

Міністерство освіти і науки України  
Національний університет «Києво-Могилянська академія»  
Факультет гуманітарних наук  
Кафедра культурології

## **Магістерська робота**

Освітній ступінь – магістр

**На тему: «ТРАНСФОРМАЦІЯ НАРАТИВНИХ ТЕХНІК ВІД  
КЛАСИЧНОГО КІНО ДО ЦИФРОВИХ ТРАНСМЕДІАЛЬНИХ  
ПРОЕКТІВ»**

Виконала: студентка 2-го року навчання,  
спеціальності  
8.02010101 Культурологія

Рибачук Катерина Сергіївна

Керівник: Брюховецька О.В.,  
кандидат філософських наук

Рецензент: Чміль Г.П.,  
доктор філософських наук

Магістерська робота захищена

з оцінкою «\_\_\_\_\_»

Секретар ЕК \_\_\_\_\_

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	4
<b>Розділ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ АНАЛІЗУ НАРАТИВУ У КІНО</b> .....	8
I.1. Витоки кінонараторології. Школи та підходи.....	8
I.1.1.Школа російського формалізму: Дихотомія фабули і сюжету як основоположних понять нараторології. Огляд ідей В. Шкловського, М. Петровського, Б.Томашевського.....	6
I.1.2. Французька школа нараторології. Структуралістський підхід.....	10
I.1.3. Трирівневі нараторологічні моделі. Впровадження поняття storyworld.....	11
I.2. Структурні елементи кінонарративу.....	17
I.2.1 Причинно-наслідкові зв'язки, категорії простору і часу, персонажі.....	17
I.2.2 Робота з інформацією: «омнісциентний» та «обмежений» нарратив, діапазон, глибина, роль openings і closings.....	21
<b>Розділ II. РЕЖИМИ НАРАЦІЇ В КІНО</b> .....	28
II.1. Класичний режим нарації. Голівуд.....	28
II.2. Режим нарації в арт-кіно (авторське кіно).....	33
II.3. Історико-матеріалістичний нарративний режим радянського кінематографу.....	38
II.4. Режим параметричної нарації.....	41
II.5. Годарівський режим нарації.....	43
<b>Розділ III. НЕФІЛЬМІЧНИЙ ВІЗУАЛЬНИЙ НАРАТИВ. ТРАНСФОРМАЦІЯ НАРАТИВУ В ЕПОХУ НОВИХ МЕДІА</b> .....	40
III. 1. Відеоарт як некласичний поліфонічний візуальний нарратив	
III.1.1 Виникнення і поширення відеоарту як нової форми мистецтва .....	40
III.1.2 Категорія простору у відеоарті. Поява феноменів «відеоінсталяції» та «відеоенвайроменту» .....	59

III. 3. Кейс SlowTV як ненаративного відео.....	66
III. 4. Суб'єктивна камера: витoki та новітні технології. VR-фільми та кіно 360.....	67
<b>Розділ IV. БАГАТОРІВНЕВА НАРАЦІЯ ТА РОЛЬ ІНТЕРАКТИВНОГО ЕЛЕМЕНТУ В ПОБУДОВІ НАРАТИВУ .....</b>	<b>74</b>
IV.1. Інтерактивна документалістика (webdocumentary).....	74
IV.2. Трансмедіальні проекти як приклад культури конвергенції.....	79
<b>ВИСНОВОК.....</b>	<b>86</b>

## ВСТУП

Хоча перші наратологічні дослідження почали з'являтися ще в кінці XIX сторіччя і були тісно пов'язані саме з літературознавством, як відомо друга половина XX сторіччя характеризується наратологічним поворотом в гуманітаристиці загалом.

Наратив є однією за найпоширеніших форм організації інформації і однією з найбільш ефективних форм її споживання. В більшості випадків ми визначаємо наратив як певну послідовність подій, які мають між собою причинно-наслідкові зв'язки, і які розвиваються в певних часово-просторових межах.

Наратологія кіно є тією дисципліною, яка успішно поєднує в собі вивчення як вербальної так і візуальної складової. На сьогоднішній день більшість основних праць по наратології кіно не перекладені ані російською, ані українською мовами, критичні праці ж які присвячені трансмедійному сторітелінгу, наративу в трансмедіальних проектах почали з'являтися і в англійській літературі досить недавно. Тому розробка аналізу наративів в кіно і трансмедіальних проектах, а також порівняння їхнього функціонування у різних візуальних медіа залишається актуальним дослідницьким завданням.

У даному дослідженні використаний **типологічний метод**, а також **метод синтезу**.

**Об'єктом дослідження** даної роботи є наратив у тих візуальних медіа, які пов'язані з рухомими образом, зокрема кінонаратив, а також наратив трансмедіальних проектів.

**Предметом дослідження** роботи є порівняння функціонування наративу у кіно та трансмедіальних проектах, зокрема у стосунку до принципів конструювання наративу та режимів його роботи.

**Мета дослідження:** показати як саме розвивалась концепція наративу, яким чином він функціонує, виявити які існують нефільмічні наративи, і показати як трансмедіальний наратив стає відображенням процесів культури

конвергенції.

**Структура роботи:** робота складається з чотирьох розділів, двох підрозділів та п'ятнадцяти параграфів.

*Перший розділ* присвячений виключно наратології кіно, та розглядає основні школи, які займалися дослідженням цього питання - в тексті розглядаються основні підходи до наративу у кіно – підхід російської школи формалізму, підхід французьких структуралістів, а також трирівнева модель наративу, яку представляють Ж. Женнет і Д. Бордвелл. Також перший розділ частково присвячений основним структурним елементам наративу, і тому, яким чином вони конструюють наратив. Тут розглянуті питання того, які категорії є найбільш важливими для побудови наративу, яким чином наратив співвідноситься з глядачем. Крім того, окремим питанням є відношення глядача та оповідного світу, регуляція його занурення в цей оповідний світ і те, як розповідь вводить у нього глядача.

В *Другому розділі* розглянуто те, яким чином функціонують різноманітні режими нарації в кіно. Тут виокремлені п'ять наратологічних традицій – це оповідь голлівудського кіно, радянський кінематограф, арт-кіно (авторське кіно), параметричний режим, а також зазначено, чим від вищезазначених режимів відрізняється спосіб оповіді у стрічках Годара.

У *Третньому розділі* ми намагаємося зробити огляд існуючих нефільмічних наративів, які також пов'язані з відео. Тут ми розглянули кейси, які стосуються історії та теорії відеоарту, яким саме чином відео стало як естетичним так і політичним інструментом, феномену «повільного телебачення» як популярного телевізійного жанру ненаративного відео, прослідкували, яким саме чином суб'єктивна камера вплинула на наративні техніки і як ця концепція суб'єктивної камери вписалася в новітні технологічні проекти віртуальної реальності.

*Четвертий розділ* присвячений темі того, що таке наратив у трансмедійних проектах. Тут також розглянуте відношення інтерактивності та наративу, а також проблема відкритості наративу. Дженкінс у своїй роботі

«Культура конвергенції» демонструє, що нові медіа не замінюють старі, а скоріше відбувається певне злиття. Новітні медіа сьогодні абсорбують більш традиційні. Подібний синтез призводить до того, що виникають нові форми функціонування наративу.

Для трансмедіальних проєктів характерна наявність великого «центрального» наративу, який конструюється за допомогою «менших» історій, розказаних за допомогою різних медіа. Ці «менші» історії не є самодостатніми, хоча їх можна зрозуміти і окремо, вони є більшою мірою конструюючими елементами, які пов'язані між собою та синхронізовані в наративі. Особливістю трансмедіальних проєктів є те, що глядач може скласти уявлення про комплексне явище, відтворюючи історію за допомогою менших наративів, поданих через різні медіа.

Один з параграфів торкається саме цієї проблеми синтезу різноманітної інформації, отриманої через різні медіа у єдиний великий наратив, а останній параграф присвячений інтерактивній документалістиці (webdocumentary), яка, на відміну від комерційного трансмедіа на зразок франшиз, є чудовою ілюстрацією того, як у цифрових трансмедіальних проєктах глядач (або юзер) є конструювачем оповіді, активним учасником створення наративу і того як велика історія будується і видозмінюється в залежності від менших історій.

### **Огляд літератури**

Питання кінооповіді досліджувалось у працях по наратології Д. Бордвелла—«Narration in the Fiction Film та Film Art: An Introduction» та С. Четмена «Story and discourse: Narrative structure in fiction and film». Загальні питання наратології висвітлені у таких дослідників як Ж. Женетт, Ю. Тинянов, В. Шкловський, В. Шмідт. Ключовим дослідженням трансмедіальних проєктів є книжка Г. Дженкінса «Convergence Culture: Where Old and New Media Collide», а також ми користувались дослідженнями таких авторів як П. Агнес, Й. Юл, Б. Пулен та ін.

## **Розділ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ АНАЛІЗУ НАРАТИВУ У КІНО.**

### **I.1. Витоки кінонараторології. Школи та підходи**

#### **I.1.1.Школа російського формалізму: Дихотомія фабули і сюжету як основоположних понять нараторології. Огляд ідей В. Шкловського, М. Петровського, Б. Томашевського.**

За В. Шмідтом класичною дихотомією для нараторології є запропонована російськими формалістами пара «Фабула» - «сюжет», яка використовується зараз у всіх міжнародних нараторологічних контекстах та стала вихідним пунктом глобальних нараторологічних моделей<sup>1</sup>. Розглянемо класичний підхід до визначення цих понять. Одну з найбільш ранніх заміток стосовно визначення сюжету ми можемо зустріти у В. Шкловського: «Методи та прийоми побудови сюжету схожі та й в принципі однакові з прийомами хоча б звукової інструментовки – сюжет та сюжетність є такою ж формою, як і рима»<sup>2</sup>.

Класичне для російських формалістів визначення сюжету Шкловський наводить у роботі про Стерна: «Поняття сюжету дуже часто плутають з описом подій – з тим, що я пропоную умовно назвати фабулою. Насправді фабула є лише матеріалом для сюжетного оформлення. Таким чином, сюжет «Евгенія Онегіна» - не роман героя з Тетяною, а сюжетна обробка цієї фабули, виконана введенням перебиваючих відступів»<sup>3</sup>.

Ще пізніше, у 1928-ому році Шкловський запропонує більш лаконічне визначення: «Фабула – це феномен матеріалу. Зазвичай це – доля героя, те, що описано в книзі. Сюжет при цьому – це прояв стилю. Це композиційна

---

<sup>1</sup> Шмид В. Нарратология / В. Шмидт. – М.: Языки славянской культуры, 2003. – 312 с. – (Studiophilologica). Ст. 81

<sup>2</sup> Шкловский, Связь приемов сюжетосложения с общими приемами стиля, 1919 // ст 60.

<sup>3</sup> Шкловский В. За сорок лет. Статьи о кино. / Виктор Шкловский. – Москва: Искусство, 1965. – 456 с.. ст. 204

побудова речі»<sup>4</sup>.

За Шкловським, сюжет це те, що оброблює певним чином вже існуючий матеріал, і по суті займається синтезом. Мета нової форми в такому разі – не вираження нового змісту, а радше заміна старої форми, яка втрачає свої художні властивості.

Як стверджує Шмідт: «Оскільки формалісти були схильні до ототожнення форми з поняттям естетично дійсного, вони нівелювали не тільки субстанцію фабули, але навіть її оформленість. Форму фабули вони розуміли як задану властивість матеріалу, а не як результат тієї чи іншої художньої діяльності»<sup>5</sup>.

Інше трактування дихотомії фабули й сюжету всередині російської формалістської школи наводить М. Петровський. Петровський, навпаки, змінює місцями поняття фабули й сюжету. Спираючись на Б. Ейхенбаума, він переінакшує його словник – те що у Ейхенбаума називається «сюжетом» Петровський називає фабулою і навпаки – «фабула» Ейхенбаума перетворюється в сюжет у Петровського. Ось що пропонує Петровський: «Я схильюсь до того, щоб використати слово сюжет в значенні матерії художнього твору. Сюжет є системою подій і певних дій (або єдиної дії), яка потрібна поету в тому чи іншому оформленні, яке однак не є ще результатом його власної творчої індивідуальної поетичної роботи»<sup>6</sup>. При цьому оброблений сюжет Петровський називає терміном «фабула».

Як стверджує Шмідт, Петровський однак не належав до самої російської школи формалістів, а радше знаходився на її периферії – належав до представників телеологічної теорії композиції, як і А. Реформатський, Б. Томашевський, які знаходились під сильним впливом німецьких аналітиків

---

<sup>4</sup>Шкловский В. За сорок лет. Статьи о кино. /ВикторШкловский. – Москва: Искусство, 1965. – 456 с.. ст. 220

<sup>5</sup>ШмидВ. Нарратология / В. Шмидт. – М.: Языкиславянскойкультуры, 2003. – 312 с. – (Studiaphilologica). Ст. 82

<sup>6</sup>ШмидВ. Нарратология / В. Шмидт. – М.: Языкиславянскойкультуры, 2003. – 312 с. – (Studiaphilologica). Ст. 83



композиції.

Відмінність бачення Петровського полягає не тільки в тому, що сюжет та фабула міняються місцями. По Петровському - сюжет є вихідним матеріалом для творчості, але містить у собі систему подій. Найбільш зрозуміле, поширене і загальноприйняте визначення фабули дає Б. Томашевський. За Томашевським фабула – це те, що є сукупністю мотивів та їх логічним причинно-наслідковим зв'язком, тоді як сюжет є сукупністю тих самих мотивів у тій послідовності, яку пропонує твір. Як коментує Шмідт в такому разі «сюжет може визначатися як результат перестановки заданих фабулою мотивів, а з іншої сторони викладенням послідовності мотивів»<sup>7</sup>. У більшості російських формалістів фабула була основою сюжету та тим, що потрібно було певним чином подолати художніми засобами. Як зазначає Шмідт: «Фабула була важливою тільки як щось, що опирається деформації, фабула не розглядалась як автономне явище. В такому визначенні вона призначена служити лише виправданням відчутності прийомів, що долають цей опір. Як тільки прийоми починають відчуватися, читач може забути той матеріал, який служив для їх прояву»<sup>8</sup>.

## **I. 1.2. Французька школа наратології. Структуралістський підхід.**

Нагадаємо, у Томашевського - фабула – це те, що відбувалось насправді, а сюжет – це те, як дізнався про це читач. Пізніше у 60-х Р. Барт запропонував замінити опозицію фабули й сюжету опозицією розповіді (*recit*) та нарації (*narration*).

Свою пару запропонував Ц. Тодоров – для нього основними категоріями наратології стали поняття «історії» та «дискурсу». Ось що пише Тодоров: «На загальному рівні літературний твір містить два аспекти: він

---

<sup>7</sup>ШмидВ. Нарратология / В. Шмидт. – М.: Языкиславянскойкультуры, 2003. – 312 с. – (Studiaphilologica). Ст. 83

<sup>8</sup>ШмидВ. Нарратология / В. Шмидт. – М.: Языкиславянскойкультуры, 2003. – 312 с. – (Studiaphilologica). Ст. 83

одночасно є історією та дискурсом. Він є історією в тому смислі, що викликає образ певної дійсності. Але цей твір є в той самий час і дискурсом. На цьому рівні рахуються не презентовані події, а спосіб, за допомогою якого наратор сам з ними знайомить»<sup>9</sup>.

Своє коротке визначення історії та дискурсу також наводить С. Четман, який стверджує, що «історія – це те, що відображається в розповіді (the «what» in a narrative), а дискурс буде тим, як це зображується (the «how»)<sup>10</sup>. Однак на відміну від школи російського формалізму, французькі структуралісти запропонували, згідно зі Шмідтом, три суттєві відмінності. По-перше, у структуралістів історія більше не слугує лише матеріалом, тепер історія набуває свого художнього значення. Тоді як формалісти переставляли елементи фабули, французькі структуралісти в першу чергу роблять ставку на прийоми ампліфікації, перспективації та вербалізації. Дискурс же буде тим, що по-перше буде містити історію, а по-друге дискурс буде тим, що трансформує історію, а також тим, що її зображує, означає та репрезентує. Історія трансформується в дискурсі, використовуючи вербальну матрицю, яку надає дискурс.

### **1.3. Трирівневі наратологічні моделі. Впровадження поняття storyworld**

У 70-х роках Ж. Женеттом була запропонована трирівнева наратологічна модель. За Женеттом потрібно розділити три значення французького слова *recit*. Перше значення концентрується на визначенні його як розповідного висловлення, усного або письмового дискурсу, який презентує певні події. У другому значенні *recit* означає «послідовність подій,

---

<sup>9</sup>Ц. Тороров с. 126

<sup>10</sup>Chatman S. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film / Seymour Chatman. – Ithaca: Cornell University Press, 1978. – 288 p. с. 19

реальних чи вигаданих, які містять об'єкт даного дискурсу, а також сукупність різноманітних характеризуючих ці події відношень слідування, протиставлення, повторення та ін.»<sup>11</sup>. При використанні такого визначення аналіз наративу буде аналізом відповідних дій та ситуацій. Третє значення терміну за Женеттом – «певна подія, але це не подія, про яку розповідають, а подія, яка міститься в тому, що хтось щось розповідає – сам акт розповіді як такий»<sup>12</sup>.

Для аналізу наративу Женетт пропонує використовувати три терміни («трьохрівневу» структуру). Центральними поняттями тут будуть «історія» (histoire) – термін для розповідного означуваного або змісту, «розповідь» (recit) для означуваного, виразу, дискурсу та «нарація» (narration) – для породжуючого акту розповіді і для всієї в цілому реальної або вигаданої ситуації, в якій цей акт має місце<sup>13</sup>.

В англійській літературі трирівнева модель була адаптована Римоном-Кенаном в 80-х. Англійська термінологія містить тріаду «текст» (text), «історія» (story) та «нарація» (narration).

Окремо варто згадати дослідника кіно Д. Бордвелла, який схиляється до російської школи формалізму. За Бордвеллом і Томпсон фільм - це динамічна структура, що складається із певних компонентів, які можна проінтерпретувати в певному ключі для того, щоб зрозуміти як функціонує кіно.

Як пише Бордвелл: «Як форма впливає на наше враження від твору мистецтва? З одного боку, форма створює відчуття, що «все тут». Чому нас

---

<sup>11</sup>Женетт Ж. Фигуры: в 2 т. / ЖерарЖенетт. – Москва: Изд-во М.Сабашникова, 1998. – 472 с.63

<sup>12</sup> Женетт Ж. Фигуры: в 2 т. / ЖерарЖенетт. – Москва: Изд-во М.Сабашникова, 1998. – 472 с.63

<sup>13</sup> Женетт Ж. Фигуры: в 2 т. / ЖерарЖенетт. – Москва: Изд-во М.Сабашникова, 1998. – 472 с. С. 64

так задовольняє ситуація, коли персонаж, якого ми побачили на початку фільму, повертається через годину або коли форма в кадрі врівноважується іншою формою? Тому що такі зв'язки між частинами наводять на думку, що у фільмі є свої власні правила або закони організації - своя власна система. Ми бачимо зразок, який вже більше «не там» в звичайному світі, але який перетворився в певний елемент замкнутого цілого. Форма фільму може навіть змусити нас відчувати речі заново, переводячи нас зі звичного шляху і пропонуючи нові шляхи слухання, бачення, почуття і думки». <sup>14</sup>

Д. Бордвелл також пропонує трирівневу модель, але в Бордвелла замість історії з'являється поняття «оповідного світу» (storyworld). Його тріада – це «оповідний світ» (storyworld), «фабульна структура» (plot structure) і «нарація» (narration).

Для нас тут важливе поняття оповідного світу. Це в першу чергу структура, яка дає історії відбутися. Storyworld – це, фактично, світ, який сконструйований навколо цієї історії. Бреніган називає такий сконструйований світ дієгезисом – в цьому уявному світі існують певні закони, які дозволяють подіям відбуватися.

В класичному розумінні дієгезис є таким способом розповідання історії, коли об'єкти та події описуються буквально, замість того, щоб бути позначеними опосередковано. Протилежністю дієгезису в такому розумінні виступає мімесис, який намагається показати події за допомогою образів. Тобто дієгезис є тим, що розказує, мімесис же тим, що показує. Бордвелл вказує, що традиція міметичної нарації та традиція дієгетичної нарації беруть початок ще з античних часів. Тоді як Арістотель обґрунтував явище мімесису як наративної репрезентації, Платон у «Республіці» заявив, що наративні процеси по суті своїй є лінгвістичною діяльністю. В 1953-му році дієгезис був переозначений Е. Сорія, після чого термін «дієгезис»

---

<sup>14</sup>Bordwell D. Film Art:An introduction McGraw Hill, 2001 – 458 p. c. 26

увійшов до теоретичного словника на позначення вигаданого світу<sup>15</sup>.

Помітний вклад у розвиток дієстетичних теорій наративу вніс М. Бахтін. Варто згадати, що у своїй книзі «Пам'ять Тіресія», яка присвячена співвідношенню інтертекстуальності та фільмічної мови М. Ямпольський стверджує, що теорія інтертексту спирається в першу чергу на концепцію поліфонізму М. Бахтіна, на роботи Ю. Тинянова про пародійність, а також на теорію анаграмм Ф. де Сосюра. Зупинимося детальніше на цих інтелектуальних витоках концепції інтертекстуальності.

