

DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE ART OF CONTEMPORARY UKRAINIAN PUPPET THEATRE

Zadorozhnia Daria – Postgraduate Student of the Department of Theater Studies at the Kyiv National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University (Kyiv, Ukraine)

The article deals with the use of digital technologies in creating an artistic image and organising the creative process in puppet theatre. It is noted that the integration of the latest technologies into the theatrical space is a common trend in various areas of the performing arts. The aspects of communication «theatre – audience» when using the possibilities of the Internet are highlighted. The manifestations of the synthesis of traditional theatrical technologies with modern multimedia technologies, ways of updating the principles and techniques of organising the stage space in contemporary puppet theatre are presented. The factors of harmonisation in the new conditions of creative and technical aspects of the artist's activity, as well as the expansion of artistic and technical tools of sound engineering are considered. Based on the material of performances of 2017-2024 by Kyiv puppet theatres, the author analyses the methods of artistic synthesis with the use of the latest technologies.

Key words: digital technologies, new technologies, scenographic space, means of expression, puppet theatre.

UDC 792.97(477) «20» (045)

DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE ART OF CONTEMPORARY UKRAINIAN PUPPET THEATRE

Zadorozhnia Daria – Postgraduate Student of the Department of Theater Studies at the Kyiv National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University (Kyiv, Ukraine)

Relevance of research. Today's world is developing more and more intensively, and digital technologies are beginning to take root in many areas of life. They are penetrating various artistic fields, including puppetry, influencing its development and improvement. Digital technologies offer new ways of creating puppets and sets, allow the use of audiovisual effects to create atmosphere and emotion, and enable online broadcasting and recording of performances. The study of the latest trends in the art of puppetry and the incorporation of digital technologies in theatrical productions is a relevant aspect in today's socio-cultural context. *Main objective of the study.* The purpose of the article is to highlight the main trends in the use of digital technologies in the art of puppetry.

The research methods. The method of analysis, as well as the method of generalization, are applied.

Results and conclusions. Today, new technologies have a significant impact on the development of puppet theatre: unusual forms of performance, specific mechanisms of the production process and the organisation of theatre in general appear. Thanks to digital technologies (the Internet), puppet theatre is able to go beyond the theatre building and extend the boundaries of communication with the audience, creating additional PR.

Advances in digital technology have contributed to the development of scenography, allowing the creation of a new artistic synthesis in performances. The dominant means of expression today is lighting design, with the use of various video projections and computer-controlled screens. Directors can precisely combine lighting and music schemes to develop the compositional structure of the mise-en-scene. The combination of sound, video, the plastic action of the actors and the dialogue of the puppets, which is not overloaded with unnecessary words, creates special meanings that exist on the verge of abstraction and tactile associations, enhanced by musical and video images.

The use of digital technology in puppet theatre offers new opportunities to enrich the performance, create exciting effects and improve interaction with the audience. On the other hand, it can also present challenges, requiring additional training and financial costs. The introduction of too many digital elements can lead to a loss of the sense of live performance and the uniqueness of handmade puppetry, which is one of the main benefits of puppetry. In the pursuit of innovation, we must not lose what is most precious – the art. Experimentation and its very constant presence should be a sign of progressive movement and development. Puppet theatre has its own unique aesthetic and style, so it is necessary to find a balance between the use of new technologies and the preservation of the traditions of this art.

Key words: digital technologies, new technologies, scenographic space, means of expression, puppet theatre.

Надійшла до редакції 15.05.2024 р.

УДК 791.1(477) «2000-2020» (045)

**ВІЗУАЛЬНА РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ІСТОРИЧНОГО ПРОСТОРУ В УКРАЇНСЬКОМУ
ІГРОВому КІНО (2000-2020 рр.)**

Демиденко Максим Вадимович -- аспірант, викладач кафедри фотомистецтва та операторської майстерності, Харківська державна академія культури, м. Харків
<https://orcid.org/0000-0001-8021-2641>
DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v48i.781>
maksym.demydenko@gmail.com

Мархайчук Наталія Віталіївна -- кандидат мистецтвознавства, доцент, декан факультету аудіовізуального мистецтва, Харківська державна академія культури, м. Харків
<https://orcid.org/0000-0002-2321-9107>
natalkakharkiv@gmail.com

Висвітлюється дослідження візуальних прийомів побудови історичного простору в українському ігровому кіно 2000-2020 рр. Виявлено чотири основні форми візуалізації історичного простору, що характеризують найбільш репрезентативні напрями історичного наративу в українському кінематографі: героїчна форма, подієва форма, історична ревізія та історична панорама. Зроблено аналіз операторських прийомів побудови простору, розділивши їх на дві групи: прийоми художньо-емоційного впливу та прийоми прямого звернення. Кожна з груп має свої візуальні задачі та засоби виразності. Розкрито особливості сприйняття екранного історичного простору глядачем, підкреслюючи важливість врахування як фізичного простору кіно, так і уявного простору історії. Доведено, що візуальність минулого має власні закономірності репрезентації, які формуються на екрані завдяки поєднанню фізичного простору кіно як художнього твору та уявного простору історичного наративу. Кожна з форм візуалізації використовує свої моделі візуальності, що разом створюють цілісне бачення історичності художньої оповіді кінострічки.

Ключові слова: український ігровий кінематограф, історичний простір у кіно, кіномова, візуальна репрезентація.

Актуальність дослідження. Екранна репрезентація минулого вимагає формалізації та конкретного зображального визначення; вона не може бути переказана абстрактно, поза межами категорій часу, простору та дійових осіб. Таким чином, вкрай важливими є питання: 1) що формує візуальність минулого в екранній кінорепрезентації? 2) яким чином досягається візуалізація історичних подій, які складають основу будь-якого історичного наративу? Дослідники часто зазначають, що екранна історія завжди є уявленням про певні події, що формуються в регламенті художнього твору [16, 18]. У цьому сенсі домінуючою візуальною характеристикою історичного ігрового кіно є фіксація дійсності минулого, яку необхідно виявити та представити за допомогою кінематографічної мови.

