

## **Лекція 1.**

### **ІСТОРИЧНЕ КІНО ЯК ВИЯВ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ (Частина 1).**

Мистецькі форми, які домінували у ХХ столітті, народились у ХІХ столітті завдяки розвитку машин, появі рухомого зображення, оптичній ілюзії і публічній демонстрації (entertainment). Кіно — це зображення.

Як такий візуально-технічний образ, екранний образ існує в людській практиці близько двохсот років. Його науково-теоретична та філософська розробка почалася менше ста років тому і значно відстає у своїх результатах від розвитку візуальних технологій.

Але, на відміну від живопису і фотографії, воно рухоме. Спроби змусити зображення рухатися робилися віддавна. У цьому сенсі попередниками кіно були: «камера-обскура», «чарівний ліхтар» (латерна магіка ХVІІ століття), «наукові» іграшки (фоліоскоп) тощо.

Кіно народилось в атмосфері філософського, технічного, художнього і наукового піднесення кінця ХІХ - початку ХХ століття: поява теорії відносності і квантової фізики, засобів масової комунікації, залізничного та авіаційного транспорту, грамофонних записів, радіо, телефону. Перелік науково-технічних відкриттів можна продовжувати і хоча не кожне з них має безпосередній стосунок до кінематографа, всі вони підтверджують, що поява кіно стала можливою завдяки розвитку таких наук, як фізика, хімія, механіка. Всі ці відкриття зумовили якісний стрибок у розвитку людської цивілізації, під дією якого свідомість динамізувалася й існуючі мистецтва уже не могли повністю задовольнити людину, навіть за наявності художньої практики модернізму, яка розкріпачувала мистецьку думку і підривала усталені форми.

Кіно і стало тим мистецтвом, яке виразило свідомість людини ХХ століття - часу прискорених життєвих ритмів і колосального науково-технічного поступу. Народжене наприкінці ХІХ століття, а точніше — 28 грудня 1895 року, воно стоїть в одному ряду з великими відкриттями століття. Насамперед винаходу фотографії: Луї Жак Манде Дагер 1839 року зафіксував на світлочутливій плівці зображення у камері-обскури — це і стало датою її винаходу. До речі, дослідники вважають, що саме реалістична фотографія сприяла розвитку абстракціонізму. Фотографія осучаснила наш зір, спонукала художників відмовитись від образотворчих шаблонів.

Фільм неможливо створити і показати без кінотехніки, насамперед кінокамери та кінопроекційного апарату. Техніка є інструментом кінематографістів від стадії знімання до демонстрування фільму, а невпинне технічне вдосконалення відчутно впливає на естетику кінематографа. Це і є специфікою кіно, якщо розглядати його в контексті інших мистецтв, де інструментарій є стабільним.

Основні етапи розвитку кіно: дозвукове (німе) і звукове.

XX століття увійшло історію як століття візуальної культури. Медіа у всіх своїх видах почали відігравати все більшу роль у житті суспільства. Друга половина XX століття ознаменувалася все більшим поширенням такого аудіовізуального засобу масової комунікації, як телебачення. Взагалі минуле століття показало з одного боку важливість масової комунікації у повсякденному житті суспільства, з другого боку її впливом геть суспільну свідомість. Не випадково поширення двох найбільш значущих у цей період засобів масової комунікації пов'язане з тоталітарними режимами, що стають або вже склалися.

Перше з них – радіо – спочатку набуло справді масового поширення в СРСР у 1920-х роках. Друге – телебачення – у середині 1930-х років у фашистській Німеччині.

У сучасному світі більшість одержуваної нами інформації про всі світові події, а також стан справ у своїй країні приходить до нас через ЗМІ. Завдяки особливостям людського сприйняття найбільше впливає на публіку саме аудіовізуальна інформація, що впливає одночасно на зір і слух. В результаті такого комплексного впливу людині складніше критично сприймати інформацію, що надходить, і аналізувати її.

Існує кілька видів кіно:

- 1) ігрове (з акторами, які розігрують певну історію, декораціями, спеціально написаною або підібраною музикою) — це основний вид,
- 2) кінохроніка й документальне кіно (портрети людей, фіксація реальних подій з різною мірою авторської інтерпретації),
- 3) науково-просвітницьке, наукове, навчальне,
- 4) анімаційне (найпоширеніші різновиди — мальоване і лялькове).

Ігровий (постановний) фільм як особливий вид іконічного мистецтва може бути самостійним джерелом для історичних наук, безвідносним до того, які саме і наскільки значні у масштабах світової та/або вітчизняної історії події моделює його фабульний ряд. Його джерельна цінність полягає в інформації про «внутрішню історію», датовану часом його появи: про світогляд та самовизначення сучасників, про етичні та естетичні пріоритети, про комплекс інтерпретант, які застосовуються для розуміння сьогодення та минулого, про принципи історико-культурної вибірковості, що формує образ світу для кожного нового покоління.