Як відомо у Бахтіна концепція поліфонічного роману була пов'язана з аналізом творчості Достоевського і представлена в роботі «Проблеми поетики Достоевського». Нагадаємо, що за Бахтіним, Достоевський вигадав нову форму роману, де стикалися різноманітні точки зору, причому так було фактично задумано автором. Будь-яка проблема, яка була представлена у його літературних творах мала на меті подати все під різними кутами зору. Таким чином романи Достоевського роблять самостійними образи та ідеї, які включені в розповідь. От що пише Бахтін: «Ми вважаємо Достоевського одним з найбільших новаторів в області художньої форми. Він створив абсолютно новий тип художнього мислення, який ми умовно назвали поліфонічним. Цей тип художнього мислення знайшов своє вираження в романах Достоевського, але його значення виходить за межі лише літературної творчості і стосується деяких основних принципів європейської естетики. Можна навіть сказати, що Достоевський створив немов нову художню модель світу, в якій багато основних моментів старої художньої форми піддалися докорінному перетворенню»<sup>16</sup>. Далі: «Достоевський - творець поліфонічного роману. Він створив істотно новий романний жанр.

---

<sup>15</sup>Bordwell D. *Narration in the Fiction Film* / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. – 370 p. c. 16

<sup>16</sup>Бахтин М. М. *Проблемы поэтики Достоевского* / М. М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1972. – 464 с., с. 3

Тому його творчість не вкладається ні в які рамки, не підкоряється жодній із тих історико-літературних схем, якими ми звикли користуватись при аналізі явища європейського роману. У його творах з'являється герой, голос якого побудований так, як будується голос самого автора в романі звичайного типу. Слово героя про себе самого і про світ так само повноцінне, як звичайне авторське слово; воно не підпорядковане об'єктному образу героя як одна з його характеристик, але і не служить рупором авторського голосу. Йому належить виняткова самостійність у структурі твору, воно звучить немов поруч з авторським словом і особливим чином поєднується з ним і з повноцінними голосами інших героїв»<sup>17</sup>.

Ю. Тинянов також пов'язаний з формалістською школою та пропонує теорію літературної еволюції. За Тиняновим сукупність літературних творів є певною функціонуючою системою наративу, а літературна еволюція є зміною цих систем. Кожний новий літературний твір відштовхується від попереднього доступного в цій традиції літературного досвіду, але при цьому намагається досягти певної новизни. Також вивчаючи в тому числі і творчість Достоевського Тинянов для того, щоб позначити відносини між творами новітньої літератури та літератури, яка вже увійшла в літературний канон, вводить поняття пародії. Теорія пародії була представлена в його роботі «Про пародію» 1929-го року. За Тиняновим будь-які запозичення із літературної традиції варто називати пародіюванням – зміною значення та конструктивної функції запозиченого елемента.

В статті «Про літературну еволюцію» можна зустріти наступне визначення: «Еволюція є зміною співвідношення членів системи, тобто зміною функцій і формальних елементів, - еволюція виявляється зміною систем. І ці зміни передбачають нову функцію цих формальних елементів»<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup>Бахтин М. М. Проблемы поэтики Домтоевского / М. М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1972. – 464 с., с. 7

<sup>18</sup>Тинянов Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Н. Тынянов. – М.: Наука, 1977. с. 281

Пізніше в статті «Про пародію» він доповнює: «Еволюція літератури відбувається не тільки шляхом винаходу нових форм, але і, головним чином, шляхом застосування старих форм в новій функції, що і є пародіюванням, зміною значення, трансформацією старого»<sup>19</sup>. Таким чином концепція пародії Тинянова перегукується з пізніше сформульованою концепцією інтертекстуальності.

Соссюр же у свою чергу презентував принцип анаграм, семантично близький до поняття інтертекстуальності.

Сам термін інтертекстуальності як відомо був введений Ю. Крістєвою, яка взагалі-то починала як дослідник історії та теорії російського формалізму, а також робіт Бахтіна. Сам термін міжтекстового діалогу був вперше зазначений у роботі Крістєвої «Бахтін, слово, діалог і роман», яка аналізувала працю Бахтіна «Проблема змісту, матеріалу та форми в словесній творчості».

Для Крістєвої будь-який текст є невеликою частиною великого культурного тексту, а отже, будь-який текст можна розглядати як відкриту структуру, яка завжди містить цитати і алюзії на більш ранні тексти. Саме існування тексту видається можливим через існування безлічі попередніх текстів. Міжтекстовий діалог завжди присутній у будь-якому тексті саме через подібні відсилки.

Теорія інтертекстуальності пізніше мала значний вплив на формування дієтетичних теорій нарації.

За Бордвеллом, пік розвитку дієтетичних теорій нарації пов'язаний з розвитком структуралістських концепцій.

Російські формалісти стали першими, хто провів аналогії між мовними структурами та фільмічними. Насамперед вони перенесли методи, які раніше використовувались для аналізу вербальних текстів на кінематограф. Так Тинянов намагався виокремити в кінематографічному наративі аналогії

---

<sup>19</sup>Тинянов Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Н. Тынянов. – М.: Наука, 1977. С.292

літературних тропів, які містили б і візуальну складову.

Б. Ейхенбаум також намагався застосувати до кінематографу структуралістський підхід – для нього кіно мало лінгвістичний базис, а головним об'єктом дослідження було те, як кадри і плани складаються у своєрідні кінематографічні «фрази» і «речення». Пізніше цей підхід візьмуть на озброєння С. Ейзенштейн, Дзига Вертов, В. Пудовкін та ін.

## **2. Структурні елементи наративу**

### **2.1 Причинно-наслідкові зв'язки, категорії простору і часу, персонажі.**

Наратив є однією з найпоширеніших форм організації інформації і однією з найбільш ефективних форм її споживання. Нагадаємо, що теорія наративу сформувалась в сфері літературознавства ще у XIX столітті, коли наратологічний аналіз був застосований в першу чергу до великих літературних форм.

В більшості випадків ми визначаємо наратив як певну послідовність подій, які мають між собою причинно-наслідкові зв'язки, і які розвиваються в певних часово-просторових межах. Це три основні категорії, через які ми можемо розглядати майже будь-який тип наративних медіа, але причинно-наслідковий зв'язок і категорія часу будуть визначальними. Але це не буде означати, що інші чинники не є вагомими при побудові історії. В будь-якому разі, наратив є набором подій, певним чином пов'язаним між собою. Бордвелл звертає увагу на відокремлення понять «історії» та «дискурсу», а також виокремлення поняття дієгезису. За Бордвелом «дієгезис» - це світ, в якому розгортається обрана історія, світ, в якому функціонують певні правила і на який не можуть впливати герої.

Сюжет (plot) же є в такому разі всіма тими подіями, картинками і шматками, які доступні нам візуально і аудіально. В фільмах перед нами лише сюжет – певним чином організована розповідь. Фактично наратив ми створюємо з певних підказок, певних елементів, ключів, які в той чи інший



час були побачені на екрані.

Для того, щоб в наративі існував причинно-наслідковий зв'язок нам в першу чергу потрібен пов'язуючий агент, яким в нашому випадку буде персонаж/персонажі історії. Саме через них ми можемо відстежувати розвиток історії, можемо емоційно реагувати на ті чи інші події, ототожнюючи себе з тим чи іншим героєм. Загалом, глядач завжди намагається зрозуміти сюжет через реакції на події що відбуваються, глядач намагається зіставити події на екрані і побачити мотивацію головних персонажів.

Для того, щоб причинно-наслідковий зв'язок існував, нам в першу чергу потрібна категорія часу, в яку ці події розвиваються. Однією з особливостей часу в кіно є те, що майже ніколи екранний час не тотожний реальному часу.

Хоча в цього правила є виключення. Наприклад, представлений в основній конкурсній програмі Берлінського фестивалю 2016-го фільм «Вікторія» режисера Себастьяна Шиппера, нагороджений призом німецької Асоціації кінокритиків за найкращу операторську роботу, ототожнює час реальний і час розповіді. По сюжету, молода іспанська дівчина Вікторія, що працює в кав'ярні в Берліні одного разу вночі знайомиться зі зграйкою молодих бандитів. Дівчина лише недавно переїхала в столицю і їй кортить завести нові знайомства. Але події складаються таким чином, що за одну ніч вона переживає півжиття, закохується, грабує банк, переживає смерть нових знайомих тікає від поліції. Фільм би мабуть не сильно відрізнявся від картин подібного жанру – кримінального європейського нуару, з якого починали і Бессон, і Ніколас Віндінг Рефн, перші фільми якого якраз зображували датську маргінальну молодь в найбільш неприглядному вигляді, якщо б не одна особливість – він повністю знятий одним кадром, без монтажних склейок. Подібна техніка відсилає нас до фільмів А. Гічкока «Шнурок» і в стрічки А. Сокурова «Ноїв ковчег».

Але в більшості випадків історія не розгортається в хронологічному

порядку, а для того, щоб ми могли скласти всі фрагменти до купи використовуються флешбеки та флешфорварди. Класичним прикладом розгортання історії не в хронологічному порядку є жанр детективу, коли ми в змозі дізнатися що сталося насправді переважно лише в кінці історії. Глядач також не завжди знає чи подія відбувається в реальному часі, це може бути показане пізніше і ці загравання з часом також можуть бути певним інструментом побудови наративу.

Цікаво, що час у кіно не є сталою категорією, він може як стиснути події, які у фільмічному часі відбувались тижнями, місяцями або навіть роками, так і розтягнути на години події, які відбувались лише протягом декількох хвилин – Бордвелл наводить в цьому випадку приклад роботи Сергія Єйзенштейна «Жовтень» - тут події, які відбувались лише декілька секунд розтягнуті на декілька хвилин завдяки художнім прийомам. Як ми вже зазначили вище, фільмічний час не обов'язково розгортається в хронологічному порядку. Одним з прикладів нехронологічного кіно є фільм Гаспара Ное «Незворотність», слоганом якого, доречі, є фраза «Час руйнує все». Тут події йдуть від кінця історії і відбуваються в зворотньому напрямку – спочатку іде жорстока сцена звалтування, а потім вже глядач дізнається, яким чином все відбувалося і які дії призвели до цього фінального моменту. Фактично, так будується детектив – нам показана кінцева подія, «результат», а потім ми маємо змогу відновити загальну картину. Хоча ніякої загадки в «Незворотності» звичайно ж немає, і така паралель використана виключно спираючись на категорію часу.

Часто також використовуються подібні загравання з розтягненням/стисненням часу завдяки тому, що певна подія, яка відбувається у фільмі показана не лише один раз, причому з кожним новим прокручуванням фрагменту можуть додаватися певні деталі, які пояснюють той чи інший поворот сюжету або ж чому той чи інший герой діяв певним чином.

Прикладом є культовий німецький фільм режисера Тома Тиквера –

призер Санденсу 1998-го «Біжи, Лола, біжи». Картину можна розглядати як певний жарт над фільмічним часом. Одна й та ж сама подія тут розгортається тричі, і тричі незначні моменти, на які в реальності ми б не звернули уваги, є визначальними для ходу історії. Головна героїня тут виступає конструюючим елементом історії – у неї є певне завдання і ми знаємо вже наперед як має завершитися фільм при позитивному результаті – в неї обмежений час, щоб виконати своє завдання, але їй це не вдається з першого разу, і з кожною невдачею історія перезапускається. Можна розглядати цей фільм як три паралельні історії, кожна з яких існує окремо, і показує різні варіанти розвитку подій за участі одних і тих самих героїв. Але центральна подія одна і та ж у всіх варіантах і вона запускає всі три історії, які по часу відбуваються паралельно. Фактично всю історію вибудовує глядач, якому і вирішувати, на якій з цих розповідей зупинитися і яку вважати тією, що відбулася, якщо це взагалі потрібно.

Множинна нарація у фільмі Тиквера є актуалізацією тези Бордвелла стосовно потечійної властивості всякого наративу, Бордвелл стверджує, що «різні способи, за допомогою яких сюжет маніпулює порядком в історії, її тривалістю та її повторюваністю ілюструє те, що глядач повинен активно брати участь у створенні смислів наративного фільму». <sup>20</sup> Всі ігри з хронологічною послідовністю, часовою тривалістю дозволяють глядачеві певним чином розуміти історію та формулювати певні очікування.

Отже, ми розглянули кінематографічний час і переходимо до розгляду категорії «простору» в кіно. Говорячи про простір, одразу варто розмежовувати простір сюжету, простір наративу і простір екранний. Простір наративу включає в себе всі локації, які задіяні для створення історії, іншими словами, це простір *storyworld* – світ, в якому відбуваються певні події, і сюди ж відноситься світ, в якому діє персонаж, але не обов'язково персонаж

---

<sup>20</sup>Bordwell D. *Film Art: An introduction* McGraw Hill, 2001 – с. 67

цей світ бачить. Простір сюжету же напряму стосується подій, які зображені в фільмі. Тобто простір сюжету завжди входить в царину простору наративу, але вони ніколи не співпадають – простір наративу завжди буде ширший. Екранний простір у свою чергу це все те, що потрапляє в кадр, тобто екранний простір скоріше є екранною/візуальною категорією. Він дозволяє нам сфокусуватись на певних деталях, а також допомагає вибудувати певну емоційну реакцію. Як і простір наративу співвідноситься з простором сюжету, так і простір сюжету співвідноситься з екранним простором – екранний простір є частиною простору сюжету, але вони ніколи не співпадають і простір сюжету завжди ширший за екранний.

## **2.2. Робота з інформацією: «омнісциєнтний» та «обмежений» наратив, роль openings і closings.**

Дуже важливим для побудови наративу є система того, як саме події розвиваються, ті способи, за допомогою яких історія починається і як вона закінчується. Бордвелл зауважує, що історія саме починається, тобто є певний «опенінг», який вводить глядача у фільмічний світ. У опенінга важлива функція правильної розстановки акцентів – часто це стисла презентація певних подій, які вже почалися, глядач завжди певним чином приєднується до історії. Для відкриття можуть використовуватись дуже різні прийоми. Згадаємо хоча б початок «Зоряних воєн» - для того, щоб ввести глядача у всесвіт твору пропонується стислий фрагмент тексту, який переповідає те, що відбувалося до початку показаної історії. «Космічна Одиссея» Кубрика обіграє класичні опенінги і намагається показати історію з самого початку, картина починається з кадрів, стилізованих під первісні часи. Опенінг та завершення фільму (closing) мають пов'язувати історію. Класичною сценарною побудовою є такий розвиток подій, який призводить до зміни характеру головного героя. Інколи це досягається через набуття головним героєм певних нових знань. Часто головний герой або дізнається

щось нове під час фільмічних подій або ж ці події призводять до того, що герой робить певні висновки на основі отриманого досвіду. Ще одним класичним сценарієм є отримання самого досвіду головним персонажем, найпростіші приклади – це художні фільми про спортивні змагання – існує безліч фільмів, які розповідають історії знаменитих спортсменів на їх шляху до успіху. Подібний тип фільмів в першу чергу побудований на тому, що характер героя не змінюється, але внаслідок певних дій, змінюються обставини – персонажу потрібно досягти певної мети, це сюжет, на якому базується переважна більшість міфів та епосу, сьогодні ця структура адаптувалася в кінематографі. Сюди ж входять пошуки героєм певного артефакту, також варіацією подібного сценарію є детективна історія, яка побудована на принципі розслідування – тобто пошуку певного ключа, знання, при цьому знову ж таки фокус тут не на характері героя, який є лише художнім обрамленням, а на тому, щоб відновити причинно-наслідковий зв'язок і отримати розуміння того, як відбувалися події. Як стверджує Брюс Рубін: «Часто кіно це про бажання, персонаж хоче щось мати або досягти, а ви як глядач дуже хочете, щоб у нього вийшло. Ваше ж завдання як сценариста відстрочити якнайдалі цей момент, але при цьому показати зусилля і зробити так, щоб цей персонаж отримав те, чого хоче»<sup>21</sup>. Очевидно, що не менш важливим від опенінгу є завершення фільму. Історія не може бути обірвана на середині – вона потребує логічної розв'язки. Класичний ендінг вказує на те, що відбудеться з головним героєм після титрів – він показує, що все, що відбулося на екрані, призвело до декількох варіантів, перед якими стоїть головний персонаж. Закритою кінцівкою є прямий натяк на те, що відбудеться з головним героєм далі, якщо фільм не завершується його смертю, відкритий ендінг вказує на декілька можливих варіантів розвитку подій, які має додумати сам глядач. Ендінг часто

---

<sup>21</sup> Bordwell D. Film Art: An introduction McGraw Hill, 2001 – 458 p.

підсумовує або натякає на те, як саме змінився герой історії, або до яких наслідків призвели фільмічні перипетії. Наприклад у серії фантастичних фільмів «Планета мавп» (наприклад можна побачити у «Повстанні планети мавп») використовується прийом, що став фірмовим для франшизи – картина починається і закінчується зображенням головного персонажа, фокусуючись на його міміці. Стрічка починається наїздом камери на героя – фокус з оточуючого середовища на центрального персонажа, глядач зчитує рішучість і ворожість. По ходу фільму починається війна, яку головний персонаж не в змозі зупинити – картина завершується тим, що з крупного плану, де у фокусі втомлений і розчарований герой, який розуміє неминучість майбутніх смертей, камера від'їжджає на загальний план, який показує купу озброєних істот, готових до війни. В центрі кадру - головний герой. Ще однією важливою категорією для розуміння побудови наративу є доступ глядача до інформації, пов'язаної з історією. Для цього Бордвелл виділяє поняття «діапазону» (range) інформації та її «глибини» (depth). Спочатку розглянемо, що мається на увазі, коли ми говоримо про діапазон доступної інформації.

Як приклад, можемо взяти один із історичних фільмів. Ми розглянемо «Королеву Марго» режисера Партіса Шеро. Події фільму присвячені гугенотським війнам і починаються із весілля Маргарити де Валуа з протестантом Генріхом Наваррським, після якого стається сумнозвісна Варфоломеевська ніч. Глядач умовно уже ознайомлений з подіями, які зображені у фільмі – це події історичного характеру і глядач знає контекст, в якому відбувається історія. Персонажі картини в цьому випадку не є єдиним джерелом, яке дає змогу побудувати наратив, фактично вони поміщені у вже відомий контекст і глядач знає більше ніж головні герої. Такий тип наративу Бордвелл називає «омнісциєнтним наративом» (глядач всезнаючий). Закономірно, «обмеженим наративом» ми можемо назвати такий наратив, де більшість інформації ми дізнаємось паралельно з персонажами. Майже всі хоррори є «обмеженим наративом», так як вони переважно

побудовані на саспенсі. Стан тривожного очікування якраз досягається через те, що у глядача немає майже ніякої інформації, він може не знати джерело загрози і це підвішений стан невизначеності.

У Гічкока ж саспенс будується на тому, що глядач знає про наближення небезпеки, але про це не знає персонаж і глядачеві залишається лише безпомічно спостерігати за розвитком подій.

«Чужий» 1978-го року є класичним прикладом обмеженого наративу. Внаслідок екстреного пробудження через невідомий сигнал, команда змушена зробити незаплановану висадку на невідомій планеті і знайти його джерело. В фільмі немає пояснення ні тому, що відбулося на планеті, ні тому, що за істоти на ній знаходяться. Глядач бачить лише те, що доступно персонажам.

Крім цих двох класичних форм подачі інформації все більше популярності набуває ще один варіант сценаріїв, побудованих на тому, що глядачу не вдається дізнатися і правильно проінтерпретувати події, які відбуваються на екрані не тільки через брак інформації до початку перегляду, а й через те, що в фільмі не передбачені коментарі до дій персонажів або будь-які пояснення подій.

Це окремий випадок «обмеженого наративу», коли персонажам відомо набагато більше про storyworld, ніж глядачу. Прикладом такого балансу інформації між глядачем і персонажем може слугувати володар призу журі Санденсу 2010-го року стрічка «Зимова кістка» режисера Дебри Гранік. Формально сюжет досить простий – у молодій дівчині Рі, яка живе на хуторі в американській глибинці та самотужки годує брата й сестру, намагаються забрати дім. Іти нікуди, навколо тільки ліс і декілька сусідів, які ледь-ледь можуть прогодувати себе, не кажучи вже про те, щоб взяти на себе трьох дітлахів. Для того, щоб зберегти дім, дівчині потрібно довести, що її батько, на якого оформлений дім – мертвий. Це виявляється не так просто, адже він зник багато років тому через сварки з більш впливовими родичами. Для того, щоб довести, що батько мертвий, персонажу потрібно домовитись із

вбивцями батька, щоб вони вказали їй місце його захоронення. Але фільм не є соціальною драмою про бідних реднеків і наркоманів із американсько глушини. Місцями він межує з магічним реалізмом або більше нагадує картину про первісне плем'я, яке керується якимись первісними законами та своєю окремою міфологією. Причому всі персонажі прекрасно ознайомлені з правилами, на яких побудований цей світ, але глядачу залишається тільки здогадуватися і ковтати ледь помітні натяки. Сюжет розвивається без будь-яких пояснень, залишаючи глядача стороннім спостерігачем за діями. Можна провести паралель з антропологами, які вперше почали вивчати первісні племена – вони могли бачити послідовність дій, але при цьому їм залишалося незрозумілим ні контекст ні суть цих ритуальних дій.

Цікаве загравання з темою взаємовідношення омнісциєнтного наративу та обмеженого наративу можна побачити у дебютному повному метрі Роберта Еггерса «Відьма» - ще одного переможця Санденсу (в категорії «Найкращий режисер» в 2015-му році).

Дія фільму відбувається в 1630х роках в Новій Англії – сім'я колоністів оселяється в самотньому домі біля лісу. Це класична набожна пуританська багатодітна родина. Одного разу наймолодша дитина – немовля, зникає, і в сім'ї починається хаос. Головна героїня – дівчина-підліток, яка намагається зрозуміти що відбулося. Підозри падають саме на неї. Глядача тримають у напрузі, але це вже не класичний саспенс – тривога побудована навколо в тому числі і питання якого жанру фільм, чи є картина містичним триллером або ж психологічною драмою. Протягом фільму глядачеві потрібно зрозуміти чи те, що ми бачимо відбувається насправді, чи це є фантазмом релігійних фанатиків. У цій ситуації глядач розуміє, що дія відбувається в протестантській родині в Америці часів перших переселенців.

