

УДК 791.31

## ТРАНСФОРМАЦІЇ МАСКИ Й ОБРАЗУ В СУЧАСНІЙ ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ

Георгій Черков

Предметом аналізу пропонованої статті є категорії мистецтва «маска» і «образ», трансформація цих категорій як феномену екранної культури на прикладі сучасного ігрового кіно.

**Ключові слова:** маска, художній образ, екранні мистецтва, кінематограф.

Предметом анализа данной статьи являются категории искусства «маска» и «образ», трансформация этих категорий как феномена экранной культуры на примере современного игрового кино.

**Ключевые слова:** маска, художественный образ, экранные искусства, кинематограф.

The *mask* and *the image* are the subject of analysis in this article as the categories of art, the transformation of these categories as a phenomenon of screen culture on the examples of contemporary feature films.

**Keywords:** mask, artistic image, screen arts, cinema.

У початковий період виникнення – а саме в «німий» період – кіно вважалося мистецтвом, позбавленим національно-географічних кордонів завдяки універсальності мови екранного зображення й відсутності мовного бар'єру. Відтоді як кіно стало «розмовляти», специфіка звукового кіно драматично (зміна специфіки акторської роботи, естетична проблема поєднання звуку та зображення) вплинула на кар'єру багатьох кіномитців. Однак унікальна технічна можливість створення зримого живого видовищного світу, зорова подібність, стрімка технічна революція виражальних засобів (включаючи звук) показали, що кіномистецтво лишається наймасовішим з мистецтв. Один з феноменів мови кінематографа – специфіка зображення героя, персонаж, екранне обличчя, «зірка», маска...

За класичною естетикою «образ» – художній образ – є загальною категорією художньої творчості. Відтак вивченню образу присвячено значну кількість праць дослідників різних видів мистецтва. Кінематографічний образ у різні часи вивчали як теоретики (С. Ейзенштейн, З. Кракауер, Б. Балаш), так і практики кіномистецтва (О. Довженко, Дзиг'я Вертов та ін.). Розгорнуте оригінальне дослідження генези й типології образу в кінематографі, зі специфічними категоріями «образ-рух» і «образ-час», здійснив Жіль Дельоз у своїй книзі «Кіно» [3]. У пропонованій статті ми спробуємо дослідити деякі аспекти візуального

образу в системі зображально-виражальних засобів екранних мистецтв.

За технологією *Motion Capture* актор перебуває у вільному приміщенні, на його тілі розташовані спеціальні точки-маркери. Знімання за таких умов робить можливим подальше вільне доповнення простору тими або іншими об'єктами, які створюють власне простір кадру й середовище дії, що остаточно формує сенс і зміст дії актора. Окрім того, сам актор може бути перетворений комп'ютерними засобами в будь-яку істоту. Однак і простіші технології накладання зображення (наприклад, технологія *ChromaKey*, що за кольором робочого тла також називається «Green screen» – «зелений екран») можуть на етапі обробки зафільмованої сцени наділяти її остаточним змістом та сенсом. Наголосимо саме на слові «сенс». У фільмі «Хвіст махає собакою» («Wag the Dog») Барі Левінгсона є сцена, яка унаочнює (з певним сатиричним підтекстом щодо сюжету, проте зараз про це не йдеться) цей момент: у згаданій сцені молода актриса за вказівкою режисера біжить через абсолютно порожній павільйон, – гола підлога й однотонний «задник», – притискаючи до грудей великий пакет із собачим кормом (перший-ліпший предмет, що опинився під рукою режисера). Більше від актриси нічого не вимагалось, і її акторська робота на цьому завершилася. Робота авторів продовжилася за режисерським пультом, де,

## СУЧАСНІСТЬ

урешті-решт, сцена набула *сенсу*: дівчина біжить геть через палаюче село, по містку над невеличкою річечкою, рятуючись від якихось озвірілих вояків-загарбників (не показані), зворушливо притискаючи до грудей кошеня. І палаюче село, і місток з річкою, і біле кошеня, і звуки всього, що відбувається (крики, стрілянина, гуркіт від пожежі й руйнацій), було додано до знятої сцени в режимі пост-продакшн.

