

Відкритий білінгвізм у сучасних історичних, військових, біографічних драмах особливо доречний. Він, як і у фільмі О. Довженка «Щорс», підкреслює світоглядні «зіткнення» героїв, доповнює екранні образи, посилює конфлікт.

Дебютний фільм Н. Алєва «Додому» (2019), який став головною сенсацією українського кіно останніх років, є тримовним (як, до речі, і стрічка «Поводир» (О. Санін, 2013; українська, англійська, російська). У ньому на рівних використовуються українська, російська і кримсько-татарська (субтитри) мови. Від цього фільм дуже виграв. Режисер, як і у свій час С. Лозниця, зазначає: «Мене засмучує, коли мені пропонують продублювати фільм українською. Це просто нерозуміння матеріалу». Саме сплетіння трьох мов підсилює колорит часового простору і суспільно-світоглядні орієнтири героїв.

У трагікомедії «Донбас» (С. Лозниця, 2018; українська, російська, суржик), як і в драмі «Дике поле» (Я. Лодигін, 2018; українська, російська, суржик), багатомовність акцентує локальність топосу, підкреслює трагікомічність ситуацій, посилює реалістичність /документальність окремих сцен. Багатомовність виступає як потужна зброя режисера, яка допомагає довершити драматургію твору.

Ю. В. Мартиненко

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНІ ПОШУКИ СУЧАСНОГО КІНЕМАТОГРАФУ

Yu. V. Martynenko

EXPERIMENTAL SEARCH OF THE MODERN CINEMATOGRAPHY

Модернізаційні трансформації сучасного суспільства не минули й мистецький простір, зокрема вони стали характерною ознакою розвитку сучасного кінематографу. Саме експериментальне кіно привертає нині найбільшу увагу як виробників кінопродукту, так і його споживачів.

Експериментальне кіно має свою історію й сягає витоками кінця XIX – початку XX ст. Саме авангардне кіно «першої хвилі» 20-х рр. XX ст. надихає сучасних митців на пошуки нових методів утілення екранних образів. Концепція «монтажу атракціонів» Сергія Ейзенштейна не втрачає своєї актуальності в сучасному кінопросторі, набуваючи нового культурного контексту з упровадженням цифрових технологій кіноіндустрії. «Теорія монтажу атракціонів» С. Ейзенштейна побудована на усвідомленні ролі монтажу (внутрішньокадрового і міжкадрового) для створення виразності в кінематографі, для вдалої композиційної побудови фільму, для надання йому певного ритму та ладу, які відповідають природним явищам і процесам.

Стрімкий розвиток кінематографу у XX ст. позначився й на трансформаціях експериментального кіно. Так у 60–70-ті рр. авангардні кіномитці намагалися відмовитися від візуальності, а в 70–80-х рр. набуло популярності використання художньо не оброблених кіноматеріалів.

Експериментальні пошуки кінематографістів початку XXI ст. пов'язані зі спробою поєднати напрацювання авангардного кіно початку XX ст. та експериментальні візуальні практики концептуального кіномистецтва другої половини XX ст., використовуючи сучасні цифрові технології кіноіндустрії, які mahdollивлюють створення абсолютно нових екранних текстів.

Надзвичайно цікавими є принципи роботи з кадром такого представника експериментального кіно, як австрійський кінорежисер Мартін Арнольд, який експериментує з кольоровим та часовим забарвленням кадру. Зокрема,

Мартін Арнольд використовує у своїх екранних роботах фрагменти старих голлівудських фільмів, водночас уповільнює їх, відтворює у зворотному напрямі, розтягує в часі й просторі. Митець також створює оригінальний аудіоряд, побудований на сегментації та повторюваності, завдяки чому звичайний звук, наприклад, падіння виделки, набуває нового естетичного значення, оскільки асинхронізація аудіо- та відеоряду породжує нове сприйняття дійсності, відтвореної на екрані. Використовуючи такі основні прийоми роботи з кадром, як редагування, дзеркальне відображення, повторення, режисер-експериментатор створює в часопросторі фільму ефект надзвичайного нервового напруження. У своїх стрічках *Pièce Touchée* (1989) та *Passage à l'acte* (1993) М. Арнольд демонструє інтимно-побутові сцени з класичних голлівудських фільмів, зокрема «Убити перемішника» (Роберт Малліган, 1962), «Людські джунглі» (Джозеф М. Ньюман, 1954) та багаторазовим повторенням й перекручуванням назад створює ефект надзвичайного невротичного напруження, що дозволяє підкреслити приховані психологічні та соціальні підтексти, пропонуючи зовсім нове розуміння того, що відбувається. Крім того, застосовані М. Арнольдом прийоми захоплюють глядача своєю незвичайністю та нестандартністю представлення життя, надають його творам надзвичайної чуттєвості, інтелектуальності, глибинності, візуальні спецефекти цих фільмів спонукають до напруженого інтелектуального пошуку. Тобто, роботи М. Арнольда є певним психоаналізом класичних голлівудських фільмів

