

устоїв породжує явища політональності, а розщеплення тонів є похідним основи ладового мислення М. Колесси – дванадцятитонової діатоніки при повноправній хроматиці. Цей цикл коломийок повною мірою розкриває національно-образний світ М. Колесси, що окреслюємо як гуцульську музичну сецесію.

Возняк С.О.

студентка,

Харківська державна академія культури

МОРФОЛОГІЧНІ ОЗНАКИ АНТИУТОПІЇ У ХУДОЖНЬОМУ КІНЕМАТОГРАФІ ХХІ СТОЛІТТЯ

Антиутопія, як жанр літератури набув поширення у ХХ столітті, це пов'язано з активним технічним прогресом та осмисленням свого майбутнього людством. Найвідомішими антиутопістами в літературі вважаються Е. Замятін, Дж. Оруел, Р. Бредбері, О. Хакслі, Т. Кампанелло та інші. Також, антиутопію досліджували в наукових працях такі науковці – Чалікова В.А., Ланін Б.А., Баталов Е.Я., Любимова А.Ф. та інші. Та саме у художньому кіно антиутопія набула найвищої точки розвитку, адже на відміну від літератури – вона стала наглядною. Режисери на початку знімали екранізації, та згодом з'являються оригінальні сценарії, у яких режисери експериментували з художньою формою, з можливостями конструювання нової дійсності, уявляти та прогнозувати майбутнє. З'явилися широкі можливості застосування елементів кіберпанк, утильпанку, постапокаліптики. Така зацікавленість жанром антиутопії в кіно породила ряд ознак, які притаманні їй у кінематографі, тож постає питання аналізу морфологічних ознак антиутопічної естетики у художньому кінематографі та систематизії знань у науковому дискурсі.

Під ознаками антиутопічної естетики будемо мати на увазі ряд семантичних властивостей, що проявляються у художньому кінематографі і визначають фільми, як антиутопічні. Такі ознаки будемо визначати на макро і мікро рівні, де макро рівень – це форма, довжина, прийоми наративу, ознаки героїв, локації, колір, тобто, варіативні ознаки; а мікро рівні – це рівень базових ознак – аналіз образу антагоніста та протагоніста, наративна стратегія, особливості жанру, бінарні опозиції. Такий аналіз фільмів запропонував Р. Олтмен, який у своїх працях досліджував морфологію мюзиклу.

До культових антиутопічних фільмів відносять «Голодні ігри», «Той, хто біжить по лезу 2049», «Дивергент», «Облівіон», «Крізь сніг», «Дитя людське», «Таємниця семи сестер», «V – значить Вендетта». Зупинимось на аналізі трьох фільмів, які мають найвищі глядацьку рейтинг та стали знаковими в кінематографі. Застосовуючи аналіз на макро і мікро рівні, опишемо результат:

На макро рівні (змінному, варіативному) – під *довжиною* ми маємо на увазі хронометраж екранної роботи. Антиутопії повнометражні, і це зумовлено драматургічною конструкцією оповіді. *Форма* фільму-антиутопії має дуальні утворення (Кінематографічному постмодернізму притаманна поліжнровість – синтезування рис драми, мелодрами, трагікомедії, мелодрами, детективу, трилера; цитатність, надлишковість обраних виражальних прийомів (поліекран, анімація, кінодокументалістика, комп'ютерна графіка) [Маньковська, с. 215]), а саме «Антиутопія/Трилер», «Антиутопія/ Фантастика» та ін. *Прийом наративу* – руйнація системи, у кожному фільмі реалізовується згідно з режисерським баченням та обраною формою. У «Той, хто біжить по лезу 2049» іде проти установленної системи та намагається віднайти у собі людський початок, алезнайшовши його у іншій людині – зберегти його. У фільмі «Крізь сніг» герой руйнує побудовану ієрархію у рушійному потязі, бо незгоден на запропоновані умови життя. *Герої* поділяються на антагоністів, протагоністів та загальну масу. Протагоніст – людина з маси, яка підкорена системі Антагоніста; Антагоніст має безмежну владу та диктує умови життя загальній масі; загальні маса згодна з умовами Антагоніста та вірить в утопічне своє існування. Важливу роль у фільмі приділяється *локаціям*. Простір, у якому розгортається дія, завжди чітко окреслений. Часто його малюють як місто майбутнього з машинами, що літають, незвичними багатоповерхівками, занедбанними заводами, фабриками тощо («Голодні ігри», «Той, хто біжить по лезу», «Таємниця семи сестер»). Або, концепція твору закладена у конкретному об'єкті, як у фільмі «Крізь сніг» – дія відбувається у потязі, який ні в якому разі не може зупинитися, інакше усі помруть.