Враховуючи, що головна героїня – це красива молода дівчина, історію можна проінтерпретувати як зображення механізмів репресії жіночої сексуальності, жіноча сексуальність тут тотожна диявольським підступам, саме вона вважається причиною зла. Глядач зчитує в першу чергу цей



соціально-психологічний аспект, стає свідком того, як в радикальному християнстві відносяться до тіла, до молодості і мабуть як проектується інцестуальне сексуальне бажання. Відсутність будь-яких коментарів наводить глядача в першу чергу на роздуми про те, що таке відьма. Здається, що стрічка пропонує поглянути на механізм того, як конструюється саме поняття відьми. Але початкове питання про жанр трансформується під кінець фільму. На це перше питання, чи існує відьма взагалі і чи не є це вигадкою виснажених колоністів, кінець фільму дає неоднозначну відповідь. Коли глядач вже вирішує, що картина про соціальний конструкт, коли врешті здається відповідає на питання, що ж таке відьма – на нього чекає страшний фінал. Весь цей час головна героїня сприймає оточуючий світ через свою міфологічно-містичну призму, глядач же пов'язує це в першу чергу з історичним контекстом. Але символічним є закінчення – у цьому фільмічному світі все перевертається з ніг на голову, коли жах від історичної жорстокості нарешті замінюється жахом від існування самої відьми. Це моторошне у майже фрейдистському сенсі. Якщо у Фрейда почуття моторошного викликане в першу чергу сумнівами в тому чи є суб'єкт живою істотою, чи неживою механічною копією людини, як у прикладі з «Пісочною людиною» Гофмана, то тут моторошне те, чим є відьма. І весь жах картини фокусується в останньому моменті, в тому що відьма дійсно існує, хоча такий поворот знову ж таки можна інтерпретувати по-різному. Таким чином, глядача вводять в оману, переключаючи його увагу. З початку глядач виступає, як той, хто має більше інформації про фільмічний світ, ніж його герої, але згодом виявляється, що це лише нарративний прийом.

Останні два приклади з «Зимовою кісткою» та «Відьмою» також можуть проілюструвати поняття глибини інформації – те, наскільки глядачеві дозволяється нарративом дізнатися про фільмічний світ.

В окрему категорію можемо виділити співпадіння камери та точки зору персонажа – так звану суб'єктивну камеру. Якщо в фільмічному нарративі використовується суб'єктивна камера – інформація, яку отримує персонаж,

співпадає з інформацією, яку отримує глядач. Тобто камера, фактично, дивиться очами героя. Якщо говорити не тільки про кіно, а й про інші візуальні наративи, то, найперше, слід виділити те, що такий прийом дуже часто використовується в іграх від першої особи— це намагання повністю ототожнити себе з героєм. Також експерименти з суб'єктивною камерою зараз дуже пов'язані з розвитком VR-технологій.

## **Розділ II. РЕЖИМИ НАРАЦІЇ В КІНО**

У цьому розділі ми розглянемо різноманітні режими нарації у кіно. Ми будемо спиратись на класифікацію, запропоновану Д. Бордвеллом у «Наратології кіно».

Бордвелл виділяє п'ять типів наративних режимів: режим класичного голлівудського наративу, режим наративу арт-кіно, режим наративу радянського кінематографу, параметричний режим та окремий режим наративу у Годара.

### **II.1. Класичний режим нарації. Голлівудське кіно**

Під класичною нарацією Бордвелл розуміє в першу чергу голлівудський кінематограф в період з 1917-го по 60-ті роки. За визначенням Бордвелла, «Класичний голлівудський фільм показує певних психологічно визначених персонажів, які змагаються за те, щоб вирішити певні проблеми або ж досягнути конкретно визначених цілей. Під час цієї боротьби персонажі входять в певний конфлікт з іншими персонажами або ж потрапляють у певні несприятливі обставини. Історія зазвичай закінчується чітко окресленою та зрозумілою перемогою чи поразкою, розв'язанням поставленої проблеми та досягненням або недосягненням поставлених цілей»<sup>22</sup>.

В класичному режимі нарації маємо зазвичай чітко промальованого головного персонажа-протагоніста, мотиви та способи дій якого зрозумілі глядачу. Протагоніст існує як головний провідник наративу, а також є тим персонажем з яким ідентифікується глядач.

---

<sup>22</sup>Bordwell D. Film Art:An introduction McGraw Hill, 2001 – с. 19

Класичний режим нарації ближче всього знаходиться до класичного літературного канону. Головними рисами канонічного формату класичної нарації є опертя історії на центрального персонажа як провідника розповіді, а також виокремлення певної мети та окреслення дій для її досягнення. Фактично Бордвелл наводить формулу класичного голлівудського кіно – сюжет розвивається, проходячи наступні етапи: «доавантюрна стадія»/ «стадія без напруги/порушення», (undisturbed stage), «авантюра/напруга/порушення» (disturbance), «боротьба» (the struggle) і «зняття напруги/порушення»(the elimination of disturbance)<sup>23</sup>.

Також варто зазначити, що у класичному голлівудському кіно існує чіткий і зрозумілий причинно-наслідковий зв'язок між подіями, а дія відбувається в реальному часі в реалістичних декораціях.

Одним з цікавих моментів в класичному кіно є те, як у ньому використовується категорія часу. Голлівудські сюжети досить часто використовують дедлайн як щось що стимулює розвиток подій – щось потрібно зробити, поки не сталося щось страшне, тобто час збігає і герої або роблять щось в останній момент або рятуються в останній момент, або ж є чітко окреслені часові межі фільму, наприклад, як у фільмі режисерів Майкла Андерсона та Джона Ферроу «Навколо світу за вісімдесят днів». Ще однією характеристикою класичного кіно є зазвичай наявність двох паралельних сюжетних ліній – одна лінія – це розвиток основних подій, тоді коли друга – це романтична лінія, пов'язана з головним героєм. Обидві сюжетні лінії в кінці переплітаються і два конфлікти – романтичний і авантюрний допомагають одне одному вирішитися.

Сюжет в голлівудському кіно завжди розбитий на сегменти, в даному випадку можна говорити про сюжетні монтажні склейки. Для періоду німого кіно характерна порівняно менша кількість склейок – від дев'яти до

---

<sup>23</sup>Bordwell D. Film Art:An introduction McGraw Hill, 2001 с. 157

вісімнадцяти фрагментів, для пізнішого звукового кіно – від чотирнадцяти до тридцяти п'яти.

Класичне голлівудське кіно традиційно має лінійну структуру, а сюжет рухається до розв'язання якоїсь проблеми, як ми вже зазначали вище, і до пошуку абсолютної правди – тому класичний ендіг голлівудського фільму – це прозріння головного героя або його «одкровення». Причому Паркер Тайлер характеризує такі закінчення як «чисто конвенційні, формальні, і часто наділені досить інфантильною логікою»<sup>24</sup>. Бордвелл також називає таку логіку логікою «поетичного правосуддя». Характерним для неї є наявність епілогу, який покликаний коротко показати святкування відновлення справедливості.

Дуже часто, як стверджує Бордвелл, закінченням фільму є саме розв'язання любовного конфлікту – при вибірці із сотні взятих навмання стрічок, стверджує він, більше шестидесяти закінчуються саме таким чином. Слід відмітити, що класичні голлівудські картини є прикладом омнісциєнтного наративу в тому плані, що герої завжди знають менше від глядача, і в певних моментах глядач може передбачити або ж просто побачити умови дії, які залишаються недоступними персонажам. Знову ж таки за Бордвеллом, «класичний режим наративу робить так, що світ фабули стає наповненим конструктором, в який нарація входить ніби ззовні. Маніпуляції з мізансценою (поведінка фігур, освітлення, постановка, костюми) ніби-то створюють незалежну фільмічну подію, яка перетворюється на відчутний оповідний світ, представлений ззовні»<sup>25</sup> Тому класичний режим нарації спирається на так званого невидимого спостерігача. В голлівудському кіно глядач концентрується на побудові фабули, для нього

---

<sup>24</sup>Parker Tyler. *The Hollywood Hallucination* / Tyler Parker. – New York: Simon and Shuster, 1970. – с.177

<sup>25</sup>Bordwell D. *Narration in the Fiction Film* / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 161

не стоїть питання як нарація репрезентує фабулу. Тут окремо можемо побачити об'єктивну реальність дієгезису, окремо психологічний стан персонажів, окремим є наратологічний коментар.

Бордвелл виділяє три вагомні характеристики класичного стилю нарації<sup>26</sup>:

По-перше, класична нарація використовує кінематографічну техніку як засіб сюжетної трансмісії інформації, яка закладена у фабулі. У класичному наративі існує чітка композиція. Фільмічні техніки (в буквальному сенсі, те, як саме вибудовується кадр) завжди відповідають драматичній сцені. Будь-яка окремо взята сцена, де відбувається якась подія, часто завершується кадром із зображенням обличчя героя і його емоційної реакції на описану подію. Така зв'язка виступає переходом до наступної сцени. Причому взаємодії персонажів, як і їхні емоційні реакції не впливають на технічне змалювання сцени, на її загальний вигляд.

По-друге, в класичному режимі нарації стиль в основному покликаний змусити глядача відтворити послідовно час і місце дії фабули. Інші наратологічні режими в основному не є настільки чіткими в цьому сенсі. Саме в класичному наративі ми бачимо чіткі і зрозумілі переходи і події, які ми з легкістю можемо ввести в причинно-наслідковий ланцюжок та відтворити послідовність подій. Класичний наратив дуже послідовний і логічний. Як пише Бордвелл, «класичний монтаж намагається зробити так, щоб кожен кадр логічно виходив із попереднього для реорієнтації глядача через сцени, що повторюються. Дезорієнтація можлива тільки в тому випадку, якщо вона реалістично мотивована»<sup>27</sup>. Якщо, наприклад, персонаж божеволіє, то можуть бути використані техніки, які дезорієнтують глядача, але при цьому далі буде слідувати обґрунтування такого повороту.

По-третє, класичний режим має чітко визначений набір технічних

---

<sup>26</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 162

<sup>27</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 163

засобів, які занурюють історію в намічену парадигму, якої вимагає сюжет. Тут варто зазначити, що більшість голлівудських фільмів дуже легко впізнаються глядачами по наборам планів, специфічному музичному супроводу, тощо. Це відбувається тому, що стиль голлівудського кіно користується досить обмеженим стилістичним інструментарієм, який переходить від одного фільму до іншого.

Якщо говорити про стилістичну парадигму для голлівудських стрічок, цікаво згадати також обмеження, які стосувалися змісту картин. Як відомо з 30-х до кінця 70-х в Голівуді діяв так званий Кодекс Хейса, недотримання якого фактично позбавляло знімальну команду продюсерського фінансування.

Хоча зйомки фільмів не по кодексу не заборонялися, їх практично неможливо було профінансувати і випустити в прокат. Згідно Кодексу на екрані не можна було зображувати вживання наркотиків, вживання алкоголю можна було показувати з певними обмовками, шлюб та сімейне життя мало показуватися як вища цінність, а гомосексуальність, а також натяки на венеричні захворювання були під забороною. Зрозуміло, що не можна було показувати й змішані шлюби, різні позашлюбні контакти також мали дуже негативну конотацію. Крім того, кодекс Хейса вимагав досить пуританського ставлення до тілесності і до сексуальності, як вже зазначалося вище – майже під повною забороною опинилося зображення оголеного тіла, а вираження почуттів (враховуючи, що більшість стрічок містили романтичну лінію) могло бути продемонстроване лише у ключові для сюжету моменти. Якщо ж говорити про детективні картини, то сцени вбивств підпадали під заборону, не можна було показувати методи здійснення злочинів для того, щоб не сприяти переносу цих злочинів у реальне життя.

Якщо повернутися до стилістичних прийомів, до набору зображувальних технік, можна помітити, що голлівудські фільми використовують від фільму до фільму дуже подібні способи кадрування.

Способи освітлення наприклад також переходять з картини в картину – в ключові моменти персонажі підсвічуються за допомогою одного джерела світла. Освітлення також залежить від жанру стрічки – якщо це комедія, вірогідніше за все буде використане більш комплексне освітлення, якщо це детективний нуар, скоріш за все будуть часто використовуватись одиничні джерела світла – наприклад при освітленні вулиці міста вночі.

Таким чином більшість голлівудських картин не запам'ятовуються з точки зору стилю – вони є лише рекомбінацією попередньо визначених прийомів, тому є відносно передбачуваними за деякими винятками. Раніше ми згадали, що класичний голлівудський режим наративу є омнісциентним . Це можна пояснити і з точки зору стилю і з точки зору глядача.

Виходячи з повторюваності стилістичних прийомів, прийнятого канону побудови сюжету, та певного стилю монтажу глядач дивиться черговий голлівудський фільм досить підготовленим – він вже наперед знає більшість прийомів з арсеналу Голівуду. Внаслідок логічного реалістичного способу побудови сюжету глядач має змогу вибудовувати гіпотези, стосовно того, що далі станеться у фільмі, що дає йому змогу зіставити простір і час і відтворити фабулу. Набір повторюваних стилістичних прийомів також дає можливість глядачу не концентруватися занадто пильно на експресії акторів у стрічці, будь-які емоційні реакції майже напевно будуть підкреслені за допомогою чергового технічного дійства. В таких картинах ставка не робиться на неочікувані моменти.

В цьому контексті дуже цікавим є якраз винайдення саспенсу. Якщо, як ми писали вище, голлівудське кіно можливо відтворити, знаючи певні норми, і можливо навіть передбачити сюжетні конструкції, а розвиток сюжету йде по дуже логічній траєкторії.

## **II.2. Режим нарації в арт-кіно (авторське кіно)**



Тоді як режим класичного голлівудського нарративу походить в першу чергу від реалістичного літературного роману, або п'єси XIX століття, яка бере категорію реальності як непохитну константу, арт-фільми базуються на літературній традиції модерністського роману. У класичному нарративі все розвивається по логіці причинно-наслідкових зв'язків, події відбуваються «так, як вони відбувались би насправді».

За Бордвеллом, «нарративний режим арт-фільмів, маючи витoki з літературного модернізму ставить питання до такого визначення реальності: закони світу можуть бути невідомі глядачеві, а психологія персонажів не завжди піддається вдалому аналізу. Тут нові естетичні конвенції намагаються захопити інші «реальності»...об'єктивні та суб'єктивні»<sup>28</sup>.

Цікавим в цьому плані є зауваження Марселя Мартена, який стверджував, що неореалізм в кіно, маючи на меті зобразити реальність, використовує нарративний підхід, більш притаманний арт-фільмам, а не класичній традиції. Він вважав, що неореалізм має на меті показати реальні моменти із життя, «дедраматизуючи» побутові життєві моменти, але при цьому працюючи в реєстрі як реальності в класичному сенсі, так і вигаданої реальності, суб'єктивної реальності, так ніби вона є об'єктивною. Для арт-фільмів характерна поява символічного виміру фільму, який може бути розкритий через переживання персонажів, кожен з яких вже може представити свій кут зору і свою «реальність».

В арт-фільмах більше немає такої ж чіткої структури як в голлівудському кіно, логічний розвиток подій вже не настільки важливий, а причинно-наслідковий зв'язок не настільки явний.

Тоді як класичному кіно властива активна комунікація з глядачем, арт-кіно характеризується її недостатчею. Класичне кіно має набір технічних прийомів, які визначають стиль, натомість арт-кіно не затиснене в настільки жорсткі рамки. Категорії простору і часу тут можуть піддаватися суттєвим

---

<sup>28</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 206

трансформаціям.

Класичний голлівудський кінематограф пов'язує події логікою, арт-фільм же вводить те, що легше було б перекласти як випадки – фільм може бути навіть послідовністю не пов'язаних між собою подій, які поєднані подорожжю. Фільм тут не сконструйований по схемі «це мало б відбутися», скоріше великої ваги для сюжету набувають випадковості. Прикладом може слугувати фільм «Викрадачі велосипедів» режисера Вікторіо де Сіки. Очікування глядача, який під час перегляду зайнятий побудовою гіпотез, не справджуються через непередбачуваність сюжету на наявності випадкових елементів.

Раніше ми також згадували як режим класичного кінонарративу може оперувати часом, а саме про те, що наявність дедлайну є характерною ознакою голлівудського фільму. Арт-кіно не має обмежень на час (лише хронометражне), час не буде тут каталізуючим сюжет фактором і він не буде формоутворюючим.

Протагоніст у класичному кіно завжди має певну мету, якої він має досягти за виділений йому проміжок часу. В арт-кіно може не бути і цього елемента, протагоніст може не мати чіткої мотивації або не озвучувати її. Ще однією різницею між протагоністами класичного кіно та арт-фільмів є те, що зазвичай в класичних стрічках головний герой є активним – саме завдяки йому відбувається більшість сюжетних поворотів, він – діє, тому є тим, хто історію рухає.

З арт-картинами справа інша. Так як тут протагоніст може не мати чіткої мотивації щось робити, він радше виступає пасивним персонажем, який зісковзує з однієї ситуації в іншу, не докладаючи при цьому якихось особливих зусиль. Особливо це характерно для біографічних драм. Однією з головних відмінностей класичного голлівудського режиму від режиму арт-кіно є те, що відбувається поворот від захоплення сюжетом до захоплення самими персонажами, їхніми переживаннями, історіями та внутрішнім світом. Як відмічає Бордвелл, для арт-кіно література початку

XX століття стає невичерпним джерелом персонажів, які переживають масштабні трагічні події та опиняються в межових ситуаціях. Ця межова ситуація якраз грає вирішальну роль для розкриття персонажа – вони змушують протагоніста поділитися своїм психологічним станом, а глядачеві прожитися екзистенційною кризою перед лицем якої опинився персонаж.

Для арт-кінематографу для передачі глядачеві емоційного стану також був запропонований цілий спектр технічних прийомів, які певним чином розставляли акценти на акторській грі – використання статичних поз, зникаючих усмішок, зображення похмурих ландшафтів мають на меті підкреслити стани героїв.

Як підмічає Бордвелл: «Якщо говорити про фабульний вимір, який є дуже автономним у голлівудському кіно, психологічний реалізм в арт-кіно дозволяє персонажу відкрити себе іншим та в свою чергу і глядачеві»<sup>29</sup>. Для цього може бути використаний весь спектр суб'єктивних переживань – в арт-стрічці часто зустрічаємо зображення снів, галюцинацій, фантазій. В класичному кіно джерелом цікавості є те, що відбуватиметься далі, в арт-кіно саспенс, сюрприз буде пов'язаний не з подією, а з персонажем в першу чергу.

Щодо доступу до інформації на відміну від омнісциєнтного наративу Голівуду, арт-кіно закономірно буде обмеженим наративом. Окремо слід відмітити особливості наративного коментаря в арт-стрічках. Наративний акт тут може переривати фабулу і набувати автономії, що неможливо в класичному кінематографі. Будь-які зображення суб'єктивних переживань в цьому ключі можуть бути якраз наративним коментарем. Сюжет же в класичному режимі наративу розвивається в сторону проголошення абсолютної правди, тоді як арт-фільми релятивістські і є більш модерністськими. Наратив у арт-фільмах за Бордвеллом в будь-якому разі

---

<sup>29</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 208

спирається на авторський коментар, чого немає в голлівудському кіно. Арт-кіно або авторське кіно закономірно з самого початку само визначало себе як певне девіантне відгалуження від класичного наративу.<sup>30</sup> Формування авторського кіно припало на післявоєнний період, коли почали з'являтися режисери, що не вписувалися в студійну систему. Така опозиція до Голівуду, а також концепції модерністського театру і літератури і сформували стилістику арт-кінематографу.

Однак, перші приклади подібного кінематографу можна зустріти вже в 1920-х, коли на виробництво фільмів великий вплив мало авангардне мистецтво – яскравим прикладом є «Кабінет доктора Калігарі» та інші фільми німецького експресіонізму. В цей же час у Франції розвивалася імпресіоністична школа, представниками якої прийнято вважати «Вірне серце» Жана Епштейна або «Колесо» Абея Ганса. Але як новий наратив авторське кіно заявило про себе після Другої світової війни, коли американське кіно вже вийшло на міжнародний ринок, а європейські прокатники зробили ставку на нове інтелектуальне кіно. Яскравою школою авторського кіно того періоду став італійський неореалізм, який ми згадували вище. Фільми «Рим, відкрите місто» режисера Роберто Росселіні, «Шуша» та «Умберто Д.» Вітторіо де Сіки є прикладами цього напрямку. Свого розквіту авторське кіно досягло в 1950-60-х роках. Одним зі знакових фільмів цього періоду став «В минулому році в Марієнбаді» режисера Алена Рене – картина стала однією з перших, яка зосередилась на психологічних переживаннях персонажів. 60-ті також стали періодом утвердження національного кінематографу – в європейських країнах почало виникати нове авторське кіно – чеська нова хвиля, французька нова хвиля, польська нова хвиля, тощо.

