності й, відповідно, реалістичності описаних подій; відхід від екшену на користь історичної драми і трилера; зміна системи персонажів на користь гендерної рівності та толерантності культур, характерні усвідомленням соціальних перекосів минулого. Серед константних характеристик жанру залишаються: географічне місце дії, ефектні натурні зйомки, історичний контекст, соціальне безправ'я, боротьба за виживання і брутальна естетика вестерна.

*С. С. Семенов*

#### **ІГРОВИЙ КІНЕМАТОГРАФ: СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ В МОНТАЖІ**

Монтаж — важлива складова створення кінострічки. Від самого свого виникнення і донині монтаж пройшов різні стадії розвитку: від простої склейки кадрів до авторських технік. Монтаж, як інструмент формо- та змістоутворення в кіно, є однією з найважливіших проблем як історії кіно, так і творчої практики. Розвиток високих технологій сприяв трансформації виражальних засобів. Нові форми аудіовізуального твору, розвиток мережі Інтернет, експерименти в інших галузях мистецької діяльності впливають на пошук нових технік монтажу в ігровому кінематографі. Отже, у сучасному кінематографі відбуваються суттєві зміни, що актуалізує дослідження принципів монтажу на новому етапі його розвитку.

Проблематика монтажу інших історичних періодів розглядається в дослідницьких працях А. Базена, Ж. Делеза. Вагомий внесок в історію розвитку монтажу внесли такі кінорежисери, як Д. Вертов, Ж.-Л. Годар, Л. Кулешов, В. Пудовкін, А. Тарковський, Ф. Фелліні, С. Ейзенштейн. Сучасні теоретики, такі як О. Соколов, Н. Утілова монтаж проаналізували з художньо-теоретичної позиції. Однак монтаж як проблема сучасного ігрового кіно не здобула спеціального висвітлення і потребує наукового розроблення.

Аналіз сучасної творчої практики в галузі ігрового кіно дозволяє стверджувати, що комп'ютеризація та розвиток інтернет-простору зумовили поширення таких тенденцій, як: скорочення монтажних планів; популяризація кліпового та «хіп-хоп» монтажу, що відповідає дискретному мисленню сучасної людини. Стає помітною тенденцією розробка тривалого плану (довгий кадр), що спричинило появу фільмів, знятих одним кадром, із застосуванням внутрішньокіадрового монтажу (наприклад: О. Сокуров «Руський ковчег» 2002 р., А. Куарон «Дитя людське» 2007 р., С. Мендес «1917» 2019 р.). Разом із цим провідною тенденцією в монтажі сучасного ігрового кінематографу є