

УДК 791.43

Іван КАНІВЕЦЬ

аспірант, Київського національного університету театру, кіно і телебачення ім. І. Карпенка-Карого

ЕВОЛЮЦІЯ ТРАКТУВАННЯ ЕКРАННОГО ЧАСУ В КІНЕМАТОГРАФІ

© Канівець І., 2015

<http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.33980>

Анотація. У статті розглянута проблема еволюції творчих поглядів кінематографістів і значення екранного часу для кінотворів. На прикладі відомих кінокартин, які були визначальними для розвитку кіномистецтва, визначено схему та етапи цієї еволюції. Проаналізовано логіку зміни поглядів авторів фільмів на трактування екранного часу. Вказано вплив засобів використання екранного часу на формування сюжетів фільмів, зв'язок між поглядами на екранний час і варіативністю сюжетів. Зазначено сучасну позицію кіномитців щодо екранного часу та його проявів, визначено напрямки, за якими розподіляються творчі прийоми, породжені різними формами використання екранного часу. Сформульовано ознаки груп фільмів, що належать до відповідних напрямків. Вказано можливі винятки та відхилення від загальної схеми.

Ключові слова: екранний час, еволюція, сюжет, варіативність, драматургія.

Актуальність. Сьогодні технічні засоби, що дозволяють створити фільм, стали настільки широкодоступними, що майже кожен мешканець планети може спробувати себе в ролі кінематографіста. Це призводить до широкої конкуренції між кіновиробниками за глядача. Для того, щоби без адміністративних важелів отримати широку аудиторію для екранного твору, авторам необхідно шукати нових творчих засобів. У останні десятиріччя серед таких засобів виділяються прийоми, пов'язані з трансформаціями екранного часу. Сучасним українським режисерам необхідно завойовувати свою аудиторію у вкрай складних умовах. Це потребує майстерного володіння творчими засобами сучасної режисури та драматургії. Для роботи в цьому напрямку кінематографістам необхідно розуміти

причини застосування цих прийомів, а також історію їхнього розвитку.

Трактування екранного часу тісно пов'язане з поняттям сприйняття часу людиною, а відповідно — і з проблемою буття, адже час і простір є основними категоріями буття, і в такому ключі це поняття широко висвітлено у філософській літературі від найдавніших і до сьогодення. Багато уваги питанням трактування часу в кіно приділяв Жіль Делез. Проте трактування екранного часу безпосередньо з точки зору розроблення творчих засобів кінематографу не звернуло на себе широкої уваги дослідників. Дотичним до цього можна вважати дослідження на тему часопростору в кінематографі, зокрема монографію Ірини Зубавіної “Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності”, проте ця праця також ставить більш широкі цілі, аналізуючи творчі прийоми, що пов'язують час і простір. Причини еволюції трактування екранного часу в кінематографі досі докладно не розглянуті.

Мета статті — аналіз змін у трактуванні та побудові екранного часу за період розвитку кінематографу.

Кінематограф у широкий вжиток ввели брати Люм'єр, які мали переважно технічну освіту та відповідний світогляд. Їхні перші фільми, у яких екранний час лінійно співвідносився з реальним, дозволяють зробити висновок, що вони не закладали у свою творчість ніякого філософського підґрунтя, окрім “фіксування” події у часі. Незабаром поява такого явища як монтаж дозволила змінити лінійне співвідношення екранного та реального часу. Монтаж став новим технічним прийомом, проте він мав глибоке підґрунтя в театральній творчості, літературі та образотворчому мистецтві [1, с. 119-121]. Ці мистецтва опиралися на філософське осмислення буття, що мало свій розвиток від часів античності. Питанням було як швидко кінематографісти усвідомлять можливості, які відкриває для них робота з формування екранного часу. Роман Герберта Веллса “Машина часу”, який давав певну підказку можливості автора маніпулювати часом, вийшов 1895 року.

Співвідношення між екранним і реальним часом втратило лінійність, але сюжет при цьому лінійність зберіг, тоді як фі-

лософська думка вже давно ставила питання про можливість різного сприйняття часу та подій різними особами, або й взагалі про розгалуження часових ліній [2, с. 243]. Але щоб ця думка спричинила серйозний вплив на мистецтво кіно, потрібен був час. Оволодіння навичками створення кіно завжди потребувало значного часу та певної відданості цій роботі. Тому багато кіномитців у перші десятиріччя існування кіно не мали належної загальномистецької та філософської освіти. Тоді це призвело до розвитку мистецтва кіно у відриві від попереднього творчого досвіду, напрацьованого людством у інших видах мистецтва. Поява кінострічок, для яких знімалися різні фінали, не стала результатом усвідомлення парадоксу “випадкових майбутностей”, а була спробою підлаштуватися під смаки публіки в різних країнах. Тим не менш, це був певний етап у еволюції розуміння екранного часу, адже вперше кіно поступувало можливість варіації сюжету залежно від обставин.