Постановка проблеми та огляд досліджень і публікацій. Проаналізовані нами матеріали дозволяють виділити чотири основні форми візуалізації історичного простору, які характеризують найбільш репрезентативні напрями історичного наративу в таких візуальних моделях історичного кіно, як 1) героїчна форма, 2) подієва форма, 3) історична ревізія, 4) історична панорама. Кожна з них спирається на відповідні прийоми візуалізації, відмінності між якими пов'язані зі специфікою звернення до минулого.

Героїчна форма використовує засадничу модель репрезентації минулого за допомогою візуальної схеми «надзвичайного героя в надзвичайних обставинах». Як комерційна модель вона володіє жанровою гнучкістю, що дозволяє успішно представляти історичні події в різних амплуа: від екшену до історичної драми. Зокрема, цю особливість на прикладі жанрової пам'яті «чорного кіно» (нуару та пост-нуару) показали у кількох розвідках Н. Мархайчук, Н. Рябуха і В. Тарасов [8, 21]. Така гама формальних можливостей зумовлює розлогість візуальних стереотипів, що пов'язані з екранними способами історичного представлення героя та героїчної поведінки на тлі історії. Важливою є особлива роль візуальної оптики «героя», очима якого репрезентоване минуле або відтворена «правда історії». Наприклад, Л. Спід припускає, що на відміну від документалістики, ігрове кіно не потребує «ідентичного відображення історичної події, на кшталт «на основі архівних документів», оскільки «художній історичний фільм – це все ж таки більше історія героя, чи героїв» [17; 8003]. Наголосимо, що така позиція часто трапляється і в зарубіжній історіографії проблеми. Приміром, Кен Денсигер, аналізуючи сучасні сценарні практики історичного кіно, підкреслює, що глядачі «відчувають фільм через головного героя», історія якого репрезентована через конкретні виклики (перепони, які потрібно подолати), що оберненні до нього, як до сюжетної основи оповіді [4].

У візуальному сенсі героїчна форма репрезентації минулого на екрані містить низку типових рішень. Наприклад, герой – це крупний план. Це характер, репрезентація поведінки та моделі вибору; це вираження мотивації дій, яке потребує зображального пояснення. З позицій операторської роботи, героїчна форма звернення використовує особливий візуальний план, який є максимально «тілесним». Герой має бути присутнім у кадрі в особливій візуальній якості, що здатна транслювати оповідь. Зрештою, герой на тлі історії – це лінійна оповідь, яка має візуально формалізувати образність дієвого персонажа. У вітчизняному кінодоробку до цієї форми відносимо такі стрічки, як «Король Данило» (2018; реж. та оператор Т. Химич), «Захар Беркут» (2019; реж. А. Сеїтаблаєв та Д. Вінн; оператори Ю. Король та Д. Палюта; художник-постановник В. Одуденко) та ін.

Подієва форма. З погляду побудови екранного образу минулого, подія є головним засобом художньої репрезентації. Подія – це маркер, який надає право формувати художній наратив від імені історичного статусу. Так виникає екранна історія, що існує межах певної причинно-наслідкової конструкції. Наприклад, Ель-Хаді Джазайрі звертає увагу на прийом «включення героїв у пейзаж» (у контекст ландшафту та події), як основний елемент авторської візуальної мови Антоніоні [6]. В аспекті візуального, зображального коду історичної події регламентує горизонтальну композицію. Подія потребує сцени, це завжди сюжетна лінія, що виникає як результат взаємодії низки компонентів: передусім, окремих дієвих персон, переплетіння їх взаємин. Подія візуально «малюється», вона має виростати на екрані як

формально-логічна структура. Приміром, герой може бути незрозумілим, загадковим або експресивним; його поведінка може «грати» з глядачем. Проте історична подія вимагає візуальної коректності. На екрані неможливо формувати «якусь історію», оскільки на рівні причинно-наслідкових зв'язків кінематографічна репрезентація минулого – завжди «конкретна історія». Це інший рівень візуальної формалізації, логіка якого спирається на дилему змісту: якій сенс посилятися на події історії, якщо не пояснювати їх сутність, значення та результати? За словами Т. Хайдеріха, кінематограф – це мистецтво візуальної оповіді. Будь-хто може поставити камеру на штатив і зробити запис, але майстерність авторів кіно полягає в тому, щоб контролювати те, що бачить глядач [5].

В українському ігровому кіно низка таких фільмів чимала. Зокрема, до них ми схильні відносити такі відомі стрічки, як «Залізна сотня» (2004; реж. О. Янчук; оператор В. Зимовець; художник В. Ясько), «Червоний» (2017; реж. З. Буадзе; оператор О. Земляний; художник Ю. Ларіонов), «Кіборги» (2017; реж. А. Сеїтблаєв; оператор Ю. Король; художник Ш. Сейдаметов) та ін.

Складною формою візуалізації є *історична ревізія*. Перегляд історичних інтерпретацій вимагає точності. Ревізія є вкрай ідеологізованою формою, проте вона має яскраво виражене «комерційне начало», бо переосмислення історичних подій є закономірною формою існування історії як такої. В якості популярної форми звернення до історичного наративу ревізія паразитує на схильності глядача до множинного сприйняття минулого, на праві обирати минуле та призначати його, бути «своїм» або «чужим». Відтак, перегляд існуючих історичних точок зору є одним із механізмів просування кіно як товару. Як і попередні, ревізійністський кут зору вимагає особливої візуальності, яка повинна представлятися як доказ / переконання. Перегляд вже існуючих (сформованих) історичних стереотипів – це одночасно їх деструкція, а в окремих випадках навіть цілковите заперечення. Наприклад, І. Уллах та Ш. Кулсум підкреслюють, що «військовий фільм, який відповідає досвіду одного американця, може бути абсолютно фальшивим щодо досвіду мільйонів іракців, а також щодо записаних історичних документів». При цьому, кіно як художній твір має власний історичний голос, який часто звучить більше емоційно та переконливо, ніж ґрунтовна наукова монографія [12; 173].