Питання, що є історичне кіно, є досить спірним. Немає і єдиної точки зору у визначенні кіно навчального, наукового та документального. Ризикнемо запропонувати свою класифікацію. За основу ми беремо поділ фільмів за жанрами, а також ступеня умовності (ігрові та неігрові).

художні	документальні				
історичні	антуражні	кінохроніка	монтажні	Науково-популярні	учбові
ігрові	*	*	*	*	
неігрові	*	*	*	*	

Перш ніж приступити до аналізу особливостей застосування їх у критиці історичного джерела, зробимо відступ щодо специфіки документального кіно, яке розглядається в цьому нарисі. Сучасний кінематограф має складну розгалужену жанрову структуру. Однак основою будь-якої класифікації можна покласти пару «Ігрове кіно – Документальне кіно», тобто. ознака походження знімальних матеріалів, що використовуються при створенні фільму (актори та декорації або реальні особи та події). Численні жанри та підвиди кіно знаходять своє місце по відношенню до цієї пари. Підкреслимо, що у цьому тексті досліджуються особливості вивчення документального кінематографа. З одного боку, документальне кіно – це кіно, основою якого лягли зйомки реальних пейзажів, подій, людей. Тому здається, що воно ближче до історика, т.к. здатний надати йому як мінімум ілюстративний матеріал. З іншого, документалістика – це творча технологія дійсності. Тобто автори фільму в процесі пре-продакшену та пост-продакшену (етапи кінотовиробництва, що оточують безпосередньо знімальний процес) – написання сінOPSISу, написання сценарію, відбір знятого матеріалу, монтаж, написання закадрового тексту, запис голосу, створення титрів, дистрибуція матеріалу – творчо розробляють дійсність, включаючи у фільм ті змісти та контексти, які вони хочуть чи змушені транслювати. Таким чином, історик, що працює з документалістикою, потрібно ставитися до свого об'єкта так само, як його колега, який працює з ігровим кіно, тобто. з твором мистецтва. Тільки деконструювати документальний фільм можливо простіше та швидше, ніж ігровий.

Художні фільми, з одного боку, є лише поглядом, баченням автором тих чи інших подій, епохи, тобто. витвором мистецтва, з іншого – є джерелом уявлень про минуле для широкої аудиторії не-істориків. Ці твори ми поділяємо на дві підгрупи. Історичні фільми присвячені реальним історичним подіям, у яких можуть діяти реальні чи вигадані автором герої. Завданням автора у разі є максимально достовірне відтворення події чи, точніше, її можливої версії. Звичайно, будучи твором мистецтва, фільм передбачає певну, іноді досить значну частку мистецької умовності. Як приклад можна згадати «Броненосець Потьомкін» та «Олександр Невський» Сергія Ейзенштейна.

До «антуражним» ми відносимо ті твори, сюжет яких немає чи практично не має відношення до реальних історичних подій і персонажів, проте дія відбувається «на тлі» історії, в обрамленні історичного антуражу. Не будучи історичними, ці

фільми, тим не менш, створюють у глядача певні уявлення, бачення, які часто заміщають власне історію. Як приклад можна згадати серіали за творами А. Дюма.

Документалістику ми також умовно поділяємо на підгрупи. При цьому слід зазначити, що в більшості випадків документальне кіно, на відміну від художнього, розглядається як неігрове, навіть якщо воно включає фрагменти художніх фільмів або, стосовно історії, історичні реконструкції з грою акторів. Як нам здається, виходячи з ролі кіно як фактора формування історичних уявлень, слід все ж таки відзначити наявність у документальних фільмах акторської гри. До першої групи належить кінохроніка, тобто не вмонтовані зйомки подій. У цьому випадку перед нами постає найбільш об'єктивна картина реальності, хоч і вона є поглядом, хай навіть оператора. Як тільки знятий матеріал піддається монтажній обробці, ми маємо справу з інтерпретацією фактів. При цьому включення до фільму хронікальних моментів посилює його емоційний вплив, але не додає історичності. Крім того, у багатьох випадках спостерігається явна невідповідність хронікальних кадрів і коментарів. При цьому сама хроніка випадає з контексту та втрачає свою історичну значущість. Як приклад можна брати практично будь-який документальний фільм про війну, хронікальні бойові епізоди в переважній більшості випадків наслідують абсолютно безсистемно зі зйомок з різних ділянок фронту та різних років.

Таким чином, кінодокумент, як і будь-яке інше історичне джерело, може бути розглянутий з погляду авторства, місця створення, обставин створення, аудиторії (передбачуваної та реальної), обставин дистрибуції, різночитань тощо. Якщо ми звернемося до змісту кіно, то побачимо, що виявити компоненти кіномови та розшифрувати їх допомагає деконструкція використаних авторами засобів художньої виразності.

Науково-популярні фільми покликані відповідно популяризувати наукові досягнення, знайомити з ними широку громадськість. У випадку з історією, як нам здається, ця категорія фільмів дуже тісно примикає до документальних і поділ їх видається вкрай проблематичним. Багато таких прикладів представляють зокрема, такі канали, як BBC, Discovery, National Geographic.