Іншим етапом стала поява паралельного монтажу та поліекрана, як у фільмі Едвіна Портера “Життя американського пожежника”, 1903 р. Навряд чи можна казати що Е. Портер свідомо керувався ідеєю модальності буття. Він просто шукав творчий хід, що логічно впливав з його попереднього режисерського досвіду. Проте вже у фільмі “Нетерпимість” Девіда Гриффіта 1916 р. можна побачити не тільки свідоме використання паралельного монтажу, але і якісно продумане використання, на якому фактично тримається весь художній задум фільму [3, с. 261-262]. Поняття екранного часу в цьому фільмі стає ключовим елементом, з якого з’являються в першу чергу драматургічні та монтажні прийоми. Він позначає початок періоду, коли трактування екранного часу авторами фільмів перетворюється з технічного на художнє. У фільмі чітко відчувається вплив і християнсько-біблійної літератури, і творів епохи Відродження та Нового часу. Цей вплив відчувається не тільки в сюжеті, але й у художніх прийомах режисера. Тут можна говорити про цілеспрямовану зміну стандартного трактування екранного часу Д. Гриффітом.

Стрічка “Нетерпимість” стала занадто передовою для свого часу. Новаторські прийоми режисера не були сприйняті су-

часниками, тому лише окремі елементи його досягнень використовувалися в інших фільмах. Наступним фільмом, що вивів трактування екранного часу на новий рівень, став “Громадянин Кейн” Орсона Веллса 1941 р. Тоді як “Нетерпимість” стала яскравит демонструванням паралельного монтажу, “Громадянин Кейн” був змонтований ближче до класичної лінійної схеми, проте цей фільм повністю втратив лінійність сюжету, характерну для більшості тогочасних фільмів. Дія в цій стрічці часто переноситься в минуле, але не це є її найважливішим внеском у історію трансформації розуміння екранного часу. Різні епізоди у фільмі є розповіддю різних оповідачів, деякі події ми послідовно бачимо очима цих оповідачів, і ці події відповідно відрізняються. Таким чином, можливість різної дії в тому самому епізоді, яка на початку кінематографу була лише маркетинговим ходом (фільми з різними фіналами), стає потужним художнім прийомом [3, с. 92-95]. При чому, так само, як свого часу з паралельним монтажем, ця нелінійність сюжету є джерелом для інших творчих прийомів не тільки в галузі драматургії, а й операторській майстерності, звуку, композиції кадру тощо. Проте ці можливості будуть розкриті в інших фільмах.

Можливість нелінійного сюжету, яку засвідчив “Громадянин Кейн”, відкривала дорогу до іншої стадії трактування екранного часу — варіативного сюжету. Цей крок зробив Акіро Куросава у фільмі “Росьомон” 1950 р., повністю побудованому на чотирьох розповідях про одну подію, однак усі розповіді не збігаються і до кінця фільму важко визначити, яка з них є правдою. Фільм ґрунтується на двох японських новелах і є свідомим втіленням філософських концепцій японської культури. Загальна концепція фільму породила низку наслідувань, де в рамках аналогічного підходу до екранного часу з’явилося багато нових творчих прийомів. Хоча в стрічці показані чотири рівноправні історії, проте одна з розповідей є реальною на відміну від трьох інших.

Після появи “Росьомон” погляди кіномитців на екранний час пройшли через наступні стадії: розрив лінійного зв’язку між екранним і реальним часом, поява паралельного монтажу, поява нелінійного сюжету, поява варіативного сюжету. Кожен