У вітчизняному історичному кіно зазначена форма особливо гостро представлена в проблемах історії ХХ ст., яка часто потрапляє на вістрія публіцистичних дискусій [15], а саме фільми «Нескорений» (2000; реж. О. Янчук; оператори О. Золотарьов та В. Зимовець; художник О. Шеремет) «Хайтарма» (2013; реж. А. Сеїтблаєв; оператор В. Іванов; художник-постановник Ш. Сеїдаметов), «Чужа молитва» (2017; реж. А. Сеїтблаєв; оператор А. Лисецький; художник Ш. Сейдаметов), «Поводир» (2013; реж. О. Санін; оператор С. Михальчук; художники-постановники С. Якутович, В. Одуденко) та низка ін. У тематичному аспекті окремо виділимо надзвичайно потужний ревізійністський потенціал кінострічок, які присвячені російсько-українській війні, що все частіше стає предметом узагальненні вітчизняний та зарубіжних дослідників [7].

Насамкінець, *історична панорама*, яка є окремою та популярною формою представлення минулого в кінематографі. Природною властивістю історії є здатність до узагальнення і типологізації, які з точки зору візуального представлення потребують особливої уваги до хронотопу художнього твору. Панорамний аспект є одночасним охоплення часу та території, що породжує ефект історичної епопеї, формує серійність розвитку подій. На наш погляд, у сучасному українському ігровому кіно зазначена форма репрезентації минулого функціонує у спрощеному вигляді, який можна термінологічно визначити як панорамна «історичність», що частково пояснює відсутність в українському кіно (станом на зараз) історичних епопей. «Історичність» є найменш відповідальною формою візуалізації. Вона не вимагає конкретного візуального вираження, оскільки не претендує на інтерпретацію минулого, не заявляє про обов'язковість своєї позиції (як наприклад, подієва екранна історія).

Звернемо увагу на те, що чим більше у фокусі уваги глядача на екрані історичного простору, тим менш конкретним та історично достовірним є візуальний погляд на минуле. Наприклад, у межах панорами, що охоплює кілька століть історії, умовності репрезентації певного часу втрачають свою гостроту. Загальне бачення, широта погляду стають важливішим засобом, ніж конкретне вираження локальної історичної сутності.

Зазначений принцип характерний і для історичної візуальності фільмів, що мають біографічний простір. Так, у кінострічці «Гетьман» (2015; реж. В. Ямбурський; оператор В. Галицький; художники О. Шеремет та І. Беляк) історичним тлом є події визвольної війни під проводом Б. Хмельницького. Як комплекс історичних подій друга пол. XVII ст. є одним із найдослідженіших періодів в українській історії. Достатньо сказати, що в розгорнутій науковій монографії В. Смоля та В. Степанкова визвольна війна представлена хіба що не по днях [20]. Проте художня концепція кінострічки використовує в якості лейтмотиву, скоріше, художньо-літературний життєпис гетьмана, який є осьовим сюжетом для історичної панорами визвольної війни.

Відтак, поєднання біографістики та історичної панорами визвольної війни створює загальну систему представлення наративу. На цьому тлі питання історичної достовірності не є питанням деталей на рівні мікроісторії або історії повсякдення. Як вважає К. Щербакова, кінострічка містить низку помилок достовірності у костюмах та загалом у візуальній моделі представлення рінньомодерного часу. «Достовірність історичного костюму в фокусі оператора, – підкреслює авторка, – полягає у відтворенні не лише фасонів, а й колірної гами та використаних матеріалів. Якщо відповідність останніх параметрів оригіналам обраної епохи вбачається неможливою, то хоча б має зберігатись максимальне наслідування цих зразків. Художники по костюмам фільму «Гетьман» <...> знехтували даним принципом. Одним із найяскравіших прикладів є головний убір кримського хана, прикрашений пластмасовими «перлинами» [22; 292]. Зазначимо, що кінострічка загалом отримала чимало нарікань щодо візуальності історичної реконструкції [19].

Мета статті – охарактеризувати прийоми побудови простору в яскравих зразках ігрового кіно України перших десятиліть ХХІ ст.

Виклад матеріалу дослідження. З погляду візуальної мови історичного кіно, простір є компонентом композиційного унормування, який і структурно, і образно формується за принципами зображального наративу художнього твору. Проте історичне ігрове кіно промовляє від імені минулого, що часто створює ілюзію історичності екранної дії.

Простір безпосередньо пов'язаний з візуальною мовою кіно. Як стверджують західні дослідники кіно Е. Шочат та Р. Стем, саме кіномова надає «орієнтуючі метафори, пов'язані з концептуалізацією простору», що завжди має візуальну форму. Наприклад, мати владу означає бути «на вершині», так само за допомогою простору виражаються емоції. Наприклад, щасливий – це візуальне піднесення, це «рух вгору». Отже, вербальний дискурс структурує формування візуальних образів [11; 32].

У контексті зазначеної проблеми особливу актуальність мають три питання: 1) побудова простору (як елементу художньої мови); 2) формуванні історичного уявного простору подій минулого; 3) ефекти сприйняття екранного історичного простору як образної дійсності художнього твору.

Простір є одним із найважливіших елементів екранної художньої мови кінострічки, що пояснює особливу увагу до нього усієї візуальної частини виробництва. Для зручності аналізу розділимо основні операторські прийоми щодо побудови простору на дві групи:

- прийоми художньо-емоційного впливу, які будують експресію, формують враження, допомагають зрозуміти емоційний контекст події;
- прийоми прямого звернення, які підкреслюють безпосередню присутність історичних ремінісценцій у зображальному просторі кадру.