Різноманіття стрічок, які належали до авторського кінематографу, вже потребувало певної інституції, яка могла б займатися їх коментуванням. Так

---

<sup>30</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 228

виникає інститут кінокритики. Як пише Бордвелл «тепер критик мав завдання пояснити публіці що означав фільм – мав заповнити прогалини, потрактувати символи, зробити парафраз авторської заяви. Автори журналу *Cahiers du cinéma* сміливо інтерпретували роботи, інколи надаючи їм псевдо філософського або псевдо релігійного змісту.<sup>31</sup>

В інших європейських країнах також з'являлися подібні видання. Врешті-решт це привело до того, що сформувався канон авторського кінематографу. Тепер хороший кінематограф визначався як той, що містить сильну авторську позицію і авторський погляд на відміну від Голівудського кіно, де всім заправляли продюсери, капітал, а режисер був значною мірою виконувачем великого замовлення на створення розважального твору. З цього приводу у 1965-му Артур Найт зробив наступну заяву: «Мистецтво не може мануфактурним виробництвом, яке контролюється комітетами. Мистецтво створює індивід, який має чим поділитися і що виразити і який працює над тим, щоб зрозуміти який спосіб вираження для нього є найбільш відповідним. І це, по суті, ті якості, які потрібні для створення гарного європейського кіно – це причина, через яку ми часто чуємо, що зарубіжні фільми наділені більшою художньою цінністю, аніж наші власні картини. В них є необхідність індивідуального самовираження та незалежний погляд.»<sup>32</sup>

### **II.3. Історико-матеріалістичний нарративний режим радянського кінематографу.**

Якщо порівнювати радянський кінематограф із класичним голлівудським кінематографом – перше, що кидається в очі – це риторична

---

<sup>31</sup>Bordwell D. *Narration in the Fiction Film* / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 231

<sup>32</sup>Michael F. Mayer *Foreign films on American screens* (New York: Arco, 1965)

природа радянського фільму. Радянське кіно ставить перед собою зовсім інші цілі – його мета переконати глядача, а також виховати його.

З подачі конструктивістів мистецтво у ранньому радянському Союзі було об'явлене буржуазним пережитком, тому кінематограф був поставлений на меті служіння трудовому народу, через що він часто межував з агітпропом.

Наскрізною темою, наративом радянського кінематографу було вказування на необхідність світової революції, необхідність боротьби робочого класу проти капіталу – тому оповідь завжди містила певну цитату з марксистсько-ленінської доктрини.

За Бордвелом найбільш очевидним наслідком риторизації фабули є зміна концепції персонажа. Радянський персонаж – це уособлення соціальної сили, соціального руху, це не індивід, а радше представник соціального класу, який слідує і вірить у більшовистську доктрину. Тому персонажі в першу чергу визначаються їх місцем роботи, соціальним статусом. Радянському кінематографу не притаманний психологізм, він скоріше є політичною заявою. Можемо охарактеризувати радянського персонажа дуже влучною цитатою М. Покровського: «Ми, марксистки, не розглядаємо окрему людину як творця історії, для нас індивід є лише інструментом, завдяки якому рухається колесо історії»<sup>33</sup>. Варто зауважити, що це стосується в першу чергу кінематографу досталінських часів, при сталінізмі ж культ особи поновлюється, що відображається в фільмах.

Масовий герой – ось герой радянського кінематографу. Як і у голівудському наративному режимі в радянських стрічках можемо побачити схему мотивованого персонажа, який є актором і провідником наративу – саме його активність і створює оповідь. Його мотивація часто досить одноманітна – є багато стрічок, які розповідають історії успіху соціальних переворотів та повстань трудового люду – прикладом можемо навести

---

<sup>33</sup>Bordwell D. *Narration in the Fiction Film* / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 235

картини «Броненосець Потьомкін» С. Ейзенштейна, «Звенигора» О.Довженка.

При цьому варто розділяти авангардне радянське кіно, де актором є маса, а також соцреалістичне кіно, в якому саме індивід відіграє вирішальну роль.

Іншим типом, протилежним за результатами, яких досягають головні персонажі, є фільми, які зображують героїчні поразки – прикладом може слугувати «Арсенал» О.Довженка.

Крім того, досить поширеною категорією є фільми, які висвітлюють успіхи соціалізму (причому це може бути не в глобальних масштабах). Наприклад багато фільмів присвячені темі успішного функціонування колгоспів, електрифікації, колективізації або успіхам побудови нових радянських міст або промислових об'єктів.

Як зауважує Бордвелл «Всі ці жанри дають фільму можливість створити таку фабулу, яка зробить кожного персонажа емблемою певних політичних сил»<sup>34</sup>.

Як ми зазначали вище, головною константою в радянському кінонарративі є цілковита впевненість в успіхах революції. В такому разі глядацький інтерес в основному розгортається навколо проблеми того, як історія іде по цьому курсу.

Згідно з класифікацією Катаріни Кларк структуру радянського кіно можна умовно розділити на два типи. Перший – це так звана «структура конфронтації» - коли головний персонаж репрезентує групу, яка бореться за свої права, а також «структура учнівства» - коли головний персонаж після отримання певних знань, після інсайту переходить із пасивного стану до активних соціальних дій.

Якщо говорити про другорядних персонажів, то радянське кіно в першу чергу оперує типажами. Тут можна зазначити і жінку-активістку, і

---

<sup>34</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С.236

бюрократа, і колабораціоніста, персонажа, який представляє буржуазію, а також робочого, комсомольця та ін.

Як зазначає Пудовкін, це залежить від режисера, чи наділяти персонажа індивідуальністю, але насправді головним його завданням є в першу чергу зробити певний соціальний типаж видимим та показати його позитивні або негативні риси.

У радянському кінематографі можемо побачити приклад, як наратив є певною дидактичною інструкцією для конструювання фабули. Для раннього радянського кіно також характерний особливий невербальний стиль нарації. Серед технічних прийомів, які ми можемо побачити тут – використання динамічних кадрів, часте використання діагональної зйомки, крупні плани обличь, занадто низька або ж навпаки занадто висока лінія горизонту, сильна увага на деталях, вінь'єтування та м'який фокус. Раннє радянське кіно також дуже покладається на монтаж. Фільми періоду 1920-х-1930-х років містять від шестисот до двох тисяч монтажних склейок, тоді як для голлівудського кіно цей стандарт – від п'ятисот до тисячі склейок.

За Бордвеллом, «Радянські фільми містять у собі високий рівень риторичної інтервенції. Це кіно йде далі від тих наративних технік, які характерні для арт-кіно, ці фільми не пропонують погляд на реальність, який час від часу доповнюється наратологічним коментарем...дієтетичний світ тут вибудовується навколо риторичних потреб»<sup>35</sup>

Якщо ж говорити про глибину інформації, то радянські фільми є також прикладом омнісциєнтного наративу.

#### **II.4. Режим параметричної нарації**

До цієї категорії, згідно з Бордвеллом, відносяться стрічки, для яких

---

<sup>35</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 239



стилістична система, набір стилістичних прийомів є визначальними для системи сюжету. Фільми такого типу організовані таким чином, що стиль буде так само важливий як і сюжетні компоненти.

Якщо привести аналогію з літературою, то в такому разі якийсь сюжетний елемент в творі може з'являтися не через те, що цього потребує сюжетна логіка, а через те, що стилістично це видається виправданим. Наприклад у Е. По у «Вороні» дівчина на ім'я Ленор з'являється в основному через те, що її ім'я римується з *nevermore*.

Термін параметризм взятий зі сфери музики. В 1950-х в європейській музиці з'явився новий тренд, який пізніше був названий тотальним серіалізмом. Представниками цієї гілки стали такі музиканти як К. Штокгаузен, П. Булез, Л. Ноно. Не вдаючись у деталі, зауважимо лише те, що їх музика вирізнялася надзвичайною формальною складністю. Композитор зазвичай обирав певні параметри (ритм, пітч), які організовані в певні серії, для різних варіацій заданих параметрів.

В літературі також виникають експериментальні тренди, які характеризуються так званим серіальним мисленням. Прикладом може слугувати французький «новий роман» 1940-х-1960-х років. Сартр назвав такий тип літератури антироманом – тут не було соціально-критичного потенціалу, не було розгалуженого сюжету та великої кількості персонажів. Йдеться про романи Алена Робба-Гріє, Наталі Сарот, Клода Сімона, тощо. За логікою нового роману – твір є лише певною вибіркою, фрагментом, вибраним з великої кількості можливих варіантів. Такий текст є певною маніфестацією та позначенням існування цієї великої кількості можливих варіантів.

Стосовно фільмів – параметричну нарацію можна помітити у стрічках «В минулому році в Марієнбаді» Алена Рене та «Середземномор'я» Ж. Д. Поллета.

Фільмічні техніки в параметричній нарації є дуже контрастними. В одній картині використовується певний набір технік, кожен параметр містить

у собі набір альтернатив – одночасно можуть використовуватись протилежні техніки – наприклад розмитий фокус і підкреслена різкість. За Н. Бьорчем, технічні параметри функціонально важливі для наративної форми фільму.

За Бьорчем будь-який фільм в першу чергу зроблений із картинки і звуку, ідейні компоненти додаються лише згодом<sup>36</sup>. Тобто головна ідея параметричного наративу полягає у тому, що фільмічний наратив фактично може бути згенерований із технічних компонентів, саме вони є формоутворюючими та первинними.

### **3.5. Годарівський режим на рації**

Бордвелл виділяє стилістику Годара в окремий тип нарації. Найхарактернішою особливістю фільмів Годара з точки зору нарації є їх виражена інтертекстуальність – його стрічки наповнені цитаціями, алюзіями та запозиченнями.

Деякі фільми Годара за Бордвеллом можуть радше розглядатися як своєрідні есеї, а не як великі наративи.

Як зазначає Бордвелл: «Годар використовує наративні елементи для того, щоб представити або запропонувати таку точку зору, яку есеїст демонструє, коли використовує фоном історичну подію або вигаданих персонажів»<sup>37</sup>.

Але не дивлячись на те, що фільми Годара, наприклад «На останньому подиху» або «Китаянка» потребують аналізу цих цитацій – фундаментально це є наратив.

З точки зору наративу годарівське кіно може змінювати наративні режими, представлені вище – для нього характерне перемикання режимів. Годар запозичив та успішно інтегрував деякі елементи голлівудського

---

<sup>36</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 279

<sup>37</sup>. Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 312

наративного режиму, щось було перероблене, при чому щось було залишене як функціонуюче правило.

При цьому Годар використовує техніки і прийоми, які характерні в першу чергу для арт-кінематографу – більшість конфліктів побудовані на особистих драмах героїв, нам цікава психологія годарівських персонажів, саме психологічний аспект та емоційні реакції найкраще промальовані. Поліфонічною є й стилістика його фільмів. Як стверджує Ж.-А. Фіші, «оригінальність Годара у тому, що він грає різними можливостями без остаточності, він використовує різні техніки і режими від одного фільму до іншого або ж просто перемикається між ними в рамках однієї картини, не відчуваючи потреби триматися певного закріпленого стилю чи тону»<sup>38</sup> Отже, ми в цьому розділі ми розглянули основні режими нарації в кінематографі, їхні особливості та різницю між ними.

---

<sup>38</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. С. 315

**Розділ III. НЕФІЛЬМІЧНИЙ ВІЗУАЛЬНИЙ НАРАТИВ.  
ТРАНСФОРМАЦІЯ НАРАТИВУ В ЕПОХУ НОВИХ МЕДІА  
III. 1. Відеоарт як неklasичний поліфонічний візуальний наратив  
III.1.1 Виникнення і поширення відеоарту як нової форми мистецтва**

Сьогодні мова візуальної культури визначається доступними технологіями, які використовуються для створення та передачі зображень. Ще В. Беньямін у своїй вже класичній праці «Твір мистецтва в епоху його технічного відтворення» стверджував, що з появою технічних можливостей масового продукування візуальних образів зображення втратило свою цінність як естетичний об'єкт і стало предметом різноманітних маніпуляцій<sup>39</sup>.

Цим Беньямін пояснює зміну естетичної парадигми у ХХ ст.: наголос тепер зміщується від насолоди відображенням реальності (по принципу мімесису) до гри з репрезентаціями подій реальності, її фрагментами, що по суті стало основним принципом модерністського та постмодерністського мистецтва.

За Беньяміном естетична насолода була взята в полон індустріальним виробництвом і згодом стала частиною ринку. Трансформації відбулися не тільки з самою візуальною культурою, але й з глядачем, який тепер за висловом Беньяміна опинився у позиції «розсіяного критика» в тому сенсі, що його увага стала об'єктом різноманітних маніпуляцій.

Наступною віхою розвитку для візуальних комунікацій стала поява віртуальної реальності. Так з використанням комп'ютерів та технік нелінійного монтажу головною стає техніка симуляції. Наприклад Б.Ніколз у своїй статті «Витвір культури в епоху кібернетичних систем» зазначає: «Замість зміни нашого відношення до оригінального твору кібернетична комунікація симулює і змінює наші відносини з оточуючим середовищем, а

---

<sup>39</sup>Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости М. Медиум, 1996

також саму нашу свідомість»<sup>40</sup>

Але тут існує цікавий парадокс – нові симулятивні техніки взяли вектор на зображення реальності, але в напрямку виокремлення «ідеальної» в технічному плані реальності, яка в той же час є гіпертрофованою і симулятивною по своїй природі. Цей феномен згодом описав Бодрійяр, назвав його симулякром і ствердив, що саме симулякр є репрезентацією, моделлю сучасної культури. «Це більше питання не імітації, не редуплікації, не навіть пародії. Це питання підстановки знаків реальності замість реальності як такої. Гіперреальність тепер ізольована від уяви, а також від будь-якої різниці між реальним і образним, і залишає простір тільки для нескінченного відтворення моделей і симульованого генерування різниці».<sup>41</sup>

За Г.М.Енценсбергером: «Нові медіа орієнтовані на дію, а не на традицію. Це не означає, що вони не мають власної історії і що вони сприяють втраті історичної свідомості. Навпаки, вони вперше дають можливість записувати історичний матеріал так, що він може бути відтворений за бажанням. Роблячи цей матеріал доступним для актуальних цілей вони показують, що написання історії – завжди маніпуляція».<sup>42</sup>

Медіатеоретик Д. Рашкоф стверджував, що : «Медіапростір – нова територія для людської взаємодії, економічної експансії і особливо соціальних і політичних махінацій. Перший крок до влади – це усвідомлення того, що ніхто не сприймає мейнстрімні медіа більш серйозно аніж ти... DIY-технології роблять зворотній зв'язок навіть більш дієвим. Сьогодні непрофесійне відео знаходить свою дорогу на CNN з такою ж легкістю як і

---

<sup>40</sup>Bill Nichols. The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems. Electronic Culture ([http://www.academia.edu/1542800/The\\_work\\_of\\_culture\\_in\\_the\\_age\\_of\\_cybernetic\\_systems](http://www.academia.edu/1542800/The_work_of_culture_in_the_age_of_cybernetic_systems))

<sup>41</sup>Бодрійяр Ж. Симулякр и симуляция ([http://lit.lib.ru/k/kachalov\\_a/simulacres\\_et\\_simulation.shtml](http://lit.lib.ru/k/kachalov_a/simulacres_et_simulation.shtml))

<sup>42</sup>Hans Magnus Enzensberger. Constituents of a Theory of the Media. In Video Culture. A critical Investigation. Ed. by J.Hanhardt. NY, 1986. P.104-105.

професійні роботи»<sup>43</sup>

І серед всіх новаторських візуальних технологій відео зіграло значну роль. Для художників відео стало засобом, який дозволяв влаштовувати артдиверсії. Головне завдання вони бачили в деконструкції існуючих кліше та реконструкції смисловиробництва.

Методи, що використовувалися ними в цьому процесі, дуже різноманітні, можна намітити їх основні напрямки. По-перше, це найбільш поширений прийом анти рекламної кампанії, ініціатори якоїмають на меті розвінчання чисто репрезентативної риторики публічних рекламних міфів, що створюються комерційною сферою, політиками і т. д. Здійснюється подібна тактика найчастіше досить простими прийомами симуляції мови масової культури через спотворення образних послань, наприклад, переінакшення гри слів слогана, або заміни візуального супроводу до нього, або будь-якими іншими комбінаціями вихідних значень. По-друге, це дюшанівський прийом реконтекстуалізації смислів тих чи інших понять і речей.

І нарешті, це винахід власної образотворчої мови, що відкидає вже правила і пропонує якусь абсолютно іншу логіку опису об'єктів і феноменів реальності.

Використання в мистецтві вже існуючого матеріалу та вже існуючих творів стає однією з головних рис мистецтва другої половини ХХ ст. Тут можна згадати Бартівський коментар про смерть автора: «Нині ми знаємо, що текст являє собою не лінійний ланцюжок слів, що виражають єдиний, немов теологічний, сенс («повідомлення» Автора-Бога), але багатомірний простір, де поєднуються і сперечаються один з одним різні види письма, жоден з яких не є вихідним; текст створений з цитат, які відсилають до тисяч культурних джерел»<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup> Рашкофф Д. Медиавирус. Как поп-культура воздействует на ваше сознание (<http://mediavirus.narod.ru/content.html>)

<sup>44</sup>Ролан Барт. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994. С. 388.

У 1950-х роках швидке поширення у світі телебачення сприяло виникненню дискусії про художні якості телебачення та його потенціальні можливості.

До кінця 50-х понад вісімдесят відсотків американських сімей мали принаймні один телевізор. Телебачення ставало технологією, яка дозволяла формувати свідомість людей і впливати на суспільні групи та їхні інтереси.

Вперше розуміння технології як розширення людського тіла запропонував Е. Капп ще у другій половині ХІХ століття. Цю ж ідею пізніше розвинув Маклюен. Так М. Маклюен у своїх книгах «Розуміння Медіа: Зовнішні розширення людини», та «Галактика Гутенберга» продемонстрував, як телебачення та нові технології можуть змінити суспільство. Маклюен підкреслював нові зв'язки між медіа та почуттями людини. Електронні комунікації уявлялися йому продовженням нервової системи людини, як технологічне доповнення, яке людська свідомість повинна навчитися передавати і приймати.

Але згодом позитивне враження і віра у конструктивні сили телебачення поступово почали ставитися під сумнів. Так наприклад Г. Маркузе стверджував, що мас-медіа - це інструмент соціального контролю суспільства, який формує «одновимірну людину», конформіста, який живе у світі занадто зручному для нього, щоб перейматися якими-небудь ідеями і виступати проти суспільства споживання для того, щоб домогтися якихось змін.

В «Одновимірній людині» він охарактеризував телебачення як «промисловість людської свідомості», відповідальну за відчуження особистості, деградацію культури і авторитарне централізоване управління зв'язком і технологіями.

Вже в 60х, як відомо, відбувся колосальний вибух соціальної активності в усьому світі і насамперед у США, який тут був пов'язаний з війною у В'єтнамі. Виникає політизоване покоління, яке стало звертатися до нових ідей і шукати способи для суспільних змін, створення більш

демократичного суспільства. Проголошуючи нову опозиційну культуру вони створили потужну платформу для громадського відгуку.

Серйозний вплив на це мав рух ситуаціоністів на чолі з автором концепції «суспільства спектаклю» Гі Дебором. Політична критика Дебора викривала сучасне суспільство як суспільство спектаклю, яке перебуває під постійним контролем і маніпулюванням державної авторитарної машини і капіталу багатонаціональних корпорацій. Ситуаціоністи протиставляли телебачення мистецтву і творчій діяльності.

Знаковою стала поява в 1965 році недорогої портативної відеокамери «Соні Портапак», яка стала першою ластівкою виявлення можливостей відео як засобу художнього вираження. До появи першої відеокамери мистецтво рухомих образів було доступно масовому глядачеві лише як споживачеві. Зйомка була досить довгим процесом, і така технологія не могла забезпечити миттєве відтворення записаного на плівку матеріалу.

Поява портативної відеокамери все змінило: тепер відеокасети могла забезпечити миттєве відтворення, а відеокамера була багато легше кінокамери, що дозволяло пересуватися в процесі зйомки.

У порівнянні з професійними кінокамерами, «Соні Портапак» була досить недорогою, а її мобільність надавала чудову можливість для художніх експериментів. Таким чином на фоні загальної недовіри до телебачення почалися перші відео експерименти. За словами Дірдре Бойла «Відео представляло нову альтернативу зовні цивілізованому, але комерційно зіпсованому і естетично неспроможному світу телебачення. Відео дозволяло художнику працювати в новій, ще незнаній області, де ніхто не міг вказувати Вам, що робити і як робити, де Ви могли б самі встановлювати ваші власні правила і винаходити ваші власні форми. Відео спромоглося втрутитися у владний дискурс телебачення, воно спромоглося замінити банальні розваги, які пропонувало телебачення контркультурними цінностями і новою



візуальною реальністю».<sup>45</sup>

Відео негайно привернуло увагу художників і активістів, які хотіли використати нову технологію, створюючи «свої» засоби інформації на протигагу комерційному телебаченню і телевізійній індустрії. Художники швидко зрозуміли, що нова відеотехнологія володіє широкими можливостями для естетичних експериментів. Вона могла використовуватися як концептуальний інструмент, що здатен до реконструкції тексту, мови або культурного апарату.

У середині 1960-х у США стали з'являтися численні організації політичних активістів. Серед них були Raindance в Нью-Йорку, що видавала свою газету «Radicalsoftware», відеогрупи «Videofreaks», «Topvalue», «Television», «Peoplevideotheater», «Globalvillage» і багато інших. Для учасників цих груп було характерно критичне сприйняття соціального, економічного і політичного контексту, що відбилося в їх роботі з технологією відео. Вони зрозуміли, що той хто керує медіа може вкладати в повідомлення необхідне йому значення. Портативні відеокамери дали їм можливість самим стати виробниками інформації. І це стало зародженням такого явища як відеоактивізм.

Відеоактивісти вважали технологію портативного відео чудовим засобом для соціальних і політичних змін. Головним своїм завданням вони бачили спротив контролю над медіа державних і корпоративних структур. Так формуються нові групи «медіарадикалів», так званого «партизанського телебачення», які шукають можливість створення власних масштабних медіа. На думку відомого американського медіа теоретика Д. Рашкоффа відеоактивізм та «партизанське телебачення» було першими прикладами Нових медіа.