Навчальне кіно нині нашій країні стає практично забутим жанром. В даному випадку під терміном «навчальне кіно» ми розуміємо фільми, створені безпосередньо з метою їх застосування в навчальному процесі, орієнтовані на той чи інший вік учнів. Фактично ми маємо справу або з використанням учителем фрагментів наявних художніх та документальних фільмів, або з фільмами, які створюють самі вчителі та школярі. При цьому розвиток та розповсюдження комп'ютерної та відеотехніки робить таке завдання технічно здійсненним.

Таким чином, ми визначимо історичне кіно як сукупність художніх та документальних фільмів, що відображають історичну тематику, а також використовують історичний антураж з метою створення образу якоїсь історичної епохи.

Вирізняють кілька моделей історичних ігрових фільмів. До першої з них належить фільм-епопея. такі картини відрізняються відвертою міфологічністю в показі минулого, видовищністю та спрямованістю на комерційний успіх. Першими фільмами подібного роду стали італійські картини, які знімалися в Римі, де декораціями служили архітектурні і скульптурні старожитності, що збереглися до цього часу («Останні дні Помпеї» (1908), «Падіння Трої» (1910), «Агрипіна» (1910), «Гай Юлій Цезар» (1914)). Потім першість у цій справі, починаючи з повоєнного періоду, перейшла до Голлівуду («Бен-гур» (1959), «Спартак» (1960), «Клеопатра» (1963), «Падіння Римської Імперії» (1964), «Гладіатор» (2000), "Троя" (2004), "Олександр" (2004) та ін.).

Першим із подібних вітчизняних фільмів стала картина "Тарас Бульба" (1913). Саме з цього фільму й розпочалася історія українського кіно.

Фільми-епопеї мають значний вплив на суспільство та на уявлення людей про минуле. У них явно вгадується панівна ідеологія та соціальне замовлення суспільства. наприклад, картини О.Довженка «Звільнення України» та «Битва за нашу Радянську Україну» (1943), що складалася з кількох частин.

Наступною моделлю є історико-біографічний фільм. Як приклад можна звернутися до відомої радянської картини режисера С. Ейзенштейна «Олександр Невський» (1938).

Ще однією моделлю є політичний фільм, створений на історичному матеріалі. Подібні картини звертаються зазвичай до недавнього минулого. Вони відрізняються відвертою причетністю до завдань сьогодення, публіцистичністю. Картина знаменитого Ч. Чапліна «Великий диктатор» (1940), де він виступив у трьох іпостасях, як продюсер, режисер і актор, що вийшла на екрани в початковий період Другої світової війни, належить, на наш погляд, до подібних творів. Це кінематографічна пародія на А. Гітлера, його соратників та союзників. Фільм вплинув на оцінку сутності німецького та італійського фашизму в західних країнах, насамперед у США та Великобританії. Однак у Радянському Союзі прем'єрний показ картини так і не відбувся. Екранний образ диктатора викликав надто багато асоціацій зі Сталіним та його політикою.

Військову драму, що базується на історичному матеріалі, слід позначити як ще одну модель історичного фільму. як правило, у таких картинах перед глядачами постають вигадані герої, але на тлі реалій минулого. Фільм американського режисера С. Спілберга «Порятунок рядового Райана» (1998) є переконливим прикладом цієї тези. Перед нами цілком достовірна розповідь про події Другої світової війни, а також стосунки серед солдатів одного взводу в армії США. Кінотвори класика італійського неореалізму Р. Росселліні «Рим — відкрите місто» (1945) та «генерал справи Ровере» (1959) демонструють війну не лише в ігрових сценах, а й у документальних кадрах. Це був перший досвід включення до художнього фільму документальної хроніки. такий прийом набув надалі широкого поширення.

Взагалі військова тема вже давно стала однією з найпоширеніших в історичних фільмах. Це твердження стосується, звісно, і вітчизняного кінематографа.

Найбільш вдалимими фільмами даної тематики, на думку кінознавців, виявилися ті, які розкривали образ простої людини на війні, її внутрішній світ, її переживання. картини «Балада про солдата» (1959) р. Чухрая, «Іванове дитинство» (1962) А. Тарковського.

Ігровий кінематограф є транслятором з одного боку знань, з іншого — міфів про минуле. кіно — це ще й корисне джерело інформації про уявлення людей щодо своєї історії, їх менталітет та ідеологію, культуру в цілому. Фільми є фактами самосвідомості суспільства та колективної пам'яті.

Значний вплив створення екранних образів минулого надає ряд чинників. По-перше, накопичені знання про ті чи інші історичні події та явища. По-друге, офіційна ідеологія, що панує у суспільстві. По-третє, погляди на історію основних творців фільму, насамперед режисера, сценариста, акторів.

Для творців таких фільмів дуже важливо мати «почуття історії», тобто здатність проникати в психологію та мотиви дій історичних осіб, вміння знаходити в довгому та заплутаному ланцюгу подій головну ланку. І тоді образи минулого на екрані набудуть достовірності та глибини, звільняючи глядачів від павутини історичних міфів.