Кожна група представляє собою комплекс виражальних засобів, які, у свою чергу, можуть бути представлені в межах двох протилежних візуальних задач: а) завдання представлення візуального контексту (структурно-матеріальна основа візуальності); б) завдання вираження та інтерпретації візуального контексту (семіотичні, знаково-символьні засади візуальності). На наш погляд, вони є нероздільними, а їх співіснування та взаємодія складають методологію побудови простору в кадрі.

Підкреслимо, що проблема побудови фізичного простору як такого (композиційно-просторове унормування площини, об'єму та масштабу кадру) і водночас фіксації уявного емоційно-образного простору певної історичної події, потребує застосування широкого арсеналу візуальних засобів. Проте, як підкреслює Блейн Браун, одним із ключових параметрів фільммейкінгу все одно залишається проектування «тривимірного простору на двовимірну площину», що, на його думку, є головною проблемою технології кінематографічної візуальності. Усе решта, у тому числі і візуальні засоби виразності, виникають на тлі зазначених рішень про масштаб, об'єм та глибину кадру [3].

Так, задача якісного представлення візуального контексту (нагадаємо, йдеться про структурно-матеріальну основу візуальності), досягається за допомогою вкрай популярного операторського прийому «присутності глядача», який реалізується через застосування низки засобів візуалізації.

За нашими спостереженнями, історичне ігрове кіно упродовж практично усього періоду розвитку у другій пол. ХХ ст., активно використовує модель «рухома камера – статичний об'єкт» (і навпаки), маніпулюючи параметрами статичності та динаміки як принципово важливими для емоційного споживання події. Глядач у кадрі присутній за допомогою фрейму камери. Його точка споглядання виникає в результаті побудови фізичної взаємодії оптики кадру із візуальністю простору. Зміна ракурсів наближує, динамізує або навпаки примушує відчувати статичну паузу у сприйнятті контенту зображення. У свою чергу, ігрова дія акторів вимагає підкреслення мотивації та емоційного відношення до сюжетного наративу.

Загалом, усі зазначені параметри дозволяють будувати простір як «екранну пластику» художнього твору та, водночас, провокувати у глядача враження присутності в контексті історичної події (в умовному художньо-образному просторі минулого).

Візуальні прийоми прямого звернення використовуються для актуалізації ефекту безпосереднього вираження певних форм минулого у зображальному просторі кадру. У першу чергу, до цього комплексу відносяться прийоми внесення до екранного простору «документу як такого» у різноманітних візуальних та аудіальних формах (фотографії, документи, історичні інтер'єри, костюми тощо).

Ігровий інструментарій історичного кінематографа також присутній в типологічній схемі зазначеної групи прийомів. Так, побудова сцени за реальними історичними фотодокументами є досить популярним способом «екранізації» фрагменту реально існуючої події або факту. Антураж історичної фотографії, по суті, використовується як візуальний синопсис, що здатен до ігрового (за жанром) представлення.

Важливим інструментом у групі прийомів прямого звернення є візуальні маркери історичності. Ми вважаємо за необхідне типологізувати їх за критерієм способів використання у зображальних екранних практиках. Який вигляд має історична подія, як саме має виглядати в кадрі історична візуальність? Ці питання є актуальним для побудови конкретного історичного антуражу, який дозволяє реалізувати ігровий художньо-образний потенціал кінострічки.

Базовим та найбільш поширеним маркером є «історична постать»: історично костюмований герой, формальна візуальність якого є суголосною стереотипному уявленню про певну епоху, її форми, кольори, фактури тощо. Проте, цей стереотип не є самодостатнім, бо ігрова природа кінострічки вимагає взаємодії історичної постаті з історично вираженою предметністю. У рамках маркера «предмет – людина» історія починає формуватися як візуально-образна цілісність, здатна до ігрового представлення (до розгортання сюжетними засобами оповіді про факти або події).

Насамкінець, маркер «людина – предмет – контекст» виражає рівень побудови моделей історичної поведінки, які вкрай важливі саме для ігрової сутності представлення образності кінострічки. Наприклад, способи використання предметного простору, взаємодія героя із історичними інтер'єрами та локальним місцем розвитку конкретної події, використання у візуальному кінонарративі історичних повсякденних практик та ритуалів – усе це є частиною арсеналу прийомів прямого звернення, які засвідчують ставлення режисера до задуму та маніфестують якість історичного пафосу. В межах третьої проблеми – формуванні історичного уявного простору подій минулого – центральною формою є документування історичних подій, що опинилися у фокусі кінонарративу, засобами кінематографічної естетики.

Побудова простору історії на екрані, як уже зазначалося вище, є візуалізацією минулого, яке обернене до глядача. Її можна окреслити риторичним питанням: як показати простір минулого, якими засобами повідомити глядачеві, що це саме історичний простір, який потрібно сприймати в рецепції відповідного часу та інтерпретації? Для ігрового історичного кіно параметр часопростору кінонарративу є системним завданням. На наш погляд, його також слід типологізувати в проблемно-історичному контексті.

Аналіз українського історичного кіно другої пол. XX – поч. XXI ст. дозволяє визначити два типи часопростору кінонарративу: а) історичний простір, який вимагає екранних візуальних доказів свого існування; б) історичне минуле, яке не потребує візуального обґрунтування, оскільки адресується глядачеві у формі «свого» минулого.

Наочним прикладом різниці в підходах є кінострічки *«Захар Беркут»* та *«Позивний Бандерас»* (2018; реж. З.Буадзе; оператор О. Земляной; художники Ю. Ларионов та С. Симонович). Якщо другий фільм представляє актуальне минуле, яке продовжує існувати в межах візуальності глядача, то історична форма екранізації твору І. Франка потребує візуального обґрунтування практично кожного зображально-ігрового компоненту.