---

<sup>45</sup>BoyleDeirdre.Subject to Change: Guerrilla Television Revisited, New York, Oxford University press, 1997, p. 4  
([http://monoskop.org/images/2/25/Boyle\\_Deirdre\\_Subject\\_to\\_Change\\_Guerrilla\\_Television\\_Revisited.pdf](http://monoskop.org/images/2/25/Boyle_Deirdre_Subject_to_Change_Guerrilla_Television_Revisited.pdf))

У 1970 році Raindance - колектив художників, письменників і медіа ентузіастів, захоплених ідеями Маклюена почали публікувати журнал «Radicalsoftware» (1970-1974) – журнал новаторів відеохудожників (F. Gillette, P. Ryan, I. Schneider, M. Shamberg, M. Vassi, B. Korot, Ph. Gershuny та ін). Представляючи інформацію альтернативну тій, яка давалася з екранів телевізорів, з газет і журналів, підконтрольних комерційним колам, «Radicalsoftware» прагнув встановити новий інформаційний порядок, що поєднує в собі комбінацію технології, мистецтва, і соціальних досліджень. Медіа ентузіасти сприймали відео технології як інструмент для створення децентралізованої комунікаційної системи для виробництва альтернативного медіа контенту.

Відеоактивісти використовували нову технологію відео для створення новоготипу репортажів з місця подій, знімаючи свої репортажі в незвичайних місцях, розташовуючи відеокамери там, де відеокамера не була помітна. Таким чином на їхню думку досягався ефект невтручання і реальність могла бути показана такою, якою вона є насправді без коментарів. Деякі експериментатори використовували відеокамери на вулицях і в сільській місцевості, записували людей в таких ситуаціях (наприклад громадські заворушення), які не показували комерційні телеканали.

Таким чином відео імітувало процес роботи телебачення, давало людям доступ до процесу виробництва і демонстрації. Записи були поганої якості, «зернисті», із спотвореннями, без можливості монтажу, однак ці записи привертали значну увагу. Вже наприкінці 60-х років були організовані спеціальні відеофестивалі, на яких демонструвались кращі відеосюжети, наприклад Вудстокський відеофестиваль і ChicagoSevenTrialFestival.

Доступність портативних відеокамер дозволила художникам почати створювати своє власне «телебачення» - так звані «касети з вулиці». Через деякий час відео почало транслюватись через кабельне телебачення. Перші арт-програми, присвячені відео в США почали крутити в Бостоні, на каналі WGBH-TV, а також у Сан-Франциско на KQED-TV і в

Нью-Йорку на WNET-TV. Як підкреслює Б. Лондон, «розвиток кабельного та супутникового телебачення утвердило художників у думках і ідеях Маршала Маклюена про те, що світ став глобальним «селищем» і що настає епоха інформаційної революції»<sup>46</sup> Одним з найбільш популярних лозунгів став лозунг «VT is not TV»

З початку 1970-х американський уряд і приватні фонди стали виділяти кошти для підтримки роботи художників, що працювали з відео. У 1970 р. Нью-Йоркська Рада з питань мистецтв та Фонд Рокфеллера профінансували широкий ряд проектів і активістських ініціатив. Згодом новим видом мистецтва зацікавились музеї та галереї, які провели ряд великих виставок у 1970х.

На цьому етапі відбулося умовне розділення двох основних течій – відео активістів та відео художників, тобто відеоарту та соціального відеоактивізму. На думку Джеуза відеоактивізм був явищем соціальним, за своєю суттю близьким до соціальної журналістики, і не мав відношення до сфери мистецтва.<sup>47</sup> Відеоактивізм був домінуючою тенденцією аж до кінця 80-х, але згодом майже всі групи приєдналися до руху антиглобалізму.

Що ж стосується відео на території СРСР, то необхідно приймати про уваги специфіку ситуації, особливо на початку 80-90-х. За словами А. Томашвілі, телебачення не було об'єктом уваги художників аж до кінця 80-х. Як відомо, масові комунікації і телебачення, як і багато інших сфер життя суспільства, були укладені в ідеологічні рамки державної доктрини. «Телебачення було ще одним інструментом в руках держави. Воно не викликало пильного інтересу суспільства і особливо художників, тому що не було зв'язковою ланкою із зовнішнім світом або засобом вираження

---

<sup>46</sup>London Barbara. Independent Video: The First Fifteen Years ([http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/#10\\_up](http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/#10_up))

<sup>47</sup>Джеуза А. Видеотворчество и художественное сообщество. Исторические параллели между США и Россией ([http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/#10\\_up](http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/#10_up))

передових думок, ареною соціальної чи ідеологічної боротьби. Воно не викликало навіть роздратування і почуття протесту, як на заході, так як не володіло великою масою рекламних блоків і не симулювала події - воно з самого початку було частиною великого міфу про комунізм»<sup>48</sup>. Тобто, в певному сенсі, телебачення залишалося нейтральним і не було об'єктом критичного осмислення художника.

З середини 1970-х років групою було здійснено велику кількість мистецьких акцій, переважно на природі, частина яких реалізовувалася з використанням різних пристроїв для запису та відтворення звуку і зображення. Акції КД представляють собою естетичні експерименти, в рамках яких досліджувалися процеси структурування, продукування, сприйняття художнього дії або події, де запрошувалися глядачі і одночасно учасники акцій, які ставали об'єктом цих експериментів. Один з пізніх перформансів з використанням відео Лінк, здійснений Андрієм Монастирським і Сабіною Хенсен в 1990 році в ботанічному саду в Бохумі (Німеччина) за участю Сергія Ануфрієва, також виглядає вельми яскравим естетичним коментарем на теоретичні дослідження, але вже в області теорії ігор. Акція полягала в тому, що її єдиний учасник Ануфрієв, відповідно до плану її авторів Монастирського і Хенсен, повинен був пересуватися від одного об'єкта - відеокамери, через видошукач якої він повинен був дивитися відтворений нею відеозапис комп'ютерної гри «Зельда 2» (не більше хвилини), до іншого об'єкта: магнітофону з відтворюваним звукозаписом гри.

Іншою відомою російською групою відеомитців є група «Тотарт» (Наталія Абалакова та Анатолій Жигалов), які сформулювали свою творчу програму як «Проект дослідження сутності мистецтва у його взаємодії з

---

<sup>48</sup> Томашвили А. А. Дискурсивные аспекты взаимоотношения видеоарта и телевидения на примере работ российских видеохудожников периода 1985-2000 гг. (<http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/10/Tomashvili/>)

життям».

Їх інтерес до функціональних аспектів репрезентативних стратегій, реалізації тих чи інших демонстраційних структур, формування у свідомості уявлень про категорії часу і простору в ході сприйняття художнього твору проявився вже в ранніх роботах. В якості найбільш яскравого і показового прикладу хочеться навести відеоперформанс Російська рулетка, реалізований 1985 році в власній квартирі в Москві з використанням 16 мм плівки. У його ході Н.Абалакова і А.Жігалов сиділи нерухомо навпроти свого відображення в дзеркалі, в той час як демонструвався фільм, задалегідь відзнятий Ігорем Алейніковим, засновником «паралельного» кіно, в якому зображення сидячих навпроти дзеркала художників поступово зникало. За словами. «У російській рулетці зачіпаються дві дуже важливих проблеми. По-перше, це проблема зміни нашого уявлення про час і простір завдяки впровадженню медіатехнологій як засобів репрезентації реальності. А по-друге, це проблема дематеріалізації об'єктивної реальності або картини світу, що формується засобами науки, технологій та мистецтва»<sup>49</sup>

Сучасними дослідниками відеоарт розглядається як частина медіаарту (мистецтва Нових медіа). Термін медіаарт введений як узагальнюючий для таких форм сучасного мистецтва як цифрове мистецтво, інтерактивне мистецтво, саундарт, нет-арт, тобто загалом включає в себе художні проекти, які створюються із застосуванням сучасних медіа технологій. Критик і дослідник відеомистецтва Д. Барріс вважає появу відеоарту в кінці 60-х років прямим передвісником постмодерну: «... відеомистецтво виникло і стало популярним не тому, що була винайдена перша мініатюрна відеокамера Портапак, але тому що відео дозволяло художникам шукати вихід з кризи модернізму».<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup>Горючева Т. Эстетические и технологические эксперименты в видеоарте// Антология российского видеоарта (.<http://old.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=63>)

<sup>50</sup>Burris J. Did the Portapak Cause Video Art. Notes on the Formation of a New Medium. - Millennium Film Journal, Vol. 29, 1996 (<http://www.mfj-online.org/journal/Pages/MFJ29/JBurrisPortapak53196.html>)

З появою відео та цифрових технологій з'явилися принципово нові можливості «конструювання» реальності і в рамках єдиної складеної композиції. Лев Манович у своїй книзі «Мова нових медіа» розглядає цю еволюцію через аналіз нової характерної опції compositing. Композитінг - комбінування за допомогою спеціальних комп'ютерних програм зображень різного походження разом, коли при цьому симулюється нова ситуація з органічно сплавлених воедино відібраних елементів. Як зазначає Лев Манович: «Зв'язок між естетикою постмодернізму і операцією селекції стосується і композитінгу. Разом обидві ці операції одночасно відображають і роблять можливою постмодерністські практики пастіша і цитування. Вони працюють в тандемі: одна операція використовується для селекції елементів і стилів з «бази даних культури» інша використовується для організації їх у нові об'єкти. Так, разом з селекцією, композитінг є ключовою операцією постмодерну, або комп'ютерного авторства.»<sup>51</sup>

На сьогоднішній день відеоарт вже сформований жанр сучасного мистецтва. Принципи, що виводилися ним у процесі історичного розвитку тепер активно використовуються мистецтвом Нових медіа. Зараз відеоарт у своєму «класичному» чистому вигляді не настільки розповсюджений. У великій кількості випадків відеоарт стає частиною, засобом для реалізації колажних проектів. Також слід відмітити тісні взаємовпливи з нет-артом.

Наприклад Томашвілі у своїй роботі дає досить песимістичну картину майбутнього відеоарту (тут вона говорить в першу чергу про російський контекст, хоча зараховує до нього й українського художника Олександра Ройтбурда): «На сьогоднішній день майбутнє відеоарту, особливо в пострадянському контексті, видається вкрай невизначеним. Мистецтвознавчий базис розрізнений і несформований, немає і великих фігур, які помітно впливають на технологічну і ідейну сторони процесу.

---

<sup>51</sup>Manovich L The Language of New Media (<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>)

Звичайно, більшість більш-менш помітних актуальних художників хоча б раз працювало з рухомими картинками. Однак відеоарт залишається, скоріше, прикладним, допоміжним засобом, і виділити тут кого-небудь складно. Цікаві окремі опуси Вадима Кошкіна, Бориса Юхананова (до речі, який намагався сформулювати і теоретичні підстави жанру), Володимира Епіфанцева, груп «Сині носи» і «За Анонімне і Безкоштовне Мистецтво». Оригінальний Олександр Ройтбурд, який намагається препарувати архів («Психоделічне вторгнення броненосця Потьомкін у тавтологічний галюциноз Сергія Ейзенштейна», Одеса, 1998). На жаль, удавана доступність виконання веде до масової профанації. Продукування будь-яких зображень значно спростилося і завдяки відносному поширенню відповідних комп'ютерних програм та Інтернету. Рідко яка виставка актуального мистецтва зараз обходиться без пари-трійки моніторів з незрозумілими екзерсисами на них»<sup>52</sup>.

Відеоарт сьогодні поступово асимілюється різними видами сучасного мистецтва, але напрацьовані ним техніки та теоретична база, що сформувалася з виникненням та розвитком відеоарту як сфери мистецтва справила значний вплив на медіарт у різноманітних його проявах. Сьогодні у найбільших колекціях різноманітних музеїв світу знаходяться роботи відомих відео художників, але на сьогоднішній день відеоарт в чистому вигляді стає все менш актуальним. Хоча в сучасних музеях можна з легкістю побачити приклади таких форм відеоарту як відеоінсталяції, відеоенвайронменти. Також на сьогоднішній день функціонує багато мистецьких установ, що займаються колекціонуванням робіт відеоарту. Варто також зазначити, що зараз існує велика різноманітність навчальних установ, які займаються наданням бази майбутнім відео митцям, що в свою чергу означає остаточне прийняття відеоарту як жанру мистецтва.

---

<sup>52</sup>Томашвили А. А. Дискурсивные аспекты взаимоотношения видеоарта и телевидения на примере работ российских видеохудожников периода 1985-2000 гг. (<http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/10/Tomashvili/>)

Визначення відео як нового виду мистецтва, дослідження унікальних характеристик і якостей відео стало найважливішим завданням для художників раннього відеоарту. У 1975 році відомий англійський відеохудожник Д. Холл зазначав: «... не збагатити традиції мистецтва, використовуючи нову технологію портативного відео, але швидше експериментально визначати властивості відео як мистецтва» - таке завдання стояло перед ранніми відеохудожниками. У цій роботі Холл стверджував, що відео може бути визначено за допомогою відсилання до його фундаментальних якостей і властивостей, а також до специфічних технічних характеристик.<sup>53</sup>

З початку 1970-х років експерименти деяких відеохудожників були спрямовані на те, щоб виявити і використовувати унікальні якості та особливості електронного відеозображення. Ряд художників приділяли увагу таким властивостям формування відеозображення, як залежність від світла. Наприклад ранні відео роботи американської відеохудожниці М.Люсьєр, такі як «Dawn Burn» (1975) і «Bird's Eye» (1978) представляють собою експерименти художниці з оптичними можливостями відеокамери, зокрема це пошук і демонстрація різних ефектів, що створюються за допомогою спеціально сфокусованих на камеру променів світла.

Б. Віола обіграв у своїй відеоінсталяції «Desay Time» (1974) залежність відеозображення від освітленості, від променя світла, як головного посередника у передачі зображень. Глядач потрапляв в темну кімнату, в яку лише зрідка пробивався яскравий промінь світла, освітлюючи приміщення. Саме в цей момент відеокамера захоплювала зображення глядача в повний зріст і відображала його на великому екрані на стіні. Тільки на мить глядач міг побачити своє відображення, і вже в наступний момент світло поступово

---

<sup>53</sup>Meigh-Andrews Chris. A History of Video art. The Development of Form and Function. - Oxford, NY. P.42



гасло.

Багатьох відеохудожників цікавили можливості взаємовпливу звуку і зображення у відео. Наприклад, американський відеохудожник Г. Хілл у своєму відео «Soundings» (1978) демонструє перехід звуку в зображення і зображення в звучання, експериментуючи з невеликим дифузором аудіодинаміка. Таким чином за допомогою серії винахідливих експериментів Хілл візуалізує звукові хвилі.

Мей-Ендрюс виділяє період між 1965 і 1975 роками, позначаючи його як важливий перехідний період для відеомистецтва. Саме цей період дав відео цілу плеяду європейських і американських художників-інженерів, таких як Е. Сігель, С.Бек, Д.Сандін, С. Рут, Т. Съеландер, Н. Дж. Пайк і Дж. Ейб, Вуді та Стейна Васюлка. «Робота цих піонерів важлива тому, що крім того, що вони використовувати відео як засіб для творчої діяльності, вони створили цілий арсенал доступних і недорогих приладів для роботи з електронними зображеннями»<sup>54</sup>.

У 1960-х роках художниками стали використовуватися нові прилади для обробки відео сигналу - відеосинтезатори. Вони дозволяли редагувати, колоризувати, накладати відеосигнали, комбінуючи їх з різних відеокамер. Ці синтезатори дозволяли працювати безпосередньо з матеріалами, запозиченими з телефіру. Керуючи напругою і частотою модуляції, художники могли змінити колір і інтенсивність зображення. У процесі цього звичайна телекартинка перетворювалася перед поглядом глядачів в «абстрактне» зображення, яке деякими критиками було назване новим експресіонізмом.

Прикладами таких робіт є роботи Стефана і Вуді Васюлки. Починаючи з 70-х років Васюлки створили велику кількість експериментальних

---

<sup>54</sup>Meigh-Andrews Chris. A History of Video art. The Development of Form and Function.- Oxford, NY. P.113

відеоробіт, за допомогою яких вони сподівалися скласти й узагальнити синтаксис відео. Відеофільми демонстрували всілякі варіанти обробки відеозображення і були систематизовані в особливі «таблиці логічних функцій». Таким чином це могло інтерпретуватись як таблиця синтаксису зі своєю унікальною уніфікованою мовою. Роботи В. Васюлка, особливо з 1973 року, майже цілком присвячені пошукам самостійної мови візуальних зображень.

Відеофільми цього періоду такі як «Матеріал», «Словник», «Пояснення», представляли собою по суті демонстрації нових технологічних прийомів і технологічних примітивів. Звернення Вуді та Стейн до технології генерації відеозображення під впливом звукових хвиль підкреслює їхню установку на естетику механіки і автономних процесів. Ці записи являють собою так звану автономну творчість «машини», запрограмованої людиною.

Для Васюлки відео являло собою відмову від звичної естетики. Відкидаючи традиційні канони візуальної виразності, він шукав у відео модель для конструкції нового естетичного. Однак все це відбувалося у той період, коли модернізм стрімко втрачав свій вплив.

Покоління художників, які створювали перші інструментальні засоби нового технологічного мистецтва, тішили себе ілюзією про мистецтво майбутнього, таким чином в першу чергу концентруючись на технологічних аспектах творчості.

Для подальшого розвитку візуальної мови відео вимагалось залучення інших елементів, і вони були знайдені в області мови і звучання. Одним з перших відеохудожників, який почав працювати в цьому напрямку був Г. Хілл. За його словами: «Написання тексту до відеоробіт стало виходом із ситуації нескінченних експериментів з обробленими зображеннями, які вже починали набридати. Мова, звучання, діалог ставали необхідні. Пошук синтаксичного з'єднання між мовою і зображенням стало основною моєю

метою»<sup>55</sup>.

### **III.1.2 Категорія простору у відеоарті. Поява феноменів «відеоінсталяції» та «відеоенвайроменту».**

Одночасно з розвитком екранних форм відеоарту з початку 1970-х років широке поширення одержали жанри, в яких відеотехнології використовувалися не тільки для репрезентації відеозображень, але як самостійні елементи, які включалися в загальну авторську композицію нарівні з екранними зображеннями. У таких роботах монітор і екран переставав репрезентувати реальність і включався в процес створення художниками альтернативних просторів, в яких глядач міг перебувати і як спостерігач, і як безпосередній активний учасник.

В збірнику «Антології відеоарту» Пітер Франк пише: «Відео найчастіше розглядається як мистецтво, що працює з часом. Технологічна природа відео, тим не менш, створює можливість задіяти не тільки час, а й простір». Він звертає увагу на той факт, що «велика кількість відеотворів звернено до просторового фактору, допускаючи роботу з відеомонітором не тільки як з носієм зображення, але і як з об'єктом. Відео дозволяє, і навіть провокує на роботу з простором так само, як з часом»<sup>56</sup>.

Відео, таким чином, здатне долати рамки екрану і продовжувати діяти в реальному просторі. Така форма реалізації відео в реальному просторі, де до пластичного візуального виміру додається тимчасовий і просторовий вимір, отримала назву відеоінсталяції. Досить швидко складаються жанри

---

<sup>55</sup>Meigh-Andrews Chris. A History of Video art. The Development of Form and Function.- Oxford, NY. P.124

<sup>56</sup>Frank Peter. Video Art Installations: the TV-environment  
(<http://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/morse.pdf>)

відеомистецтва, які досліджують нові просторові можливості відео – відеоінсталяція і відеоскульптура.

Ці жанри значно відрізняються від кінематографу і телебачення. Описуючи жанр відеоенвайромент, Маргарет Морс пише: «Такі відеороботи стали особливою авторською технікою створення альтернативних художніх світів, заснованих не стільки на традиційному понятті мімезису, як на техніках симуляції»<sup>57</sup>.

Загалом виставки «Exposition of Music Electronic Television» в галереї Парнасі у Вупперталі в березні 1963 року і «Television De Collage» в галереї Смолін в Нью-Йорку в травні того ж року, з роботами Нам Джун Пайка і Фостелла демонстрували приклади перших відеоінсталяцій і відео скульптур.

На початку 1960-х терміни «інсталяція» і «енвайромент» найчастіше вживалися для визначення робіт, в яких художник відбирав різноманітні матеріали і організовував їх разом в просторі роботи. Інсталяції завжди були видом колажу, навіть коли ще не було самого терміну інсталяція. Художників цікавить сам дискурс «запозичення» об'єктів, що створює нові смисли і нові символи.

В «Антології російського відеоарту» дається наступне визначення інсталяції: «Інсталяція - жанр сучасного мистецтва, який являє собою композицію з об'єктів, причому, необов'язково оригінальних, художніх самих по собі. Відмінною рисою інсталяції є те, що її функціонування обумовлено важливою роллю простору в організації її структури, а також взаємодією із зовнішнім контекстом і глядачем. На відміну від скульптури або будь-якого іншого художнього об'єкта, сприйняття інсталяції відбувається за допомогою динамічної взаємодії, безпосереднього (фізичного) контакту з боку

---

<sup>57</sup>Morse Margaret. Video Installation Art: The Body, the Image, the Space in Between // Illuminating Video. P. 157-158 (<http://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/morse.pdf>)

глядача»<sup>58</sup>.

З кінця 1950-х років найбільш поширеним різновидом інсталяції стає енвайромент. Енвайромент – велика просторова композиція, що імітує реальне предметне оточення

Першою формою відеоінсталяцій стали відеоінсталяції з close-circuit (замкнутим контуром). У них завдяки використанню особливих технологій, наприклад, миттєвого відтворення відеосигналу, зйомки декількома камерами, можливостями застосування всіляких ефектів типу тимчасових затримок зображення створювався ефект неоднорідності реальностей. За словами М. Морс вони «використовують простір між зображеннями і технічними деталями інсталяції ... closed-circuit технологія задіює час як присутність, ... здійснюючи процеси медіалізації людської ідентичності і влади»<sup>59</sup>

Прикладом перших відео інсталяцій є робота «Wipe Cycle» (1969), створена І. Шнайдер і художником Ф. Джіллетт, що була показана на виставці «TV as a Creative Medium» у США, яку ми вже зазначали раніше. Ця відеоінсталяція була спрямована на дослідження кордону між людським тілом і його відображенням за допомогою відеозапису в реальному часі і демонстрацією на екрані моніторів. Статична відеокамера захоплювала зображення глядачів і демонструвала їх на моніторах у реальному часі, роблячи глядачів одночасно спостерігачами і учасниками відеороботи.