із цих кроків був зроблений у рамках певної епохальної стрічки. Враховуючи, що все описане належить до творчих прийомів, на які не розповсюджуються авторські права, то будь-який режисер, що усвідомив суть прийому, міг використовувати його та будувати на його основі нові творчі прийоми. Тому від середини 50-х років ХХ ст. можна спостерігати використання різноманітних авторських прийомів, пов'язаних з трактуванням екранного часу в найрізноманітніших стрічках. У наступному розгляді не можна казати про якісь епохальні стрічки, які зробили черговий великий крок у трансформації розуміння екранного часу. Ці кроки робили спільно багато режисерів у різних країнах, і лише в окремих стрічках ці спільні надбання проявлялися більш рельєфно. Наступним великим кроком логічно мав стати варіативний сюжет, де немає єдиної правдивої версії, а всі вони мають право на існування. Елементи такого підходу присутні в багатьох фільмах, наприклад, “Розгадка” режисера Джонатана Ліна 1985 р. або “Ефект метелика” режисерів Ерика Бресса та Дж. Меки Грубер 2005 р. Але одним з найкращих прикладів є “Біжи, Лоло, біжи” режисера Тома Тіквера. Весь фільм, подібно до “Росьомон”, складається з трьох версій однієї історії, проте, на відміну від “Росьомон”, усі ці історії реальні, і жодна не отримує переваги.

Вихід усіх цих фільмів призвів до ситуації, коли будь-яке трактування екранного часу є прийнятним. Цікаво, що до цього висновку кінематографістів вели філософи-постмодерністи протягом усього ХХ ст. [4, с. 173-178]. Важко оцінити, наскільки важливим був їхній вплив, бо в процесі трансформації поняття про екранний час брали участь тисячі режисерів і сценаристів з різних країн, з різною освітою з різними творчими поглядами. Але факт залишається — еволюційний розвиток кіно привів його творчі засоби в гармонію з філософським підґрунтям творчості.

Свобода в побудові екранного часу не призвела до зупинки розвитку мистецьких засобів кінематографу. Навіть навпаки, сотні стрічок, утворюючи свою унікальну побудову екранного часу, шукали нових творчих прийомів у рамках своєї концепції. Загалом творчі пошуки розділилися на кілька напрямків, су-

часні представники яких дозволяють оцінити прогрес у галузі. Одним з таких представників є серіал “Межа”. Суть цього напрямку полягає в існуванні кількох реальностей, з можливістю мандрівки між ними або в часі. Форма мандрівок народжує багато цікавих візуальних і творчих прийомів, проте найцікавіші прийоми виникають у галузі драматургії. Можливість зв’язку між героями з різних вимірів, можливість героїв порівняти своє життя за різних умов ведуть до осмислення свого місця у світі, рефлексій, переосмислення життєвої позиції, понять добра і зла. Можливість системного впливу одного виміру на інший дозволяє модулювати нестандартні політичні чи соціальні ситуації. Взаємодія між героями різних вимірів дозволяє формувати нестандартний тип конфлікту особистих відносин, що був би неможливий у реальному житті.

Подібними, але скромнішими за спектром творчих можливостей є проекти, сюжет яких спирається на мандрівки в часі. Прикладом може бути фільм “Машина часу” Саймона Веллса 2002 р., або серіал “Термінатор: хроніки Сари Конор” 2008-2009 рр. Тут також відкриваються широкі можливості з візуального та звукового творчого бачення переходів. Драматургічні прийоми в таких проектах концентруються на невдоволенні героїв певною подією або подіями, та їхніми постійними спробами змінити ці події на краще [5, с. 20-24]. Враховуючи, що зміна подій у часі є завданням надскладним, часто героям доводиться витратити все життя, або просто покласти його задля досягнення мети. Окремі, більш драматичні проекти цього напрямку, призводять героя до розуміння, що час змінити неможливо, воля людини не в змозі протистояти заздалегідь запрограмованим подіям. І герої таких фільмів мають повторювати певні самогубні дії з усвідомленням трагічності свого становища та підкоряючись необхідності самопожертви. Прикладам такого фільму можуть бути “Дванадцять мавп” Террі Гіліама 1995 р.

Найбільш постмодерністськими можна вважати проекти, які конструюють екранний час у довільному форматі. До таких проектів можна зарахували фільм “Імаджинаріум доктора Парнаса” Террі Гіліама 2009 р., або серіал “Доктор Хто”, що знімається від 2005 р. до сьогодні. Особливість таких проек-

тів полягає в необхідності конструювання сюжету відповідно до властивостей героїв, заявлених на початку, але при цьому ці властивості зазвичай не є чітко окресленими, що дає змогу будувати найхімерніші варіанти екранного часу.