Кінострічка *«Захар Беркут»* представлена в історичній формі, яка не вступає у суперечку з родинною або особистою історичною пам'яттю аудиторії, проте така форма вимагає візуального доказу свого існування. Важливо підкреслити, що умовний простір історичного минулого спирається на параметр дистанції історичного часу, який з точки зору візуалізації потребує різної оптики пред'явлення. Усе, що лишається частиною глобального «родинного» минулого аудиторії (наприклад, друга світова війна) має іншу екранну парадигму.

Вагоме значення у візуальності історичного кіно відіграють ефекти сприйняття екранного історичного простору. Як і в попередніх розглянутих нами випадках, сформулюємо риторичне проблемне питання: якими якими сприйняття володіє історичний простір на той момент, коли історична подія стає екранною історією? Чи існує в глядача альтернативний та / або безпосередній контакт з цією історією?

Наприклад, історичні простори кінострічки *«Крути, 1918»* (2019; реж. О. Шапарєв; оператор С. Півненко; художник В. Одуденко) існують у межах сучасної України в кількох паралельних контекстах: від безпосереднього повсякденно-побутового (приміром, Софійська площа у Києві) до музейного (Музей героїв Крут на залізничній станції Крути). У такому випадку критичне значення має існування альтернативного погляду на візуальність місця події та місця історії. По суті, для глядача між ними не має суттєвої різниці, що значно ускладнює створення зображальної атмосфери початку XX ст. Відмітимо, що

подібний парадокс в споживанні минулого іноді сприймається дослідниками як спеціально спроектована історична візуальна форма, що має ідеологічну детермінанту [14]. На наш погляд, кінострічка «Крути, 1918» не випадково містить дещо награну «образотворчу» візуальність, яка в окремих випадках надає зображальним контекстам ефекту театральності. Так, вступна сцена з промовою М. Грушевського на Софійській площі принципово не життєва, бо побудована як монументальне художнє полотно з широкими горизонтальними планами, які не створюють враження юрби, хаосу, динаміки. Композиція дуже сценографічна, із статичними постатями та симетричним ритмом. На тлі фіксованого простору, який очевидно намагається рафінувати візуальність сучасного Києва, рухома камера постійно змінює плани та ракурси, створюючи навколо статичних об'єктів динамічний візуальний шум.

У цьому контексті нам здаються важливими висновки відомого американського дослідника кіно Р. Розенстоуна щодо того, що історичне кіно не варто оцінювати за нормами історичного тексту, проте не слід забувати, що саме так його оцінює глядач [10]. Ефекти сприйняття історії на екрані не менш важливі ніж кінострічка як художній твір. Р. Розенстоун у своїй праці постійно наголошує, що «правила письмової історії» дуже часто застосовуються до візуальної форми кіно, проте зазначена особливість усвідомлюється режисерами та фільмейкерами. Тому станом на початок ХХІ ст. вже є незаперечним фактом спеціально сформована мова історичного кіно, яка наперед враховує специфіку сприйняття глядачем просторів минулого [9].

У контексті візуальних прийомів операторської роботи, що націлені на ефекти сприйняття історії в кадрі, цінними є висновки Х. Алколея-Банегаса. Він визначає три групи прийомів, типологізуючи їх навколо найголовнішого, з його точки зору, візуального параметру, що репрезентує потенціал «життєвого» історизму: концепції руху в кадрі. Серед них: 1) усі рухомі зображення мають бути принципово зрозумілими глядачу; 2) усі рухомі зображення мають інтерпретуватися з урахуванням внутрішнього контексту візуальності кінострічки (приміром, динаміка має пояснювати статику і навпаки); 3) динамічна візуальність має інтерпретуватися в залежності від існуючого контексту сприйняття історичних подій (оцінка візуального аргументу у фільмі залежатиме від успішної інтерпретації) [1; 271].

Побудова простору історії як органічної частини художньої мови кіно також не здатна ігнорувати точку зору глядача та особливості сприйняття контексту минулого, що пред'явлено на екрані. На наш погляд, це також пов'язано із проблематикою сприйняття документальності історичного наративу, яка для глядацьких аудиторій має власну просторову репрезентацію.

Наприклад, чому глядач більш охоче вірить у правдивість оповіді про заслання Т. Шевченка у кінострічці «Тарас Шевченко. Повернення» (2019; реж. О. Денисенко, оператор О. Кришталович; художник І. Філіпов), ніж у «справжність» репрезентації подій в кінострічці «Крути, 1918»? На наш погляд, відповідь не це питання слід шукати не в ігрових властивостях самих фільмів, а в їх фундаментальній історичній основі. «Крути, 1918» потрапляють у пастку історичного документу. Це кіно, яке природно сперечається за уявну історичну правду з документальною письмовою історією. Натомість від фільму «Тарас Шевченко. Повернення» аудиторія цього не вимагає. Цілком очевидно, що документалізм історії про героїку битви під Крутами категорично відрізняється від історичного простору оповіді з життя Шевченка, яка має інший документальний контекст, а відтак інший історичний статус. Письмовий історичний документ заважає художньому твору, оскільки породжує конфлікт двох просторів історичного ігрового кіно: простору художнього твору (цікава, яскрава, захоплююча історія) та документального простору історичної події (яка «дійсно існувала», «є правдивою», «має місце в історичному літописі» тощо).

Звернемо увагу на те, що зазначений ефект сприйняття простору історичного кіно є консюмеристським, тобто відноситься до структури споживання. На наш погляд, саме тому в аналізі ігрового історичного кіно так важливо модулювати позицію глядацької аудиторії. Як підкреслює Х. Алколея-Банегас, усі елементи історичного кіно націлені на одну спільну мету: розповідати історію. Це помітно актуалізує художньо-образні та стилістичні елементи, які залучають глядачів до процесу оповідання «як активних, розумних партнерів». Таким чином, режисери артикулюють образність історії в асоціативних формах, які пропонують глядачеві ефект самостійно здобутого враження: «самому зробити відповідні висновки через інтерпретацію» [1; 269-270].