У середині 1970-х почали з'являтися особливі форми багатоканальних відео інсталяцій, які дозволяли одночасно показувати кілька відеозаписів в

---

<sup>58</sup> Антологія російського відеоарта. Сост. и ред. А.Исаев. - М.: МедиаАртЛаб, 2002. С.193

<sup>59</sup> Morse Margaret. Video Installation Art: The Body, the Image, the Space in Between. In Illuminating Video. P. 157-158 (<http://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/morse.pdf>)

єдиному просторі, що дало можливість створювати відеостіни.

Що особливо важливо, відеоінсталяції дозволили реалізувати принципово нову якість для мистецтва ХХ століття - інтерактивність.

Так, наприклад, в інтерактивній роботі «Tall Ships» (1992) Г. Хілла, що демонструвалася на Whitney Biennale в 1993р. глядачі подорожують по темному простору інсталяції, зустрічаючи на своєму шляху лише окремі зображення людей, схожі на примари. Цифрова комп'ютерна система побудована таким чином, що зображення проєктуються на екрани в довільному порядку. Ця робота відповідає зображеннями на дії глядача (пересування по простору інсталяції). Таким чином, Хілл створює відеоенвайромент. Художники використовували інтерактивні відеоінсталяції, щоб залишити глядача наодинці з його власним зображенням, максимально приховати, нівелювати роль художника і всіляко стимулювати активність глядача.

Д. Ханхардт описує відеоінсталяції як візуальні і перформативні художні форми, що сполучають в собі техніки колажу і деколажу, і це створює використання особливої інтертекстуальної мови, а також аналізу мови нових медіа. «Особливе значення відеоінсталяцій може бути виявлено в можливості перенесення техніки колажу в реальний простір і час за допомогою інтертекстуального діалогу відео зображення. Техніка деколажу в відеоінсталяції також задіює перформативні і мультимедійні форми для соціальної та ідеологічної критики за допомогою деконструкції існуючих структур комунікаційних технологій та медіа індустрії»<sup>60</sup>

Техніки для створення відеоінсталяцій з'явилися, коли художникам стали доступні комп'ютери. Вони допомагали не тільки трансформувати цифрове відеозображення, але також і технічно контролювати процеси всередині самих інсталяцій, роблячи їх ще більш інтерактивними. У цьому

---

<sup>60</sup>Hanhardt J. De-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art II Illuminating Video. P. 79

напрямку стали працювати такі художники, як Г. Хілл, Б. Віола, С. Біггс, М. Оденбах, Т. Оурслер і багато інших.

Починаючи з 1980-х років стали з'являтися інсталяції, що представляли собою «імерсивні» композиції, які склалися з великих кінематографічних відео проєкцій та предметів, зібраних в просторі інсталяції. Подібні роботи отримали назву «відеоенвайроментів». Задіюючи наративні і симуляційні техніки, вони продовжили стратегії пошуку альтернативних станів свідомості, що було характерно для ранніх відеоінсталяцій.

Маргарет Морс називає відеоенвайронменти «відображаючими відео інсталяціями», які «емують навколишній простір за допомогою відеопроекцій записаного попередньо відео. Глядач блукає по цих світах, відчуваючи тілесний досвід взаємодії з ними, намагаючись розгадати концептуальну структуру зображень».<sup>61</sup>

Відеоенвайроменти - це можуть бути об'єднання декількох просторів, декількох оповідань (приклад М. Люсьєр «Obio at Giverny, 1983»), можуть подаватися у вигляді саги (Д. Джонас «Iceland Naples Express» 1985-88), тощо. Класичними прикладами відеоенвайроменту вважаються роботи Р. Маєрз наприклад «The Allure of the Concentric», де авторка протиставляє елементи природного середовища технологізованному американському заходу.

Як вже згадувалось вище, у 80х роках з'явилося нове покоління недорогих відеокамер. Значно покращилася якість зображення і збільшилася легкість використання, запису та редагування записаного відеоматеріалу, стали доступні нові відеоефекти. У 1960-70-х роках відеохудожники прагнули нівелювати свою присутність в просторі власних робіт, передати глядачеві всі права на конструювання смислів.

---

<sup>61</sup>Morse Margaret. Video Installation Art: The Body, the Image, the Space in Between. In Illuminating Video.

Але вже у 80х виокремився інший вектор руху і відеохудожники стали шукати можливості для актуалізації авторського дискурсу. Так наприклад Д. Бірнбаум - одна з перших з кінця 1970-х років повернулася до використання відео як інструменту для нарративу. Її трилогія «Damnation of Faust», створена в 80-х роках, є прикладом постмодерністської відеороботи з використанням засобів обробки для створення нелінійної розповіді. В цей час відео художники звертаються до так званого нового нарративу - способу оповідання, що заснований на демонстрації самого процесу розповідання, що дозволяє показувати те, яким способом функціонує той чи інший нарратив.

З появою комп'ютера і цифрового відео процес зйомок та редагування стали ще доступнішими.

За словами М. Раша, 1990-ті роки стали «золотим віком відеоарту». На цей час припадає найбільша кількість виставок відеоарту, відео проникає в музеї та галереї. Для відеомистецтва перехід на цифрові технології став і моментом тріумфу і переломним моментом. Саме поняття відеоарту було поставлено під сумнів з переходом на цифрові технології. Тепер будь-які формати і види зображення могли бути синтезовані і об'єднані в одному проекті. Художники стали використовувати всі доступні технології, і все менше людей стало цікавитися роботою винятково з відео.

Відмінності між кіно та відео, які були так важливі для першого покоління художників початку 1970-х перестали бути принциповими. М. Раш виділяє два напрямки розвитку відеоарту 1990-х років: перше - це зближення відео з кінематографом. Другий напрямок - це роботи художників на стику між сучасними видами медіамистецтва і відео.

Цікавість відеохудожників до нелінійних форм розповіді сприяв тому, що в 90-ті роки вони звернули увагу на кінематограф. Д. Айткен, С. Дуглас, Р. Грехам, С. Тейлор-Вуд та інші стали використовувати матеріали класичних кінофільмів не для того, щоб переосмислювати і виражати свої думки з приводу робіт кінорежисерів, але і безпосередньо запозичувати теми



і сюжети з художніх фільмів. Класичні персонажі, теми, сюжети вводилися відеохудожниками в нові контексти і переосмислювались в новому ключі.

Так наприклад відома інсталяція Д. Гордона «24 Hour Psycho» (1993) звертається до Хічкоківського «Психо». Кадри скомбіновані і повторюються, виокремлюються монтажні стики, акцентується увага на операторських нюансах і все відео триває двадцять чотири години. Ці ж стратегії Гордон застосовує в «рімейку» Скорсезівського «Таксиста» проектуючи зображення на два екрани в відеоінсталяції під назвою «Through A Looking glass» (1999) (яка доречі зараз входить до основного фонду колекції музею Гуггенхайма).

П. Хьюге також користується цими технологіями. Так наприклад відео «Remake» (1994-95) бере за основу хічкоківський фільм «Rear Window» (1953). Актори так сильно змінюють тексти діалогів, а відеомонтаж трансформує сюжет, що рімейк перетворюється скоріше в аналіз і деконструкцію методів і технік зйомки Хічкока.

### **III. 3. Кейс SlowTV як ненаративного відео**

Цікавим прикладом ненаративного відео, хоча й того, що не має мистецької цінності, а скоріш є явищем масової культури, яке пов'язане в основному з телевізійним бізнесом є Slow TV.

Slow TV є відносно недавнім винаходом телевізійних продюсерів - відправною точкою сучасного Slow TV прийнято вважати 27 листопада 2009-го року, коли Норвезька мовна корпорація (Norwegian Broadcasting Corporation) запустила в ефір документальну зйомку семигодинної подорожі по Bergensbanen, залізничним маршрутом, який з'єднує два найбільших норвезьких міста - Берген і Осло. Показ був приурочений до сотої річниці від дня закінчення будівництва цього самого маршруту - лінії Бергена. Для документальної зйомки на поїзді було закріплено чотири камери, дві показували пропливаючі повз пейзажі, ще дві знімали пасажирів і кондукторів всередині. На сьогоднішній день Bergensbanen - minutt for minutt

є найбільш відомим Slow TV фільмом.

Ідея припала до смаку глядачеві і пізніше, 16 червня 2011 року, експеримент був повторений - цього разу канал показав пряму трансляцію 134-х годинної морської подорожі від Бергена до Кіркенеса. Тут було використано 11 камер, трансляція велася в мережі. Фільм претендував на встановлення рекорду в Книзі рекордів Гіннеса як найдовша телевізійна документальна стрічка. У 2012 році *Hurtigruten - minutt for minutt* був включений в список програми *Norsk Dokumentary*, яка є норвезької ініціативою, що входить в створену UNESCO міжнародну програму *Memory of the World Programme*. Незважаючи на свою невігядливість, ідея була розхвалена західною пресою, а рейтинги NRK2 поповзли вгору.

Сама концепція, узята в обіг Slow TV, звичайно ж, не нова - одним з перших подібних прийомом скористався Енді Уорхол, що представив в 1963-му році свою відеороботу «Сон». П'ятигодинне відео показувало сплячого американського поета Джона Джіорно.

У 1966-му ця ідея була запозичена нью-йоркським каналом WPIX. Програма *The Yule Log*, знята на 16-мм і показувала палаючий камін під різдвяну музику, була запропонована тодішнім президентом і головним виконавчим директором WPIX Фредом Троуером. Спалення так званого святочного поліна (*Yule Log*) - це поширена європейська традиція, яка бере початок в кельтських ритуалах святкування грудневого сонцестояння. Пізніше спалення дубового поліна в домівці стало різдвяною сімейною традицією в Західному світі. За задумом Троуера, передача була святковим подарунком телеглядачам, які проживали в квартирах і не мали каміна. *The Yule Log* стала для телеканалу традиційним завершенням мовлення в переддень Різдва на наступні двадцять три роки. У минулому році норвезьке телебачення вирішило зробити щось подібне, влаштувавши *National Firewood Night*, під час якої протягом дванадцяти годин рубали дрова і палили багаття. Найбільш близьким стилістичним попередником *Bergensbanen - minutt for*

minutt є Пітер Міддлтон, також займався документальними безмонтажними зйомками подорожей на поїздах, літаках і кораблях. Починав як оператор британського каналу ITV, Міддлтон в 1984 році створив власну невелику кінокомпанію Video 125 (яку, до речі, назвав на честь одного з британських поїздів).

На сьогоднішній день збереглося більше 90 годин оригінальної VHS плівки із записами його подорожей. Цікаво, що Норвегія на сьогоднішній день проявляє найбільшу цікавість до такого типу ненаративних документальних фільмів, якщо їх можна так назвати. Варто відразу ж зазначити, що більшість ранніх передач норвезького Slow TV є документуванням різних подорожей.

Так, в 2012-му році слідом за Bergensbanen - minutt for minutt і Hurtigruten - minutt for minutt була випущена Telemarkskanalen - minutt for minutt - дванадцятигодинна прогулянка на катері

Ще одним подібним успіхом став Nordlandsbanen - minutt for minutt - запис залізничної поїздки з Тронхейма в Бодо за Північне полярне коло. Трансляція велася телеканалом NRK2 протягом 9 годині 50 хвилин. Також в 2012-му році на NRK1 і NRK2 була запущена 24-годинна документальна передача про міграцію лосося в провінції Сер-Тренделагд Назва Lakseelva - minutt for minutt.

15 лютого 2013 року року NRK запустила в ефір Nasjonal vedkveld - дванадцятигодинну передачу про рубання дров і розпалюванні багать, досвід був повторений в 2015-му. Ідея програми з'явилася завдяки фінському бестселеру Ларса Міттіга (Lars Mytting) «Тверде дерево: Все про рубку, висушування і фасування дров: Мистецтво розпалювання багать» (Solid Wood: All About Chopping, Drying and Stacking Wood - and the Soul of Wood-Burning) . Шоу складалося з чотиригодинного показу процесу підготовки дров і восьмигодинного показу палаючого багаття.

У 2013-му також вийшов Sommerapent - minutt for minutt. 22 червня канал NRK1 почав 379-годинну трансляцію одного з найбільш відомих

норвезьких шоу нон-стоп. Sommerapent або «Літнє шоу розваг» - серія концертів і ток-шоу, показ яких йде щорічно в ефірі NRK, починаючи з 1993 року.

Ще однією з Slow TV передач, яка має відношення до Книги рекордів Гіннеса, є Nasjonal strikkekveld або «Ніч в'язання». Цей дванадцятигодинний марафон по в'язанню цілого светра в прямому ефірі також примудрився зібрати біля екранів близько мільйона норвезьких глядачів.

Ще один проект, який був визначений NRK як відноситься до Slow TV є освітнім проектом. 28 лютого 2014-го року відомий норвезький політолог, співробітник університету Гумбольдта і політичний коментатор Френк Аарєброт провів двохсотхвилинну лекцію про історію Норвегії під назвою «200 років за 200 хвилин» (200 år på 200 minutter). Продюсери Norwegian Broadcasting Corporation не зупинилися на успіху лекції Аарєброта і 10 травня запустили в ефір освітній марафон, в якому взяли участь 50 представників академічного середовища. Темою лекцій стало написання конституції Норвегії в 1814-му році.

25 травня 2014-го року на NRK було запущено Piip-show, яке починалося як інтернет ініціатива зі спостереження за птахами. Salmeboka - minutt for minutt був показаний з 28 по 30 листопада 2014-го року. Проект став шести десятигодинною трансляцією співу двохсот хорів, які налічують близько чотирьох тисяч хористів. Головною задумкою було виконання повного репертуару національного Псалтиря, останнє видання якого вийшло в 2013-му році. Більшість учасників виступало в VaR Frue Church в Трондхейм, ще одинадцять виступів були показані з більш віддалених куточків Норвегії. Під час концерту церква VaR Frue відвідали 16 000 чоловік. Трансляція зібрала біля екранів 2,2 мільйона глядачів.

У 2015-му році NRK знову запустив в ефір лекцію професора Френка Аарєброта, цього разу присвячену темі війни. Проект Krig på 200 minutter був приурочений до 75-ї річниці закінчення війни в Норвегії. Однією з найдовших travel Slow TV передач став проект 2015 го року

Sommerbaten - minutt for minutt - показав морський круїз з Вадсо в Осло, що тривав протягом п'ятдесяти восьми днів.

Також одним з найбільш вражаючих проєктів, присвячених дикій природі стала випущена 7-го травня 2016-го трансляція припливу Сальстраумен в північній Норвегії. Saltstraumen вважається одним з найсильніших в світі приливних течій. Близько 400 мільйонів кубічних метрів води протікають в одному циклі на швидкості, яка доходить до тридцяти семи кілометрів на годину. Вода при цьому утворює вири діаметром до 12 метрів і до п'яти метрів в глибину. Відбувається цей феномен чотири рази на день. Трансляція велася протягом дванадцяти годин. Цікаво, що деякі передачі, наприклад Nasjonal vedkveld активно просуваються через соціальні мережі, в результаті чого в деякі проєкти був доданий інтерактивний елемент - глядачі могли пропонувати свої поради, найбільш вдалі з яких враховувалися в прямому ефірі. Під час же кампанії Hurtigruten - minutt for minutt теги #Sortland and #Trollfjord потрапили в топ-10 норвезького інтернету.

Кейс так званого «повільного телебачення» - Slow TV наводить безліч прикладів, коли ми можемо побачити ненаративне кіно, ненаративне відео, яке користується при цьому великою популярністю у середньостатистичного глядача європейського ТВ.

### **III. 4. Суб'єктивна камера: витоки та новітні технології. VR-фільми та кіно 360.**

Вважається, що перші експерименти з суб'єктивною камерою пов'язані в першу чергу з брайтонівською школою, а перший фільм датується 1900-м роком – це стрічка «Як це, коли тебе переїхали» Сессіла Хепуорта. Насправді це зйомка наїзду автомобіля прямо на камеру.

Хоча прийнято вважати, що першою картиною, яка зображує божевілля в кінематографі є класичний взірець німецького експресіонізму «Кабінет

доктора Каллігарі», в 1915 році була зроблена десятихвилинна робота Абеля Ганса «Безумство доктора Тьюба» - стрічка стала першою, в якій суб'єктивна камера була використана задля зображення затуманення свідомості головного героя. Пізніше Абель Ганс став першим автором, який приєднав камеру до предмету, що рухається імітуючи точку зору неживого предмету. Це буде використано багатьма режисерами, наприклад в фільмі Параджанова «Тіні забутих предків» є знамениті кадри падіння зрубленого дерева, зняті з точки зору цього дерева. Ганс же зробив подібний експеримент у картині «Наполеон» в 1920-х роках.

Вже у 30-х з'являються фільми «М вбивця» Фріца Ланга та «Доктор Джекіл та містер Хайд» Рубена Мамуляна (обидва 31-го року), в яких вперше екранний герой ототожнюється з камерою. Подібна технологія була пізніше використана Гічкоком, а також активно використовувалась у досить маргінальних італійських «джалло»-фільмах, які запропонували знаменитий образ екранного злодія-маньяка в шкіряних рукавицях, якого можна вгадати по кухонному ножеві.

У Гічкока є фільм «Заворожений», де було показано самогубство головного героя від першої особи. У 1928-му році світ побачив фільм Карла Теодора Дрейера «Страсті по Жанні Д'Арк», де суб'єктивна камера була використана для ідентифікації глядача зі стражданнями головної героїні. Першою ж стрічкою, майже цілковито знятою суб'єктивною камерою став фільм нуар «Леді в озері» режисера Роберта Монтгомері 1947-го року. Кадри зняті суб'єктивною камерою також можна побачити в радянських картинах, зокрема це «Летять журавлі» Михайла Калатозова, та «Іванове дитинство» Андрія Тарковського.

Варто зазначити, що суб'єктивна камера частіше використовується в жанрі хоррор. Вже наприкінці 70-х років виникає цілий окремий жанр foundfootage («знайденої плівки»). Першою картиною, виконаною в цьому жанрі є польська фантастична картина Анджея Жулавського «На срібній планеті» (хоча фільм був презентований публіці лише в 1987 році, зйомки

велися в період з 1976 до 1978 року), У 80-му році був представлений хоррор «Пекло канібалів», а також «Чорне Різдво».

Окремим цікавим випадком використання суб'єктивної камери в кіно стала стрічка «Відьма з Блер: Курсова з того світу» - яка в 90-х стала найбільш касовим та відомим фільмом подібного жанру. Знята з мізерним бюджетом на непрофесійну камеру вона маскується під документальний фільм. Для нас цікаво, що «Відьму з Блер» можна віднести до перших псевдо документальних проектів, які можна вважати трансмедійними. Відома історія того, як саме здійснювався піар фільму: всі рекламні матеріали були зроблені так, щоб підкреслити, що події відбулись насправді, був запущений окремий сайт, який підтримував історію, а на телебаченні були окремі ролики, що розповідали що плівка дійсно була знайдена. За межами фільмічного наративу був створений окремий світ проекту.

Сьогодні ж суб'єктивна камера продовжує використовуватись для жанру хоррору («Репортаж», «Монстро», також у цій техніці знімають різного роду екшени (на кшталт російського «Хардкору» Ільї Найшуллера, що став міжнародним касовим хітом, але був дуже прохолодно зустрінутий кінокритиками).

Окремим випадком суб'єктивної камери є VR-фільми – фільми зняті з технологією відео 360 градусів та які можна подивитися за допомогою спеціальних шоломів віртуальної реальності, які буквально занурюють глядача у певну локацію і ототожнюють погляд глядача і погляд героя. Особливістю VR-кіно є те, що цей погляд не прив'язаний до планів – у глядача є повна свобода вибору напрямку, куди його погляд буде спрямований.

Якщо детальніше розглянути VR-фільми, можемо побачити, що тут принцип побудови наративу відрізняється від фільмічного наративу. VR проекти поки що в першу чергу вирізняються тим, що експлуатують «вау-ефект». В цьому плані VR зараз має більше спільного з першими кінематографічними експериментами, які не мали на меті розказувати історії,

а більшою мірою лише демонстрували можливості нового винаходу.

Переважна більшість VR-проектів зараз мають характер атракціонів. Якщо згадати реакцію кінозалу на фільм братів Люм'єр «Прибуття потягу» і зіставити реакцію людей, які вперше спробували скористатися шоломами віртуальної реальності, можна побачити багато спільного. Але поступово VR-технологія і відео 360 починають використовуватися і в інших напрямках. Поряд з першими спробами застосувати нові технології в медицині та будівництві, відбуваються спроби використати віртуальну реальність і для розважальних цілей і для навчальних. Так, наприклад, компанія BBC створила VR відділ для розробки перших навчальних програм і документальних фільмів для дітей різного віку, які поєднують документальні зйомки та графіку. Активно використовується він і для показів спортивних змагань і концертів, наприклад компанія Oculus недавно уклала багатомільйонний контракт на трансляцію Олімпійських ігор не лише у форматі 360, а й у VR.

Але найцікавішим є використання VR у журналістиці, документальному та ігровому кіно. 2017-й став знаковим роком ще і тому, що на недавно завершеному Каннському кінофестивалі був представлений новий фільм Алехандро Гонсалеса Іньярриту «Плоть та пісок». Це перша картина такого VR формату, яка була презентована на Міжнародному кінофестивалі класу «А». Проект присвячений міграційній кризі на кордоні Мексики та США.