Антиутопічні фільми підхопили світову тенденцію на застосування комплементарної *кольорової* схеми. Комплементарною схемою вважається комбінація кольорів, які знаходяться напроти один одного на кольоровій схемі (За основу взято схему кольорів Гете).

На мікро рівні (базовому, незмінному) – *Антагоніст і Протагоніст*. Набір ознак головних героїв є незмінною ознакою антиутопії. Аби сформулювати конкретний образ, звернемося до теорії архетипів К.Г. Юнга. Згідно з його теорією, архетип – це набір ознак першообраза, який повторюється з незмінною кількістю якостей, і являється впізнаваним у момент свого повторення суб'єктом, який звертається до свого емпіричного досвіду. Так, Антагоніст має архетип «Правитель», він наділений владою, має власне бачення майбутнього з якими погоджується населення та сприймає як утопічні. Архетип Протагоніста трансформується протягом оповіді від «Маленька людина» до «Герой». Від стану покори Антагоністу до вияву недоліків у системі і впливу на неї.

Наративна стратегія – ситуація абсурду. Будь-який антиутопічний фільм несе в собі ситуацію, яка викликає подив у глядача, оскільки він не може пов'язати її зі своєю раціональною інтерпретацією сучасності та її майбутнього. У фільмі «Той, хто біжить по лезу 2049» майбутнє – це синтетично створені дрони, які вважаються людьми, не існує природнього народження дитини, будь-які спогади – фантазія того, хто їх вигадує. «Таємниця семи сестер» – заборона на народження дітей у кількості більше одного, що пов'язане з

перенаселенням людства. «Крізь сніг» – початок льодовиковий період, який вбив усе живе, окрім тих, хто встиг на потяг, що повинен рухатися весь час, саме у ньому і проходить життя всіх героїв.

Особливість наративу базується на виявленні глядачем антиутопічного в псевдо-утопічній державі, через внутрішній стан героя.

Наявність *бінарних позицій* також є базовим принципом існування антиутопічного світу. Це «Герой/Держава», «Контроль/Анархія», «Влада/Існування» та ін.

Підпиваючи підсумки, можемо зазначити, що система аналізу, запропонована Р.Олтменом працює, та може бути застосована для аналізу будь-яких жанрів, суб-жанрів та піджанрів аудіовізуальних творів. Ми вважаємо, що її можна доповнювати та видозмінювати, як це було зроблено у аналізі антиутопічних художніх фільмів. Макро і мікро рівні ми розширили задля комплексного аналізу морфологічних особливостей антиутопії у ігровому кіно.

На макро і мікро рівні ми змогли простежити ознаки, притаманні антиутопічним творам, базуючись на культових фільмах, таких як «Голодні ігри», «Той, хто біжить по лезу 2049», «Таємниця семи сестер», «Крізь сніг».

Список використаних джерел:

1. Altmen R. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre // Cinema Journal. – No 3(23). – 1984. – P. 6-18.
2. Маньковська Н. *Постмодернізм в естетиці*. Філософська антропологія. – Москва, 2018. – Т. 4. – № 1. – С. 192-230.
3. Марк М., Пирсон К. *Герой и бунтарь. Создание бренда с помощью архетипа*. – СПб.: Питер, 2005. – 336 с.
4. Юнг К.Г. *Архетипи і колективне несвідоме* [пер. К. Котюк з першого видання 1969 р.]. Львів: Астролябія, 2018. – 608 с.

Коваль Л.М.

кандидат мистецтвознавства, доцент,

Київський національний університет будівництва і архітектури

СУЧАСНІ СПОСОБИ ІМІТАЦІЇ ПРИРОДНОГО ОСВІТЛЕННЯ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ

До природного освітлення (світло сонця і небозводу) людський організм схильний генетично у результаті еволюційного розвитку [6, с. 889], тому природне освітлення має бути прототипом при проектуванні якісного штучного освітлення. Кінець ХХ – початок ХХІ ст. охарактеризувався активним розвитком нових джерел світла (LED – світловипромінювальні діоди) і світлотехнічних матеріалів. Така тенденція призвела до появи в дизайні інтер'єру цілої низки способів імітації природного освітлення. Ці способи розширюють якісні характеристики систем штучного освітлення і потребують