Важливо наголосити, що подібна конвергенція між аудиторією та наративом кіно вимагає обізнаності глядача щодо художньої умовності зображального потенціалу мистецького твору, на що не варто розраховувати. Тому операторські прийоми компенсують необізнаність або небажання аудиторії робити зусилля для інтерпретації складних елементів історичної оповіді [21]. На наш погляд, вони також співвідносяться із двома фундаментальними характеристиками простору кіно: фізичним простором художнього твору та уявним простором історії. Історія – це відчуття реальності, і це відчуття має два параметри. З одного боку, глядач повинен повірити в екранну дійсність як таку, навіть за межами

конкретної розповіді про історію. Рік Альтман (Rick Altman) називає це ефектом «відчуття реальності», який спочатку створюється візуальними засобами, проте стає дієвим лише на рівні контексту споживання (приміром, вихоплені камерою двері закріплюються відповідним звукошумовим посиленням) [2]. З іншого, боку, як цілком справедливо зазначав Е. Гомбрех, візуальність представлення історії у мистецтві «не існує за межами глядача». За ним, ця закономірність має зображальну природу. Для митця, який працює з історичними образами, вкрай важливою є їх візуальна завершеність, яка генерує «аргументовані структури інтерпретації, що здатні ідентифікуватися глядачами». Також вагоме значення має програма розповіді (власне, кінонарратив), яка не просто інформує про події, а націлена на залучення глядача до співучасті (по суті, до колективного та сумісного акту побудови спільного простору уявної історії) [13].

Висновки. Таким чином, візуальна репрезентація історичного простору в українському ігровому кіно (1990-2020 рр.) реалізується у чотирьох формах, які визначені та проаналізовані нами як цілісна та універсальна система.

Для *геройної* форми характерними є крупні плани, тілесно орієнтована візуальність, увага до представлення поведінки. Натомість, *подієва* форма використовує природну схильність глядача до фактологічного споживання минулого. Відтак, в екранній репрезентації історії простіше повірити в унікальність, а тому й часткову незрозумілість героя. Проте, історична подія – це завжди візуальний простір оповіді (іншими словами, подія – це простір, герой – це інтерпретація). Форма *історичної ревізії* існує в особливому контексті актуальності певного минулого, що змушує режисерів будувати простір історії, як альтернативу. Вважаємо зазначену форму найбільш діалогічною та такою, що акумулює експериментальні пошуки. Зрештою, *панорамна* (розгорнута) форма є класичною ознакою жанру історичного кіно.

В українському кінематографі її виразником є тренд «історичності», який є менш затратним у порівнянні із, наприклад, історичними епопеями. Для історичності є характерним уникнення візуальної історичної конкретизації, що дозволяє не заглиблюючись в предметно-повсякденні деталі, пред'являти історичний простір як панорамне узагальнення.

Важливим висновком дослідження є те, що візуальність минулого (історії) має власні закономірності репрезентації, які формуються на екрані завдяки двом типам простору: фізичного простору кіно як художнього твору та уявного простору історичного нарративу. Кожен з них залучає до власного представлення відповідні моделі візуальності, які поєднуються в спільному режимі бачення «історичності» художньої оповідності кінострічки.

Перспективи подальшого дослідження полягають у дослідженні візуальної репрезентації історичного простору в українському ігровому кіно інших періодів.

Список використаної літератури

1. Alcolea-Banegas J. Visual arguments in film. *Argumentation*, 2009. 23 (2), 259-275. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10503-008-9124-9>
2. Altman R. Moving Lips: Cinema As Ventriloquism. *Yale French Studies*, January, 1980. (60), 67-79. DOI: <https://doi.org/10.2307/2930005>
3. Brown B. Cinematography: Theory And Practice: image making for cinematographers and directors. *New York, Routledge*, 2016. 440 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315667829>
4. Dancyger K. Global scriptwriting: Beyond the Hollywood Formula. *New York, Routledge, Taylor & Francis*. 2013. 268 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780240522470>
5. Heiderich T. Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film. 2010. https://www.academia.edu/30227317/Cinematography_Techniques_The_Different_Types_of_Shots_in_Film
6. Jazairy E. H. Cinematic landscapes in Antonioni's L'Avventura. *Journal of Cultural Geography*, October, 2009. 26 (3), 349-367. DOI: <https://doi.org/10.1080/08873630903322262>
7. Ladygina Y. V. Cyborgs vs. Vatniks: Hybridity, weaponized information, and mediatized reality in recent ukrainian war films. *East/West: Journal of Ukrainian Studies (EWJUS)*, 2022. 9 (1), 105-138. DOI: <https://doi.org/10.21226/ewjus588>
8. Riabukha N., Tarasov, V., & Markhaichuk, N. «Black movies»: genre memory of the noir film language in the system of audiovisual transformations (1970–2010 s). *The Journal of VN Karazin Kharkiv National University. Series «Theory of Culture and Philosophy of Science»*, 2021. (63), 57-67. DOI: <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2021-63-07>
9. Rosenstone R. A. History on film. *Film in history (History: Concepts, Theories and Practice)* (2nd ed.). London, New York : Routledge, 2012. 240 p.
10. Rosenstone R. A. JFK: historical fact/historical film. *The American Historical Review*, 1992. 97 (2), 506-511.
11. Shochat E., & Stam R. The cinema after Babel: Language, Difference, Power. *Screen*, Vol. XXVI, Nos. 3-4 (May-Aug 1985), 35-58. https://www.academia.edu/11759669/The_Cinema_after_Babel_Language_Difference_and_Power_co_authored_by_E_Shohat_and_R_Stam_Originally_published_in_Screen_Vol_XXVI_Nos_3_4_May_Aug_1985_
12. Ullah I., & Shahzor K. (2017). Cultural (Mis) Appropriation, Ideological Essentialism and Language: Analysis of Stereotyping in Hollywood Movie. *International Journal of English Linguistics*, 2017. 6 (7), 171-177. https://www.academia.edu/37489240/Cultural_Mis_Appropriation_Ideological_Essentialism_and_Language_Analysis_of_Stereotyping_in_Hollywood_Movie