Фактично проект є інсталяцією – дія відбувається у спеціальному засипаному піском приміщенні, глядачі, ж вдягаючи необхідне спорядження опиняються в пустелі, що імітує пустелю на кордоні з Мексикою. Це шестихвилинний фільм про намагання біженців перетнути кордон. Але намагання зупиняють прикордонні війська. Це лише шестихвилинний фільм, який намагається за допомогою суб'єктивної камери та VR-занурення дати актору максимально пережити досвід інших. З цією технологією зараз експериментують різні, в першу чергу американські медіа видання, які



намагаються робити репортажі з гарячих точок світу в подібному форматі. Особливістю VR на відміну від суб'єктивної камери в кіно, вочевидь, є його інтерактивність. Якщо ж для суб'єктивної камери є персонаж, через якого ми бачимо кут зору і це не залежить від глядача, то у випадку з віртуальною реальністю point-of-view керується глядачем.

Через це у таких проектах не можливо задіяти класичні методи розповіді історії, в першу чергу проблема полягає в тому, що немає монтажу, а також у тому, що глядач сам контролює камеру, тому неможливо насильно скерувати його погляд і налаштувати фокус – потрібно задіювати інші техніки для привертання уваги. З цієї точки зору VR перетворюється в інтерактивну історію. Але питання чи можна назвати наратив у VR-картині фільмічним наративом залишається відкритим. Ми все ж схилиємось до того, що подібні проекти межують з інтерактивною (ігровою) документалістикою, яку буде розглянуто далі.

## **Розділ IV. БАГАТОРІВНЕВА НАРАЦІЯ ТА РОЛЬ ІНТЕРАКТИВНОГО ЕЛЕМЕНТУ В ПОБУДОВІ НАРАТИВУ**

### **IV.1. Інтерактивна документалістика (webdocumentary).**

Сьогодні більшість дослідників сходяться на думці, що термін *web documentary* вперше був використаний в 2002-му році під час французького *Cinema du Réel Festival*. Першим же повноцінним *web documentary* проектом вважається фільм «Місто мертвих - Сьюдад Хуарес» (*La cité des morts - Ciudad Juarez*) за мотивами розслідувань Жана Крістофа Рампаль і Марка Фернандеса, викладений в мережу в 2005-му році.

Ще одним раннім, і досить відомим став французький інтерактивний відеопроєкт *Thanatorama*, запущений в 2007-му році. Користувачеві пропонувалося дослідження, що показує, що відбувається з тілом після смерті людини. Перші хвилини запису починаються зі слів: «Ви померли. Хочете дізнатися що відбувається з вашим тілом?». Далі ж сайт пропонує відеоподорож від моргу до кладовища і крематорію.

Вже в 2008-му році подібні маргінальні експерименти, які межують з *net-art*ом, були взяті на озброєння командою політичних і військових журналістів французького телеканалу *Arte*, який запропонував користувачам стати свідком того, що відбувається в гарячих точках на Близькому Сході. У мережу був запущений проєкт *Gaza-Sderot*, де в режимі реального часу показувалася життя людей між сектором Газа і Ізраїлем. У тому ж 2008-му році базується в Парижі французька фірма *Nonkytonk*, що згодом стала однією з найбільш відомих компаній, що спеціалізуються на *web documentary*, за підтримки *Amnesty International* і *Reporters Without Borders*, випустила «Подорож до виснаження вугілля» (*Voyage au bout du charbon*). Інтерактивний фільм режисера Семюела Боллендорфа розповідав про долю китайських шахтарів, що працюють на знос для збільшення економічного приросту. Проєкт був виконаний в стилі документального квесту, що використовує стилістику серії ігор *Monkey Island*.

Уваги масового глядача web documentary досягло два роки роки по тому - в 2010-му з'явився фільм Prison Valley авторства Девіда і Філіпа Бролта, продюсером якого виступив Олександрі Браше. До слова, ця ж команда працювала і над раніше згаданим Gaza-Sderot. Проект пропонував користувачам логін через фейсбук або твіттер і відправитися в інтерактивну подорож по так званій «Тюремній долині» в окрузі Колорадо. Там, в місті Canon City розташовується чотирнадцять в'язниць і значну частину населення складають в'язні. Користувачеві пропонується побувати в різних куточках міста і дізнатися про подробиці тюремного життя по той бік від ґрат. У будь-який момент можна зупинити розповідь, щоб отримати додаткову інформацію. За словами творців, проект був покликаний привернути увагу до проблеми американських виправних інституцій і винести деякі аспекти на публічне обговорення, паралельно надаючи майданчик для цього. На даний момент Prison Valley залишається першим в списку по відвідуваності web documentary.

У 2012-му році в мережі з'явилася інтерактивна документальна стрічка Bear 71 авторства Лієнн Еллісоні Джеремі Мендес, присвячена ведмедям Грізлі, що живуть в Національному парку Банф - найстарішому національному парку Канади в Скелястих горах. Стрічка є своєрідним дослідженням проблеми співжиття ведмедів і людини - яким чином людські поселення, залізниці і транспортні артерії впливають на життя в дикій природі. Крім того, Bear 71 є своєрідною інтерактивною картою національного парку і дозволяє глядачам насолодитися його красою в реальному часі. Фільм був створений переважно на грант канадського Фонду кіно.

Fort McMoney є інтерактивною документальною стрічкою 2013 року, з можливістю вибирати ігрову стратегію для визначення майбутнього міста. Проект Девіда Дафресна, творця Prison Valley, через історію Форту МакМеррей в Альберті розповідає про сучасний стан канадської нафтовидобувної промисловості. За допомогою інтерактивної подорожі

користувачеві пропонується взяти участь в створенні більш екологічно сприятливих стратегій вилучення і використання ресурсів. Зйомки Fort McMoneу проходили протягом 60 днів і велися на 22 локаціях. Також фільм включає в себе 55 опційно доступних інтерв'ю з реальними мешканцями міста, а також безліч фотографічного матеріалу. Саме дослідження зайняло більше двох років, бюджет цього проекту склав \$ 870 тис. Виробництвом займалася компанія ТОХА, спільно з французьким телеканалом Arte за підтримки канадського Фонду кіно. Ще одним цікавим прикладом мультимедійної документальної роботи є картина Катерини Ціжек під назвою «Висотки» (Highrise) про високоповерхові нетрі по всьому світу. Варто відзначити, що «Висотки» є одним з найбільш високобюджетних представників свого жанру - витрати на його виробництво становили понад \$ 2,8 млн. Це пов'язано з тим, що проект розвивався в кілька етапів. Так, початок йому було покладено ще в 2009-му році, коли було створено п'ять веб-документалок - «Тисячна вежа» (The Thousandth Tower), «З мого вікна» (Out My Window), «Вежа на мільйон» (One Millionth Tower), «Коротка історія висоток» (A Short History of the Highrise) і «Всесвіт всередині: Цифрова життя в Глобальному хмарочос» (Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise). Пізніше проект був доповнений ще двадцятьма проектами, в тому числі виставками і перфомансами. У 2013-му році представники The New York Times оголосили про свою готовність співпрацювати - з цього моменту зародився масштабна робота під назвою «Коротка історія висоток» (A Short History of the Highrise), що використала матеріали попередніх напрацювань. У середині 2015-го Ціжек розпочала співпрацю з Масачусетським Технологічним Інститутом (MIT) - відділенням OpenDocLab в рамках програми Visiting Artists Program. У червні того ж була запущена остаточна версія фільму, доступна зараз в мережі. Проблемам екології, енергетичної кризи і глобалізації також присвячена стрічка «Колапс» (Collapsus), що включає в себе елементи анімації, інтерактивного розповіді і документалістики. Це історія про те, як

енергетична криза впливає на десяткох молодих людей, поки точаться політичні дебати про перехід на альтернативні джерела енергії. За словами авторів, головним завданням фільму знову таки є привернення уваги до екологічних проблем. У проекті також використовуються відеоблогінг, інтерактивні карти, зйомки в реальному часі і ротоскопіювання. Виробництвом стрічки займалась компанія SubmarineChannel спільно з датським телеканалом VPRO, режисером виступив Томмі Паллота, який поряд зі Стівеном Содербергом копродюсував екранізацію роману Філіппа Діка «Затьмарення». У фільмі також в якості базової анімаційної техніки застосовувалося ротоскопіювання.

Welcome to Pine Point - канадська web documentary 2011-го року авторства Майкла Сімонса і Пола Шубріджа виробництва компанії The Goggles. Проект присвячений дослідженню шахтарської спільноти міста Pine Point на Півночі Канади. Цікаво, що, за словами Сімонса і Шубріджа вони планували видання книги і фотоальбомів, присвячених місту. Але пізніше під час збору матеріалів вони наткнулися на невеликий сайт якогось Річарда Клотье. Клотье був частиною міської громади. Близько десяти років тому лікарі виявили у нього ознаки великого склерозу. Для того щоб не втратити пам'ять про тутешні місця Клотье вирішив створити сайт, який пізніше переріс в проект Welcome to Pine Point.

Також серед відомих інтерактивних документальних стрічок проекти «Революції в арабському світі» (The Arab World in Revolutions). Виробництвом займався канал Arte. Проект досліджує зміни настроїв в арабських країнах після Арабської весни. Фільм The Arab World in Revolutions став першим крос-медійним проектом для телеканалу Arte. «Сорочка на твоїй спині» (The Shirt on Your Back) є одним з перших інтерактивних документальних розслідувань The Guardian. Стрічка присвячена легкій промисловості в Бангладеші.

«Вогняна буря» (Firestorm) стала однією з перших журналістських Web документальних стрічок, створених Великобританією. Проект розповідає про

жителів невеликого тасманійського села, яке сильно постраждало від лісової пожежі.

Крім того, вартими уваги веб-документальними проектами є Casas Hechas Mujer, «Хмари над Кубою» (Clouds Over Cuba), «Лощина» (Hollow), «Мумбайське божевілля» (Mumbai Madness), «Невідома весна» (Unknown Spring), Green Unplugged, Barcode, «Великі історії, маленькі міста» (Big Stories, Small Towns), «Стаючи людиною» (Becoming Human), «Дар усього життя» (Gift of a Lifetime), «Інтерактивні наративи» (Interactive Narratives), «Водна подорож: Еверглейдз» (Water's Journey: Everglades), «Рідний Багдад» (Hometown Baghdad), «Щоденники Залізної завіси» (The Iron Curtain Diaries), Canto do Brazil, «Пекін зсередини» (Inside Beijing), «Планета Галата» (Planet Galata) та інші.

Хоча в Україні, Росії і колишніх країнах СНД жанр інтерактивної документалістики поки не дуже поширений, в зв'язку, в першу чергу, з високою затратністю для медійних компаній різних профілів, все ж ці території можуть продемонструвати кілька цікавих проектів. Наприклад, першою російською web documentary стала робота «Шістнадцять мінус» авторства Дар'ї Яригіної. Проект дає можливість дивитися документальний фільм, вибираючи героїв, експертів, фотографії або тексти, які занурюють користувача в тему раннього материнства. Пізніше, під керівництвом Яригіної вийшла стрічка «Все світом. Рік по тому».

Одним з найбільш відомих російськомовних web documentaries є проект «Грозний: 9 міст». Фільм є результатом чотирирічного дослідження фотографів Ольги Кравець, Марії Морін і Оксани Юшко, присвяченого різним аспектам повоєнного життя в Грозному. Автори представляють аналіз сучасного чеченського суспільства, що намагається подолати травму останніх двох воєн і знайти свій шлях між традиційними чеченськими цінностями, мусульманським світом, Росією і глобалізацією. Ідея полягає в тому, щоб показати місто очима різних соціальних груп - розповідь ділиться

на дев'ять тематичних блоків: «Місто звичайних людей», «Місто слуг народу», «Місто релігії», «Місто чоловіків», «Місто нафти», «Місто жінок», «Місто чужих», «Місто, якого немає» і «Місто війни».

У сьогоdnішній ситуації кризи традиційних медіа необхідність шукати нові способи доставки інформації не викликає сумнівів. Техніки гейміфікації – використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті в тому числі для залучення користувачів до вирішення певних проблем, повсюдно використовуються в багатьох сферах діяльності, сама ж гейміфікація стає однією з характерних рис сучасної культури. Поява такого жанру як Web documentaries є природним відображенням цієї тенденції.

Можливість інтерактивної взаємодії з історією в будь-якому випадку дає ефект більшої залученості, ніж лінійне оповідання, роблячи з пасивного глядача активного учасника і дослідника. Багато з представлених вище проектів були створені саме для отримання соціального відгуку і надання майданчика для кооперації, підкреслюючи соціальний потенціал жанру. Звичайно, крім того цей формат є більш інформативним, включаючи в себе безліч прийомів і технік на зразок керованих карт, інфографіки, анімації та ін. На сьогоdnішній день інтерактивні документальні картини користуються великим попитом на Заході.

#### **IV.2. Трансмедіальні проекти як приклад культури конвергенції.**

Розглянемо, яким чином в трансмедійних проектах функціонує наратив, чим він відрізняється від наративу в кіно. Основоположними теоретичними роботами на тему трансмедійного сторітелінгу на сьогоdnішній день є насамперед праці Генрі Дженкінса, зокрема книги «Congerenceculture і Transmediastorytelling», а також роботи Марші Кіндер«Playingwithpower»і Пола Ченга«Waitingforsomethingtohappen». Словосполучення трансмедійний сторітелінг сьогодні використовується і в більш широкому сенсі, в основному він вживається в комерційній сфері для

опису маркетингових стратегій просування, які задіюють різні медіа. В подібному ключі термін використовується в таких працях як «A creator's Guide to Transmedia Storytelling» Андреа Філіпсі «Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques» Макса Джіованголі.

Але це вільне і не досить коректне використання терміну. Генрі Дженкінс використовує поняття трансмедійного сторітелінгу для опису ситуації, коли наратив більше не стриманий рамками одного типу медіа, а використовує декілька для того, щоб зробити історію більш комплексною. В такому випадку кожен вислів, зроблений за допомогою певного медіа прагне доповнити більшу історію, більший наратив або ж намагається його процитувати. У книзі «Конвергенція культури», яка стала результатом роботи над розробкою програми Компаративних Mediastudies у МІТ, Дженкінс пропонує таке визначення трансмедійного сторітелінгу: «Трансмедійна історія розгортається, використовуючи декілька медіа-платформ, а кожний новий текст робить помітний і цінний внесок до сприйняття цілісної картини. У своїй ідеальній формі трансмедійний сторітелінг робить так, що кожен медіум якнайкраще репрезентує частину великого наративу»<sup>62</sup>.

Вперше термін «трансмедіа» був використаний Маршою Кіндер у її книзі «Playing with Power in movies, television and videogames», присвяченій темі конструювання владних відносин у масовій культурі. При дослідженні функціонування найбільших візуальних медій, вона помітила, що різні типи медіа як і літературні тексти перебувають у відносинах інтертекстуальності, тому певний тип медіа завжди має відсилки до інших медіа, містить в собі референси і цитати.

Одними із прикладів трансмедіальних наративів у масовій культурі є Голлівудські франшизи, пов'язані з комікс світами. Такі гіганти як Marvel і DC використовують одразу декілька платформ, випускаючи блокбастери,

---

<sup>62</sup>Convergence Culture: Where Old and New Media Collide / [Ed. by [Henry Jenkins](#)]. – NY.: NYU Press; Revised edition, 2008. – с. 28



відеоігри, мобільні додатки і комікси, дія яких відбувається в одному всесвіті, але існують різні проекти, присвячені пригодам окремих героїв, що належать до цього всесвіту.

Однією з проблем, з якими ми стикаємось, коли працюємо з трансмедіальними проектами є те, що таке наратив стосовно них. Чи наратив є більш-менш «сталою», дано історією, або ж наратив є тією великою історією, яку реконструює сам юзер, роблячись при цьому як її споживачем, так і актором, її співтворцем – саме від нього залежить як саме і під яким саме кутом буде розказаний гранд-нاراتив.

Дженкінс ставить під сумнів те, що вся історія є вже завершеною наперед, ця історія знаходиться в постійній динаміці і лише після того, як юзер відбере інформацію через різні медіа, велика комплексна історія може отримати певні обриси.

Дженкінс також зауважує, що історія може бути не присутня, не представлена через наявні медіа, вона скоріше виникає тільки після інтеракції з юзером. Цей процес стає можливим через певні прогалини в наративі, через певні розриви, і в тому числі цьому сприяють і моменти, коли юзер має нагоду вибору (інтерактивність).

Трансмедійні проекти, такі як наприклад «Грозний: Дев'ять міст» чи «Форт МакМані» ставлять дуже цікаве питання відношення наративу та інтерактивності, наративу та гри.

Цьому питанню присвячена робота Йеспера Юла «Чи розказують ігри історії. Коротка замітка про ігри та наративи». Юл наводить цікаву думку про природу наративу як такого, за Юлом основна проблема наративу – це те, що він не може розглядатися незалежно. «Ми не можемо побачити саму історію, ми можемо побачити її тільки через інший медіум: усну розповідь, книгу, кінофільм...»<sup>63</sup>. Схоже бачення можна зустріти і в Сеймура Чатмана, який стверджує, що транспортабельність історії – це сильний аргумент на

---

<sup>63</sup>Юл Й. Рассказывают и игры истории?Краткая заметка об играх и нарративах//Логос – 2015. - № 1(103), с. 66

користь того, що наративи все ж являють собою структури, незалежні від будь-якого медіума<sup>64</sup>. Пітер Брукс у свою чергу дає таке визначення наративу: «Наратив може бути певною здатністю або компетенцією, яка при певній ступені освоєння дозволяє нам синтезувати і передавати наративи іншими словами та іншими мовами, переносити їх в інші медіа, зберігаючи впізнаваність і вірність початковій наративній структурі і меседжу»<sup>65</sup>. При цьому очевидно, що наратив, поданий через певний тип медіа не може бути повністю адаптований іншим медіа, якісь особливості не можуть бути перенесені і передані саме через функціональні розбіжності цих типів медіа. Юл задається питанням, що відбувається в такому разі, що саме мається на увазі, якщо ми говоримо про те, що наратив переводиться з одного типу медіа в інший. В першу чергу ми говоримо про спільних персонажів та спільний світ, в якому відбуваються певні впізнавані події. Існує безліч прикладів ігрових адаптацій фільмів – це стосується і франшизи «Зоряні війни», і франшизи «Чужі», і навпаки кіноадаптацій ігор. Окремим маркером переходу можна виділити час як категорію. За Женнетом : «Розповідь є подвійна часова послідовність, існує час викладеної історії і час самої розповіді (час означуваного і час означника). Цей дуалізм не просто робить можливими часові викривлення, які було б занадто банально відмічати в розповідях....більш суттєвим є інше – він змушує нас констатувати, що одна з функцій розповіді в полягає конвертації одного часу в інший»<sup>66</sup>.

Якщо ми дивимось фільм, то тут варто говорити про два типи часу – про час історій, про які розповідають та дискурсивний час, тобто час розповіді про події (третій – час звучання розповіді або хронометраж кінокартини). Під час перегляду фільму глядач виконує роботу по

---

<sup>64</sup>Chatman S. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. Ithaka: Cornell University Press, 1978. p. 20

<sup>65</sup>Brooks P. Reading for the plot. Cambridge, MA: Harvard University, 1992, p. 3-4

<sup>66</sup>Женнет Ж. Повествовательный дискурс//Фигуры: В 2 т. М: Издательство Шабашниковых 1998. т. 2, с. 70

реконструкції історії в рамках певного запропонованого дискурсу. Юл дотримується ейзенштейнівської точки зору – хоча перегляд фільму відбувається в теперішньому, події, що зображуються ніколи в теперішньому не відбуваються. За Ейзенштейном, «текст, що знаходиться перед нами, спектакль або фільм є втіленням «попередньої» історії»<sup>67</sup>. Тобто завжди є прогалина між часом історії та дискурсивним часом, наратив в такому разі завжди спирається на нетотожність між подіями і презентаціями подій. Якщо ж говорити про ігри, в такому разі складно виявити цю дистанцію – ігровий час у більшості жанрів є синхронним з наративним часом (подібно до повільного телебачення). Якщо ж ми візьмемо жанр інтерактивних історій – наративний час і час перегляду буде суттєво відрізнятися.

Юл приходять до висновку, що інтерактивність та нарація не можуть існувати одночасно: «ігри майже ніколи не виконують базові наративні операції, такі як флешбек і флешфорвард, вони майже завжди хронологічні».<sup>68</sup> При цьому він зауважує, що щоб мати змогу грати, в наративі необхідні періоди темпоральної конвергенції, де час ігрового світу і час гравця зливаються і гравець може реально щось зробити. За Юлом час – це якраз категорія, яка допомагає дослідити проблему інтерактивних історій. Інтеракція завжди передбачає взаємодію в теперішньому часі, тоді як наратив працює з минулим і майбутнім. Неможливість мати нарацію та інтерактив одночасно говорить про те, що не існує послідовно інтерактивних історій.

Але нам здається, що таке зауваження стосується лише одночасного співіснування інтерактивності та наративу і на практиці не витримує критики. Для трансмедійних проєктів, про які ми згадували раніше, інтерактивність є одним з умов розкриття наративу, саме інтерактивність дає змогу користувачеві конструювати історію та вибирати ті «мікроісторії», які

---

<sup>67</sup>Bordwell D. Narration in the Fiction Film. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985, с.15

<sup>68</sup>Юл Й. Рассказывают и игры истории?Краткая заметка об играх и нарративах//Логос – 2015. - № 1(103), с. 72

складуть потрібний і цікавий йому аспект гранднративу. Інтерактивність у такому випадку виступає радше інструментом, який дає змогу самому актору сконструювати потрібний йому кут зору на певну комплексну проблему, яку розглядає окремо взятий трансмедіальний проект. За Дженкінсом трансмедіальний сторітелінг є результатом явища конвергенції в медіа.