Новітні інформаційні технології спричинили також виникнення абсолютно нових видів кінокомунікації з екранним твором, серед яких особливої популярності в останні роки набувають інтерактивні фільми. Інтерактивний екранний продукт передбачає безпосередню взаємодію глядача та художнього твору. У такому кінотексті глядач бере активну участь у побудові сюжету, може змінювати порядок кадрів, швидкість демонстрації, що зумовлює особливості фільму, зокрема динамічний хронометраж, необхідність використання спеціальних пристроїв для здійснення комунікації глядача та екранного продукту, які не стануть перешкодою для занурення в події стрічки. В інтерактивному фільмі глядач отримує можливість взяти участь у формуванні художньої реальності, висловити свої наміри, побажання, власне бачення розкриття концепції твору. Крім надання унікальних можливостей, інтерактивний фільм потребує від глядача активізації процесів мислення, розвитку художнього бачення, володіння сучасними цифровими технологіями, уміння ведення продуктивного діалогу з мистецьким твором.

Цікавим прикладом створення інтерактивного фільму є робота режисера Девіда Слейда «Чорне дзеркало: Брандашмиг» (201 р.), який є частиною науково-фантастичного серіалу «Чорне дзеркало». У цьому творі глядачі приймають рішення за головного героя, молодого програміста Стефана Батлера. Стрічка поєднує елементи фільмів жахів та наукової фантастики. Кінокартина починається з того, що глядачеві пропонується ознайомитися з інструкцією щодо того, як правильно зробити свій вибір та протягом якого часу (10 секунд), надається застереження, що в іншому випадку фільм буде розвиватися за задумом його автора. Моменту необхідності вибору передує наростання звучання та світлове затемнення, що допомагає створити ефект відповідальності перед кожним вибором у житті людини. Дуже ефектним є також кольорове рішення фільму: поєднання тьмяних брунатних відтінків для зображення життя 80-х рр. та яскравих жовтих й помаранчевих кольорів для телевізійної передачі, присвяченої

комп'ютерним іграм, створюють ефект підміни реального світу віртуальною реальністю. Для більш ефектного впливу на глядача, повного занурення його в події режисер майстерно використовує крупні та середні плани. Фільм порушує багато складних життєвих питань, зокрема сенсу життя, можливості людей керувати своїм життям, інтерактивність фільму вчить глядача робити вибір та відповідально ставитися до прийняття рішень.

Отже, експериментальні пошуки сучасного кінематографа дуже різнопланові, вони базуються на традиціях авангардних кіномитців початку ХХ ст. та зумовлені розвитком цифрових інформаційних технологій, зміною парадигми мислення та поведінки особистості в соціокультурному просторі інформаційного суспільства, зростаючими потребами сучасної людини в переосмисленні свого місця в часі й просторі.

І. В. Первишева

РОЛЬ / ФУНКЦІЯ МОНТАЖУ В ПРОЦЕСУАЛЬНІЙ ФОРМІ МЕДІА

I. V. Pervysheva

THE ROLE / FUNCTION OF EDITING IN THE PROCEDURAL FORM OF MEDIA

Створення «художнього» світу в аудіовізуальному мистецтві медіа відбувається в підкреслено умовному ключі. «Текст» представляється як «світ», а «світ як текст». Твір подається не як готовий/завершений акт мистецтва, а як процес взаємодії художника з текстом, а тексту — з митцем. Йдеться про специфічну особливість пост/постмодерністського методу письма, що передбачає підкреслену умовність зображуваного, адже наслідуваність реальності неможлива, оскільки процесуальність сучасної художньої форми працює не з однією, а з безліччю реальностей. Такій художній формі властива лише процесуальна віртуальність.

Попередні концепції «відкритої форми» нині руйнуються в різних формах і жанрах документально-ігрового (змішаного) телевізійного мистецтва. Акцентується відмова від катарсичного рішення конфліктів і проголошується вихід конфлікту за межі художньої форми — ускладнюється процесуальність. Глядач тепер отримує не лише раціональну і емоційну інформацію, а також спонування до «соціальної» дії — до ролі/позиції митця. Відтепер кожен глядач/автор доповнює художню конструкцію новими елементами, змінює структуру і драматургічну конструкцію, відбувається активна співтворчість на рівні коментарів та реакцій на реакції — таке розповсюдження, ускладнення та зміна «художнього тексту» належить до формальної форми і функції монтажу, але суттєво спотворює сенс у віртуальному світі.

Пластична оболонка мистецтва стає все більш дифузною, втрачає класичні внутрішні й зовнішні якості, характеристики жанру і стилю — її якості проникають одна в одну, встановлюються суб'єктивно і в русі. Невизначеність зовнішніх меж особливо акцентована в медіа. Проблемою є логічна антиномія, що «переводиться в дію» бажанням людини дозволити або зняти її в реальності. У процесуальній формі помічається прагнення до подолання межі між внутрішнім естетичним змістом добутку й зовнішнім планом соціального буття, відкриваючи волю суб'єктивної інтерпретації художнього змісту. Таким чином, у процесуальній формі інтелектуального мистецтва медіа часто діють не стільки консонанси, скільки дисонанси, що відповідає сучасній культурі пост/постмодерну.