13. Woods A. Gombrich's «Art and Illusion». *The Cambridge Quarterly*, 1981. 10 (2), 130-166.
14. Богуславська К., & Брюховецька О. Ідеологічні інтерпеляції сучасних фільмів про УНР в українському культурному контексті: (на прикладі стрічок «Таємний щоденник Симона Петлюри» (2018) та «Крути 1918» (2019)). *Наук. зап. НаУКМА. Історія і теорія культури 3 (Листопад)*, 2020. 49-61. <https://doi.org/10.18523/2617-8907.2020.3.49-61>
15. Грінченко В. Г. Тема Другої світової війни в українському художньому кіно. Між Бугом і Дніпром. *Наук.-краєзнавчий вісник Центральної України. Вип. XIII'2020*, 306-325.
16. Демиденко М. Національні образи та символи у візуальній мові українського кінематографа в роботах зарубіжних дослідників. *Сучасне мистецтво*, 2022. (18), 141-150. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.18.2022.269722>.
17. Єпик Л. Засновано на реальних подіях: українське історичне кіно початку XXI ст. *Trajektoriâ Nauki = Path of Science*. 2021. Vol. 7. No 10, 8001-8004. DOI: <https://doi.org/10.22178/pos.75-14>.
18. Косачова О. Сучасний історичний фільм: жанрові та драматургічні особливості. *Культура України*, 2021. 71, 41–48. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.071.05>.
19. Никоненко В. Постать Богдана Хмельницького на українському кіноекрані: трансформації образу. *Наук. вісник Київ. нац. ун-ту театру, кіно і телебачення ім. І.Карпенка-Карого*, 2023. (33), 111-118.
20. Смолій В. А., & Степанков В. С. (1998). Українська національна революція 1648-1676 рр. крізь призму століть. *Український історичний журн.*, 1998. (2), 3-25.
21. Тарасов В. В., & Мархайчук, Н. В. Художні прийоми та виражальні засоби «чорного кіно»: від неонуару до постнуару. *Культура України*, (79), 2023. 60-73. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.079.06>.
22. Щербаків К. Достовірність у роботі художників-костюмерів в історичному кінематографі сучасної України. *Культурні та мистецькі студії XXI століття: науково-практичне партнерство матеріали міжнар. симпозіуму, 6 черв., 2019 р.* Київ : НАКККиМ, 2019, 291-293.

References

1. Alcolea-Banegas, J. (2009). Visual arguments in film. *Argumentation*, 23(2), 259-275. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10503-008-9124-9>
2. Altman R. (1980). Moving Lips: Cinema As Ventriloquism. *Yale French Studies*, January, (60), 67-79. DOI: <https://doi.org/10.2307/2930005>
3. Brown B. (2016). Cinematography: Theory And Practice: image making for cinematographers and directors. *New York, Routledge*, 440 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315667829>
4. Dancyger K. (2013). Global scriptwriting: Beyond the Hollywood Formula. *New York, Routledge, Taylor & Francis*. 268 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780240522470>
5. Heiderich T. (2010). Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film. https://www.academia.edu/30227317/Cinematography_Techniques_The_Different_Types_of_Shots_in_Film
6. Jazairy E. (2009). Cinematic landscapes in Antonioni's L'Avventura. *Journal of Cultural Geography*, October, 26(3), 349-367. DOI: <https://doi.org/10.1080/08873630903322262>
7. Ladygina Y. (2022). Cyborgs vs. Vatriks: Hybridity, weaponized information, and mediatized reality in recent ukrainian war films. *East/West: Journal of Ukrainian Studies (EWJUS)*, 9(1), 105-138. DOI: <https://doi.org/10.21226/ewjus588>
8. Riabukha N., & Tarasov, V., & Markhaichuk, N. (2021). «Black movies»: genre memory of the noir film language in the system of audiovisual transformations (1970 s–2010 s). *The Journal of VN Karazin Kharkiv National University. Series» Theory of Culture and Philosophy of Science*", (63), 57-67. DOI: <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2021-63-07>
9. Rosenstone R. (2012) History on film. *Film in history (History: Concepts, Theories and Practice)* (2nd ed.). London, 240 p. - New York : Routledge
10. Rosenstone R. (1992). JFK: historical fact/historical film. *The American Historical Review*, 97(2), 506-511.
11. Shohat E., & Stam, R. (1983). The cinema after Babel: Language, Difference, Power. *Screen*, Vol. XXVI, Nos. 3-4 (May-Aug 1985), 35-58. https://www.academia.edu/11759669/_The_Cinema_after_Babel_Language_Difference_and_Power_co_authored_by_E_Shohat_and_R_Stam_Originally_published_in_Screen_Vol_XXVI_Nos_3_4_May_Aug_1985_
12. Ullah I., & Shahzor, K. (2017). Cultural (Mis) Appropriation, Ideological Essentialism and Language: Analysis of Stereotyping in Hollywood Movie. *International Journal of English Linguistics*, 6(7), 171-177. https://www.academia.edu/37489240/Cultural_Mis_Appropriation_Ideological_Essentialism_and_Language_Analysis_of_Stereotyping_in_Hollywood_Movie
13. Woods A. (1981). Gombrich's "Art and Illusion". *The Cambridge Quarterly*, 10(2), 130-166.
14. Bohuslavskaya K., & Briukhovetska, O. (2020). Ideological Interpretations of Contemporary Films about the UPR in the Ukrainian Cultural Context: (on the Example of The Secret Diary of Symon Petliura (2018) and Kruty 1918 (2019)). *Naukovi zapysky NaUKMA. Istoriia i teoriia kultury 3 (Lystopad)*, 49-61. DOI: <https://doi.org/10.18523/2617-8907.2020.3.49-61>.
15. Hrinchenko V. (2020). The theme of the Second World War in Ukrainian feature films. Between the Bug and the Dniro. *Naukovo-kraieznachnyi visnyk Tsentralnoi Ukrainy. Vypusk XIII'2020*, 306-325. [in Ukrainian].
16. Demydenko M. (2022). National images and symbols of visual Ukrainian cinematography in the works of foreign scholars. *Suchasne mystetstvo*, (18), 141-150. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.18.2022.269722> [in Ukrainian].
17. Yepyk L. (2019). Based on real events: Ukrainian historical cinema of the early twenty-first century. *Trajektoriâ Nauki = Path of Science*. 2021. Vol. 7. No 10, 8001-8004. DOI: <https://doi.org/10.22178/pos.75-14> [in Ukrainian].
18. Kosachova O. (2021). Contemporary historical film: genre and dramatic features. *Kultura Ukrainy*, 71, 41–48. [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.071.05> [in Ukrainian].