Таким чином актор стає частиною технологічного процесу, який він не обов'язково має усвідомлювати загалом (умови процесу цього не потребують), кінцевий продукт – екранний світ і образ на екрані – створюється фактично поза межами персональної акторської роботи.

Етимологія слова «маска» викликає суперечки: деякі дослідники (П. Черних) пов'язують його з арабським *maskharah* (що означає «глузування», «жарт», «насміхатися», «робити смішним», «висміювати» [9]), деякі (М. Фасмер) вважають, що воно походить від італійського *maschera*, від якого утворилися німецьке *maske* і французьке *masque*. З «маскою» також етимологічно пов'язують російське слово «скоморох» (хоча, наприклад, М. Фасмер заперечує таку етимологію [8]).

З огляду на предмет дослідження необхідно проаналізувати зміст поняття «реальність». Етимологічно слово «реальність» походить від новолатинського *realis* – «речовий», «дійсний», від *rēs* – «річ», «предмет» (корінь *rē-*). Від цього слова в західноєвропейських мовах утворилися французьке *réel*, німецьке *real*, англійське *real*, які означають «реальний», «дійсний» [9]. Спільний корінь із «реальністю» має і «республіка» – *res publica* – «спільна справа». У російській мові спочатку з'явилося слово «реальный» (*Веселитский*. Московский вестник. – 1828. – № 11. – С. 29) [9]. Слово «реализм» вжито, наприклад, у праці Герцена «Дилетантизм в науке» («Статья вторая. Дилетанты-романтики», 1942 р.): «Мечтательный романтизм стал ненавидеть новое направление за его реализм» [9]. Зазначимо, що в наведеному прикладі поняття «реалізм» протиставлено поняттю «романтизм» як протилежному,

тобто вони перебувають у бінарній опозиції. У словниках слова цієї групи (рос. «реальный», «реальность», «реализация», «реализовать», «реализм», «реалист») згадуються з 1861 року [9].

Отже, початково «реальний» – такий, що існує матеріально. Звідси – «реалізувати», «реалізація»: здійснення чогось на практиці, матеріалізація, опредметнювання. Це відповідає певному філософському денотату поняття «реальність»: те, що існує в навколишньому світі, і те, що людина може сприймати фізично органами чуттів, існування чого не залежить від людської свідомості. Утім, із розвитком уявлень про світ, науково-технічним прогресом, виникненням нових філософських течій ускладнювалося трактування поняття реальності. Поступово воно набуло розширеного тлумачення: під цим поняттям почали розуміти все існуюче, «сущє» – і матеріальний світ, і світ ідей. Це відповідає поділу поняття на два терміни: об'єктивна реальність та суб'єктивна реальність.

Завданням автора не є історичне чи філософське тлумачення поняття «реальність» і занурення в проблеми гносеології. Мета полягає, власне, у логічному поясненні терміна й поняття. У словнику О. Чудінова «реальность» – «вещественность, положительность, действительность» [10], що відповідає певній «матеріальній» традиції. На рубежі XIX–XX ст. наука виявила низку явищ, які не вписуються в колишні уявлення про матерію: наприклад, безмасові частки (тобто такі, маса спокою яких дорівнює нулю, – фотони), які існують лише під час пересування зі швидкістю світла. Це розширює уявлення про матерію, світ, а отже, – про «реальність». Технічні засоби дають можливість людині реєструвати й тим самим опосередковано пізнавати те, що без посередництва техніки не існувало б для сприйняття людини – тобто не існувало б у «реальності», яка пізнається тільки «неозброєними» органами чуттів. Точні науки передбачають інструментальне спостереження й доказ того, що людина не може сприймати безпосередньо (від молекул до квантових часток), а лише за допомогою інструментів.

ГЕОРГІЙ ЧЕРКОВ. ТРАНСФОРМАЦІЇ МАСКИ Й ОБРАЗУ В СУЧАСНІЙ ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ

У сучасному світі поняття «реальність» набуває розгалуження, що позначається у відповідних термінах: фізична, віртуальна, доповнена, потенційна, актуальна, медіа-реальність... У завдання автора не входить ґрунтовний аналіз розвитку поняття «реальність» у філософії. У творах екранних мистецтв можуть утілюватися будь-які філософські ідеї, і відтак ставлення до реальності в естетико-художній, образній системі конкретного твору буде відповідати цим конкретним уявленням. Важливо, що художні тексти водночас є тим, що називають «бінарною опозицією» до реальності, і фактом реальності. Доречно навести судження В. Руднева: «Дійсність ширша за будь-яку систему, яка її описує» [7, с. 9].