У вступі до «Культури конвергенції» Дженкінс наводить жартівливий приклад поєднання нових і старих медіа та їхнього взаємопроникнення – коли персонаж знаменитого дитячого шоу «Вулиця Сезам» був використаний для створення серії малюнків Bert is evil –він був прифотошоплений до фотографії бен Ладена. Ще один такого роду приклад – це використання мему жабеняти Пепе альт-правими під час передвиборчої кампанії Трампа. Підхід Дженкінса був пізніше розвинутий Джефрі Лонгом, який стверджує, що трансмедіальна розповідь об'єднує окремі компоненти історії, які пропонують комплексне переживання наративу. Тобто кожен медійний канал фактично є певним сегментом розвитку великої історії.

Сьогодні весь медіа простір пронизаний інтеграційними процесами. За Дженкінсом, одним з яскравих прикладів трансмедіального сторітелінгу є «Мартиця» - великий наратив, який не може бути представлений лише одним типом медіа. Тут наратив представлений трьома ігровими повнометражними фільмами, серією анімаційних проектів, а також певною кількістю відеоігор.

Жоден з медіумів не здатен вмістити весь придуманий світ. Трансмедіальний сторітелінг передбачає не тільки трансформації всередині тексту, а й трансформації в процесах споживання і виробництва. З економічної точки зору трансмедіальний сторітелінг це засіб, який надає можливість підтримувати цікавість споживача постійним оновленням вигаданого світу, що призводить до того, що цікавість до нього весь час підтримується і приносить прибуток. Згадаємо лише приклад франшизи «Зоряних воєн», яка була запущена ще у 1970х, і досі залишається однією з найбільш прибуткових у сучасній масовій культурі.

Для трансмедіальних проектів характерна наявність великого «центрального» наративу, який конструюється за допомогою «менших» історій, розказаних за допомогою різних медіа. Ці «менші» історії не є самодостатніми, хоча їх можна зрозуміти і окремо, вони є більшою мірою конструюючими елементами, які пов'язані між собою та синхронізовані в наративі. Особливістю трансмедіа проектів є те, що глядач може скласти уявлення про комплексне явище, відтворюючи історію за допомогою менших наративів, поданих через різні медіа.

## ВИСНОВОК

В цій роботі було поставлено завдання дослідити і порівняти різноманітні режими функціонування наративу в візуальних медіа, таких як кіно, відео, а також трасмедіальних утвореннях. В роботі ми дослідили як саме розвивалася концепція наративу в кіно, розглянули основні підходи до його визначення і вивчення – російську школу формалістів, французьких структуралістів та три рівневі моделі наративу. Ми також детально розглянули структуру наративу та його основний інструментарій, окремо частину параграфу присвятили категоріям простору і часу в наративі. Тут були розглянуті питання того, які категорії є найбільш важливими для побудови наративу, яким чином наратив співвідноситься з глядачем.

Окремо було висвітлено питання відношення глядача та оповідного світу, питання регуляції його занурення в цей оповідний світ і те, як розповідь вводить глядача у цей світ.

Крім того, частина роботи була присвячена тому, яким чином функціонують різноманітні режими нарації в кіно. Тут були представлені п'ять наратологічних традицій – оповідь голлівудського кіно, радянський кінематограф, арт-кіно (авторське кіно), параметричний режим, а також годарівський.

В одному з розділів огляд нефільмічних наративів, які також пов'язані з відео. Тут ми розглянули кейси, які стосуються історії та теорії відеоарту, яким саме чином відео стало як естетичним так і політичним інструментом. Також у цьому розділі були розглянуті феномен «повільного телебачення» як популярного телевізійного жанру ненаративного відео, яке наближає глядачів до безпосереднього переживання досвіду тривалої події, як от подорож чи ритуал завдяки використанню сурогату суб'єктивної камери, а також показали яким саме чином суб'єктивна камера вплинула на наративні

техніки і як ця концепція суб'єктивної камери вписалася в новітні технологічні проекти віртуальної реальності.

Наступний розділ ми присвятили тому, що таке наратив у трансмедійних проектах. Розглянули відношення інтерактивності та наративу, а також проблему відкритості наративу. Дженкінс у своїй роботі «Конвергенція культури» демонструє, що нові медіа не замінюють старі, а скоріше відбувається певне злиття. Більш новітні форми медіа сьогодні абсорбують більш традиційні. Подібний синтез призводить до того, що виникають нові форми функціонування наративу.

Для трансмедіа проектів характерна наявність великого «центрального» наративу, який конструюється за допомогою «менших» історій, розказаних за допомогою різних медіа. Ці «менші» історії не є самодостатніми, хоча їх можна зрозуміти і окремо, вони є більшою мірою конструюючими елементами, які пов'язані між собою та синхронізовані в наративі. Особливістю трансмедіальних проектів є те, що глядач може скласти уявлення про комплексне явище, відтворюючи історію за допомогою менших наративів, поданих через різні медіа.

Таким чином ми прослідкували як традиційні медіа синтезуються з іншими типами медіа, а також як фільмічний наратив функціонуватиме в трансмедійних проектах, які передбачають інтерактивний елемент.

## **ФІЛЬМОГРАФІЯ:**

- 1.«2001 рік: Космічна Одиссея», копродукція Британії і США, 1968
- 2.«Арсенал», СРСР, режисер Сергій Ейзенштейн, 1929
- 3.«Біжи, Лола, біжи», Німеччина, режисер Том Тиквер, 1998
- 4.«Броненосець Потьомкін», СРСР, режисер Сергій Ейзенштейн, 1925
- 5.«В минулому році в Марієнбаді», копродукція Франції та Італії, режисер Ален Рене, 1961
- 6.«Відьма» (The VVitch: A New-England Folktale), копродукція США, Великобританії, Ірландії, Бразилії, режисер Роберт Еггерс, 2016
- 7.«Відьма з Блер», США, режисер Деніел Мірік, 1999
- 8.«Вікторія», Німеччина, режисер Себастьян Шиппер, 2015
- 9.«Вірне серце», Франція, режисер Жан Епштейн, 1923
- 10.«Доктор Джекіл та містер Хайд», США, режисер Рубен Мамулян, 1931
- 11.«Жовтень», СРСР, режисер Сергій Ейзенштейн, 1927
- 12.«Звенигора», СРСР, режисер Олександр Довженко, 1927
- 13.«Зимова кістка», США, режисер Дебра Гранік, 2010
- 14.«Кабінет доктора Калігарі», Німеччина, режисер Роберт Віне, 1920
- 15.«Китайка», Франція, режисер Жан-Люк Годар, 1967
- 16.«Колесо», Франція, Абель Ганс, 1923
- 17.«Королева Марго», копродукція Франції, Італії та Німеччини, режисер Патріс Шеро, 1994
- 18.«Леді в озері», США, режисер Роберт Монтгомері, 1946
- 19.«Летять журавлі», СРСР, режисер Михайло Калатозов, 1957
- 20.«М вбивця», Німеччина, режисер Фріц Ланг, 1931
- 21.«На останньому подисі», Франція, режисер Жан-Люк Годар, 1960
- 22.«На срібній планеті», Польща, режисер Анджей Журавський, 1987
- 23.«Навколо світу за 80 днів», США, режисери Майкл Андерсон, Джон Ферроу, 1956



24. «Незворотність», Франція, режисер Гаспар Ное, 2002
25. «Повстання планети мавп», США, режисер Руперт Уайат, 2011
26. «Пристрасті Жанни Д'Арк», Франція, режисер Карл Теодор Дрейер, 1930
27. «Рим, відкрите місто», Італія, режисер Роберто Росселіні, 1945
28. «Середземномор'я», Франція, режисер Жан Даніель Полетт, 1963
29. «Умберто Д.», Італія, режисер Вітторіо де Сіка, 1952
30. «Чужий», США, режисер Рідлі Скотт, 1978
31. «Шуша», Італія, режисер Вітторіо де Сіка, 1946
32. «Як це, коли тебе переїхали», С. Хепурт, 1900

## МЕДІАГРАФІЯ:

1. «Великі історії, маленькі міста» (BigStories, SmallTowns), 2012.
2. «Вогняна буря» (Firestorm), 2013.
3. «Водна подорож: Еверглейдз» (Water'sJourney: Everglades), 2011.
4. «Грозний: 9 міст» (<http://grozny.djehouti.com/grozny/ru/Grozny-9-cities-film.html> ), О. Кравець, М. Морін, О. Юшко, 2014.
5. «Дар усього життя» (Gift of a Lifetime), 2011.
6. «Інтерактивні наративи» (Interactive Narratives), 2014.
7. «Колапс» (Collapsus) (<http://www.collapsus.com/> ), 2012.
8. «Лощина» (Hollow), 2013.
9. «Матеріал», В. Васюлка, 1973.
- 10.«Місто мертвих - Сюдад Хуарес» (Lacité desmorts - CiudadJuarez) (<http://www.lacitedesmortes.net/>), 2005.
- 11.«Мумбайське божевілля» (Mumbai Madness), 2012.
12. «Невідома весна» (Unknown Spring), 2014.
13. «Ніч в'язання», Nasjonal strikkekveld, NRK 1, 2012
14. «Пекін зсередини» (Inside Beijing), 2015.
15. «Планета Галата »(Planet Galata), 2013.
16. «Плоть та пісок», А.-Г. Іньюріту, 2017.
- 17.«Подорож до виснаження вугілля» (Voyage auboutducharbon), С. Боллендорф, 2008.
18. «Рідний Багдад» (HometownBaghdad), 2011.
19. «Сон», Е. Уорхолл, 1963.
20. «Сорочканатвої спині» (The Shirt on Your Back), 2014.
21. «Стаючи людиною» (Becoming Human), 2013.
22. «Хмари над Кубою» (Clouds Over Cuba), 2014.
23. «Шістнадцять мінус», Д. Яригіна, 2013.
24. «Щоденники Залізної завіси» (TheIronCurtainDiaries), 2009.

- 25.«Bear 71» (<https://www.nfb.ca/interactive-no-flash/>), Л Еллісон, Д. Мендес, 2012.
- 26.«Bergensbanen - minutt for minutt», Norwegian Broadcasting Corporation, 2009.
- 27.«Bird's Eye», М. Люсьер, 1978.
- 28.«Casas Hechas Mujer», 2010.
29. «Canto do Brazil», 2011.
- 30.«Damnation of Faust», Д. Бірнбаум, 1981.
- 31.«DawnBurn», М.Люсьер, 1975.
- 32.«Decay Time», Б. Віола, 1974.
- 33.«Fort McMoney» (<http://fortmcmoney.com/>), Д. Дафренс, 2013.
- 34.«Gaza-Sderot» (<http://gaza-sderot.arte.tv/>), 2008.
- 35.«GreenUnplugged», Barcode, 2012.
36. «Highrise», цикл («Тисячна вежа» (The Thousandth Tower), «З мого вікна» (Out My Window), «Вежа на мільйон» (One Millionth Tower), «Коротка історія висоток» (A Short History of the Highrise) і «Всесвіт всередині: Цифрове життя в Глобальному хмарочосі» (Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise), К. Ціжек, 2009 .
- 37.«Hurtigruten - minuttforminutt», Norwegian Broadcasting Corporation, 2011.
- 38.«Iceland Naples Express», Д. Джонас, 1985-88.
- 39.«Krigpa 200 minutter», NRK, 2015.
- 40.«Lakseelva - minutt for minutt», NRK2, 2012.
- 41.«Nasjonalvedkveld», NRK, 2013.
42. «Nordlandsbanen - minutt for minutt», NRK2, 2012.
- 43.«Obio at Giverny», М. Люсьер, 1983.
44. «PrisonValley» (<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>), Д. Бролт, Ф. Бролт, 2010.
- 45.«Remake», П. Хьюге, 1994.
- 46.«Salmeboka - minutt for minutt», NRK, 2014.

47. «Sommerapent - minutt for minutt», NRK 1, 2013.
48. «Sommerbaten - minutt for minutt», NRK, 2015.
49. «Soundings», Г. Хілл, 1978.
50. «Tall Ships», Г. Хілл, 1992.
51. «Telemarkskanalen - minutt for minutt», Norwegian Broadcasting Corporation, 2012.
52. «Thanatorama» (<http://www.thanatorama.com/>), 2009.
53. «The Arab World in Revolutions», Arte, 2012.
54. «The Yule Log», WPIX, 1966.
55. «Through A Looking glass» Д. Гордон 1999.
56. «Welcome to PinePoint» (<http://interactive.nfb.ca/#/pinpoint>), М. Сімонс  
П. Шубрідж, 2011.
57. «Wipe Cycle», І. Шнайдер, Ф. Джіллетт, 1979.
58. «200 років за 200 хвилин» (200 år på 200 minutter), NRK 1, 2014.
59. «24 Hour Psycho», Д. Гордон, 1993.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРИ:

1. Антология российского видеоарта / [Под ред. А.Исаева]. – М.: МедиаАртЛаб, 2002. – 205 с.
2. Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского / М. М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1972. – 464 с.
3. Горючева Т. Эстетические и технологические эксперименты в видеоарте / Антология российского видеоарта / [Под ред. А.Исаева]. – М.: МедиаАртЛаб, 2002. – 205 с.
4. Бодрийяр Ж. Симулякр и симуляция / [Перевод О. А. Печенкина]. – Тула, 2013. – 204 с.
5. Джеуза А. Видеотворчество и художественное сообщество: Исторически параллели между США и Россией / А. Джеуза. – Москва: Художественный журнал № 58/59, 2005. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videtvorchestvo/#10\\_up](http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videtvorchestvo/#10_up) – Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.
6. Женетт Ж. Фигуры: в 2 т. / Жерар Женетт. – Москва: Изд-во М.Сабашникова, 1998. – 472 с.
7. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / М. Маклюэн. [Пер. с англ. В. Николаева]. – М.: «Канон-пресс-Ц», 2003. – 464 с.
8. Ролан Барт. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / М.: Прогресс; Универс, 1994. – 616 с.
8. Рашкофф Д. Медиавирус. Как поп-культура воздействует на ваше сознание / Д. Рашкофф. – М.: Ультра. Культура, 2003. – 368 с.
9. Томашвили А. А. Дискурсивные аспекты взаимоотношения видеоарта и телевидения на примере работ российских видеохудожников периода 1985-2000 гг. / А. А. Томашвили. – Электронный журнал «Знание. Понимание. Умение», 2010. — № 10 — Искусствоведение. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/10/Tomashvili/> – Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.

10. Тынянов Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Н. Тынянов. – М.: Наука, 1977. – 576 с.
11. Юл Й. Рассказывают и игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах / Йеспер Юл. – М.: Логос, 2015. - № 1(103). – [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://www.logosjournal.ru/arch/79/103\\_4.pdf](http://www.logosjournal.ru/arch/79/103_4.pdf) – Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.
12. Шкловский В. За сорок лет. Статьи о кино. / Виктор Шкловский. – Москва: Искусство, 1965. – 456 с.
13. Шкловский В. О законах кино / Виктор Шкловский. – М.: НЛЮ, 2014. – №4. – с.149-157.
14. Шмид В. Нарратология / В. Шмидт. – М.: Языкиславянской культуры, 2003. – 312 с. – (Studiophilologica).
15. Ямпольский М. Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф / Михаил Ямпольский. – М.: РИК «Культура», 1993. – 464 с.
16. Bordwell D. Narration in the Fiction Film / David Bordwell. – Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985. – 370 p.
17. Boyle Deirdre. Subject to Change: Guerrilla Television Revisited / Deirdre Boyle. – NY.: Oxford University press, 1997. – [Электронный ресурс] – Режим доступа:  
[http://monoskop.org/images/2/25/Boyle\\_Deirdre\\_Subject\\_to\\_Change\\_Guerrilla\\_Televisiion\\_Revisited.pdf](http://monoskop.org/images/2/25/Boyle_Deirdre_Subject_to_Change_Guerrilla_Televisiion_Revisited.pdf) – Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.
18. Brock Poulin. Dark time (s): non-linear narratives in the postmodern film noir / Poulin Brock. – University of British Columbia: Masters Thesis, 2005. – [Электронный ресурс] –  
Режим доступа: [http://circle.ubc.ca/bitstream/handle/2429/16381/ubc\\_2005-0300.pdf](http://circle.ubc.ca/bitstream/handle/2429/16381/ubc_2005-0300.pdf)  
– Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.
19. Brooks P. Reading for the plot/ P. Brooks. – Cambridge, MA: Harvard University, 1992. – 392 p.
20. Burris J. Did the Portapak Cause Video Art: Notes on the Formation of a New

- Medium /Millennium Film Journal, Vol. 29, 1996. – [Электронныйресурс] –  
 Режимдоступу: <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ29/JBurrissPortapak53196.html>– Назвазекрану –  
 Датадоступу: 05.06.2017.
21. Chatman S. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film / SeymourChatman. – Ithaka: Cornell University Press, 1978. – 288 p.
22. Cheng Paul. Waitingforsomethingto happen / Paul Cheng. – DiGRA '07. Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play The University of Tokyo, September, 2007. – Volume: 4. – [Электронныйресурс] – Режимдоступу: <http://www.digra.org/dl/db/07311.24415.pdf>– Назвазекрану – Датадоступу: 05.06.2017.
23. ConvergenceCulture: WhereOldandNewMediaCollide / [Ed.byHenryJenkins]. – NY.: NYU Press; Revisededition, 2008. – 368 p.
24. EnzensbergerHansMagnus. Constituentsof a TheoryoftheMedia /VideoCulture: A criticalInvestigation. [Ed. byJ.Hanhardt]. – NY.: G.M. Smith, PeregrineSmithBooks, inassociationwithVisualStudiesWorkshopPress, 1986.– 296 p.
25. Frank Peter. Video Art Installations: the TV-environment / Video Art: An anthology. [Edd. by Ira Schneider, Beryl Korot]. – NY.: Harcourt, 1978. – 286 p.
26. Giovagnoli Max. TransmediaStorytelling: Imagery, ShapesandTechniques / Max Giovagnoli. – Publisher: lulu.com, 2011. – 148 p. – [Электронныйресурс] – Режимдоступу: <http://beta.upc.edu.pe/matematica/portafolios/nmynt/book-by-max-giovagnoli-transmedia-storytelling-imagery-shapes-and-techniques.pdf>– Назвазекрану – Датадоступу: 05.06.2017.
27. Hanhardt J. De-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art II / Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art. [ Ed. By DougHall, SallyJoFifer]. – NY.: Aperture, 1990. – 568 p.
28. Jenkins Henry. Game Design As Narrative Architecture / Henry Jenkins. [Ed. by P. Harrington, N. Frup- Waldrop].–Cambridge: MITPress, 2002. – [Электронныйресурс] –

- Режимдоступу:[http://www.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins\\_game-design.pdf](http://www.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf)– Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.
29. Kinder Marsha. Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles / Marsha Kinder. – LA.: University of California Press, 1991. – 277 p.
30. Lindroos Kia. Non-Linear Narrative As a Form of Political Action: Viewing Chris Marker's Film Sans Soleil / Kia Lindroos. – ECPR Joint Sessions of Workshops, Mannheim Workshop: THE POLITICAL USES OF NARRATIVE with Maureen Whitebrook and Fabrice Larat. – [Электронный ресурс] – Режим доступу: <https://ecpr.eu/Filestore/PaperProposal/6c3225f7-41e8-42f2-8fd0-45ecf8ef75de.pdf>– Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.
31. London Barbara. Independent Video: The First Fifteen Years / Barbara London. – [Artforum. Volume XIX \[19\], No. 1, 1980.](#)– [Электронный ресурс] – Режим доступу: [http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/#10\\_up](http://xz.gif.ru/numbers/58-59/videotvorchestvo/#10_up) – Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.
32. Manovich L. The Language of New Media / L. Manovich. – Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001. – 354 p. – [Электронный ресурс] – Режим доступу: <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf> – Назва з екрану – Дата доступу: 05.06.2017.
33. Meigh-Andrews Chris. A History of Video art: The Development of Form and Function / Chris Meigh-Andrews. – NY.: Bloomsbury Academic, 2006. – 320 p.
34. Michael F. Mayer. Foreign films on American screens / Michael F. Mayer. – New York: Arco, 1965. – 119 p.
35. Morse Margaret. Video Installation Art: The Body, the Image, the Space in Between / In Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art. [Edd. By Doug Hall, Sally Jo Fifer]. – NY.: Aperture, 1990. – 568 p.
36. Nichols Bill. The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems. Electronic Culture / Bill Nichols. – [Электронный ресурс] – Режим доступу: [http://www.academia.edu/1542800/The\\_work\\_of\\_culture\\_in\\_the\\_age\\_of\\_cybernetic\\_systems](http://www.academia.edu/1542800/The_work_of_culture_in_the_age_of_cybernetic_systems)



[ic\\_systems](#) – Назвазекрану – Датадоступу: 05.06.2017.

37. Parker Tyler. The Hollywood Hallucination / Tyler Parker. – New York: Simon and Shuster, 1970. – 246 p.

38. Petho Ágnes. Intermediality in Film: A Historiography of Methodologies / Ágnes Petho. – Acta Univ. Sapientiae: Film and Media Studies, 2010. – p. 39-72. – [Электронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C2/film2-3.pdf> – Назвазекрану – Датадоступу: 05.06.2017.

39. Phillips Andrea. A creator's Guide to Transmedia Storytelling / Andrea Phillips. – NY.: McGraw-Hill Education, 2012. – 288 p.

40. Rimmon-Kenan S. Narrative Fiction: Contemporary Poetics / Shlomith Rimmon-Kenan. – London: Routledge, 1996. – 208 p.

41. Ryan Marie-Laure. Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy / Marie-Laure Ryan. – Avatars of Story. – [Электронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.dichtung-digital.org/2006/1-Ryan.htm> – Назвазекрану – Датадоступу: 05.06.2017.

42. Schut Kevin. Technology tells a tale: digital games and narrative / Kevin Schut. – Proceedings of Digra, 2003. – [Электронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.17157.pdf> – Назвазекрану – Датадоступу: 05.06.2017.