19. Nykonenko V. (2023). The Figure of Bohdan Khmelnytsky on the Ukrainian Cinema Screen: Transformations of the Image. *Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru, kino i telebachennia imeni I.Karpenka-Karoho*, (33), 111-118 [in Ukrainian].
20. Smolii V., & Stepankov, V. (1998). The Ukrainian National Revolution of 1648-1676 through the prism of centuries. *Ukrainskyi istorychnyi zhurnal*, (2), 3-25 [in Ukrainian].
21. Tarasov V., & Markhaichuk, N. (2023). Art Techniques and Means of Expression of «Black Cinema»: From Neo-Noir to Post-Noir. *Kultura Ukrainy*, (79), 60-73. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.079.06> [in Ukrainian].
22. Shcherbakova K. (2019). The authenticity in the work of costume designers in the historical cinema of contemporary Ukraine. *Kulturni ta mystetski studii KhKhI stolittia: nauково-praktychne partnerstvo materialy mizhnarodnoho sympoziumu* (pp. 291-293). Kyiv: NAKKKiM [in Ukrainian].

VISUAL REPRESENTATION OF HISTORICAL SPACE IN UKRAINIAN FEATURE FILMS (2000-2020)

Demydenko Maksym – graduate student, Kharkiv State Academy of Culture;

Markhaichuk Nataliya – candidate of art studies, associate professor, Kharkiv State Academy of Culture

The article highlights a study of visual techniques used to construct historical space in Ukrainian feature films from 2000 to 2020. The study identifies four main forms of visualizing historical space, which characterize the most representative directions of historical narrative in Ukrainian cinema: heroic form, event form, historical revision, and historical panorama. An analysis of cinematographic techniques for constructing space is carried out, dividing them into two groups: techniques of artistic and emotional impact and techniques of direct appeal. Each of the groups has its own visual tasks and means of expression. The peculiarities of the viewer's perception of the on-screen historical space are revealed, emphasizing the importance of taking into account both the physical space of cinema and the imaginary space of history. The conclusions of the study are that the visualization of the past has its own patterns of representation, which are formed on the screen due to the combination of the physical space of cinema as a work of art and the imaginary space of historical narrative. Each of the forms of visualization uses its own models of visibility, which together create a holistic vision of the historicity of the film's artistic narrative.

Key words: Ukrainian cinema, historical space in cinema, cinematic language, visual representation.

VISUAL REPRESENTATION OF HISTORICAL SPACE IN UKRAINIAN FEATURE FILMS (2000-2020)

Demydenko Maksym – graduate student, Kharkiv State Academy of Culture;

Markhaichuk Nataliya – candidate of art studies, associate professor, Kharkiv State Academy of Culture

The article's goal is to characterize the techniques of constructing space in prominent examples of Ukrainian feature films from the first decades of the 21 st century.

Results. The article states that the visual representation of historical space in Ukrainian feature films (2000-2020) is realized in four main forms: heroic, event-based, historical revision, and historical panorama. Each of these forms has its own characteristics and uses specific visualization techniques.

The article reveals that cinematographic techniques for constructing space can be divided into two groups: techniques of artistic and emotional impact and techniques of direct appeal.

The article reveals that the perception of the screen historical space by the viewer depends on the interaction of the physical space of cinema as a work of art and the imaginary space of the historical narrative.

Research methodology is based on the analysis of visual techniques for constructing space in Ukrainian feature films, the study of theoretical works on film studies and historiography, as well as taking into account the peculiarities of the perception of historical cinema by the audience.

Scientific novelty is related to a comprehensive study of the visual representation of historical space in Ukrainian feature films. It consists of a detailed analysis of various forms of visualization, identification of specific cinematographic techniques, and the study of the peculiarities of the perception of historical cinema by viewers.

The practical significance of the obtained results lies in the fact that they expand the understanding of the visual language of Ukrainian historical cinema, allow for a deeper understanding of its specifics, and provide a basis for further research in this field.

Key words: Ukrainian feature cinema, historical space in cinema, cinematic language, visual representation.

Надійшла до редакції 2024.05.2024 р.

УДК 791.43.01/09

МУЛЬТИКУЛЬТУРНІ НАРАТИВИ У СЕМАНТИЧНОМУ ПРОСТОРИ ГОЛЛІВУДСЬКОГО КІНЕМАТОГРАФУ 2010-Х РОКІВ

Сурнін Микита Сергійович – магістр, Інститут культурології

Національної академії мистецтв України, м. Київ, Україна

<http://orcid.org/0000-0003-3768-5026>

DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v48i.782>

suminmykyta@gmail.com