Існує доволі розгалужена мережа проектів, що в основі своєї мають концепцію фільму “Росьомон”. Вони поділяються на дві великі категорії: 1) ті самі події показані очима різних героїв, наприклад, мультфільм “Правдива історія Червоної Шапочки” режисерів Коррі Едвардса, Тода Едвардса та Тоні Ліча 2006 р; 2) герой має певне марення, або навіть роздвоєння особистості, і ми бачимо події очима однієї або кількох із цих особистостей. Прикладом може бути фільм 2004 р. “Секретне вікно” режисера Девіда Коєпа.

Остання група фільмів, найбільш проста з точки зору конструювання екранного часу, але достатньо розповсюджена — це фільми, де дія чергується епізодами з минулого героїв. Особливість такого підходу полягає в можливості драматургів відкривати різні подробиці історії мірою потреби за ходом розвитку дії фільму. Хоча таких фільмів дуже багато, найкращим прикладом, де ця технологія відпрацьована до дрібниць, можна вважати фільм “Горець” Рассела Малкахі 1986 р.

Існують окремі проекти, які не лягають у жодну з вказаних сцен. Наприклад, короткометражний фільм “Крути” режисера Джамін Вайнанс 2005 р. Герой фільму, діджей, якого послали згори виправити певну трагічну ситуацію на землі, для цього він змінює події в часі. Проте герой не мандрує часом, він ним керує, що робить цей фільм особливим з точки зору драматургії.

Висновки. Перші кінокартини, які побачив світ, постулювали лінійну залежність екранного часу від реального. Уже через кілька років поява монтажу зруйнувала цю залежність. Еволюція розуміння екранного часу зруйнувала лінійну форму сюжету. Згодом з’явилися варіативні сюжети. Усе це дало можливість кіномитцям конструювати екранний час стрічки без будь-яких обмежень, окрім внутрішньої логіки сюжету. Це стало джерелом появи багатьох творчих прийомів, у першу чергу, у галузі драматургії, але також і інших елементів кіно-

мистецтва. Цей розвиток продовжується і далі, на це мають зважати режисери, які хочуть йти в ногу із часом.

1. Ілляшенко В. Книга режисури / В. Ілляшенко — К. :“ВІК”, 2002. — 144 с.
2. Зубавіна І.Б. Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності (час і простір у кінематографі) : монографія / Ірина Зубавіна ; Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. — К. : Інтертехнологія, 2006. — 272 с.
3. Movies in American History : an encyclopedia / Philip C.DiMare, editor. — ABC-CLIO, 2011. — 1232 p.
4. Smethurst Paul. The Postmodern Chronotope. Reading Space and Time in Contemporary Fiction / Paul Smethurst. — Rodopi Bv Editions, 2000. — 335 p.
5. J. Eder. Characters in Fictional Worlds : Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media / Jens Eder. — De Gruyter, 2010. — 596 p.

Annotation

Ivan Kanivets. Evolution of interpretation of the screen time in cinematography. *The article deals with the problem of the evolution of creative filmmakers views on the importance of screen time for the films. With the example of the famous films, which were crucial for the development of cinema, article defines scheme and the stages of this evolution. Article analyzes the logic of changing attitudes of the filmmakers on the interpretation of screen time. Article shows the impact of the use of forms of screen time on the formation of the film's plot. Article points out the relationship between the interpretation of the screen time and variability of the storyline. Article specifies contemporary cinematographers position on the screen time and its manifestations. Article shows directions for distributed creative techniques which are generated by the use of various forms of screen time. Criteria for groups of films relating to the relevant areas are also formulated. Article indicates the possibility of exceptions and deviations from the general scheme.*

Keywords: screen time, the evolution, plot, variability, drama.

Аннотация

Иван Канивец. Эволюция трактовки экранного времени в кинематографе. *В статье рассмотрена проблема эволюции творческих взглядов кинематографистов на значение экранного времени для кинопроизведений. На примере известных кинокартин, которые были определяющими для развития киноискусства, определена схема и этапы этой эволюции. Проанализирована логика изменения взгля-*

дов авторов фильмов на трактовку экранного времени. Указано на влияние форм использования экранного времени на формирование сюжетов фильмов, на связь между взглядами на экранное время и вариативностью сюжетов. Описана современная позиция кинематографистов относительно экранного времени и его проявлений, определены направления, по которым распределяются творческие приемы, порожденные различными формами использования экранного времени. Сформулированы признаки групп фильмов, относящихся к соответствующим направлениям. Указано на возможные исключения и отклонения от общей схемы.

Ключевые слова: экранное время, эволюция, сюжет, вариативность, драматургия.