Власне сприйняття художнього образу (і твору загалом) є «діалогом» – специфічною формою комунікації, що виникає між двома реальностями: з одного боку – суб'єктивна реальність (світ уяви автора), яка матеріалізована у формі мистецького твору (і таким чином вона входить до кола фактів об'єктивної реальності), а з другого, – реальність життєва, середовище існування реципієнта, що сприймає твір. У цьому контексті важливою є думка В. Руднева про відносність феноменів реальності і тексту: «Текст і реальність <...> суто функціональні феномени, що відрізняються не так онтологічно, з погляду буття, як прагматично, тобто залежно від точки зору суб'єкта, який їх сприймає» [7, с. 9].

Отже, предметом аналізу є передусім умови – критерії – діалогу між автором і довікляям, твором і реципієнтом, митцем і аудиторією, які уособлюють різні «реальності» й утворюють специфічний діалогічний дискурс.

У статті «Наратив: проблеми й перспективи однієї альтернативної парадигми» психолог і лінгвіст Йєнс Брокмейєр та філософ і лінгвіст Ром Харре проаналізували сучасні підходи до поняття «наратив» і його трактування. При цьому відзначили, що саме останнім часом (зовсім невеликий період – близько десятиріччя) поняття «наратив» перебуває в центрі уваги філософсько-культурологічних студій, і його

зміст відбиває певні процеси широкого контексту сучасного життя: «Фактично те, що вже одержало в психології й інших гуманітарних науках назву *дискурсивного й наративного* повороту, мало розглядатися як частина більш значних тектонічних зсувів у культурологічній архітектурі знання, що супроводжують кризу модерністської епістеми» [2].

Автори, зокрема, запропонували такий погляд на наратив, коли останній є моделлю, «передіснуючим шаблоном» викладу історії в тій чи іншій культурі. Покликаючись на закордонних дослідників соціальної та дитячої психології (Дж. Данн, С. Енгель), Брокмейєр і Харре створили таку схему вироблення певної моделі оповідання й сюжетоскладання: «Ми не отримуємо спеціальних інструкцій стосовно того, як розповісти історії, так само й не складаємо таких інструкцій у міру нашого просування вперед. Ми просто звикаємо до широкого репертуару сюжетних ліній. Як було вже сказано, ми вросли в культурний канон наративних моделей. Цей процес наративної і дискурсивної «освіти» починається тоді, коли діти починають говорити й слухати історії. Із самого початку вони вчаться тому, як виразити те, що їм потрібно донести до слухача, і доходять висновків» [2].

Відповідно це дає підстави вважати форми наративу «нестійкими констеляціями форм життя, які якнайкраще вдається зрозуміти в рамках концепції структури як поточних зразків діяльності й упорядкування. Форми наративу не існують як зразки, що їх потрібно наповнити конкретним змістом; вони змушені приймати форми під впливом вимог ситуації, у яких вони опиняються. <...> Згідно із цим поглядом, істотна характеристика наративу полягає в тому, що він є значною мірою чутливим до мінливої та рухливої природи людської реальності, оскільки є частиною цієї реальності» [2].

По суті, ми стикаємося з тим, що навколишня дійсність (а сьогодні чинники, які змінюють її, переважно мають техногенну природу) не тільки постає новим матеріалом творів, але й змінює принципи опові-

## СУЧАСНІСТЬ

дання, шаблони викладу. В екранній культурі це можна простежити не лише в характерних стилістичних прийомах монтажу зображень (у чому часто схожими виявляються й ігрове кіно, і випуски новин, і ТБ-шоу), а й у появах різних форм «фейка»: від мок'юментарі, що було проаналізовано вище, до роликів в *you-tube* в новому жанрі «фейк-трейлерів», «фейк-кінцівок», у яких обіграються альтернативні кінцівки відомих фільмів або створюються компіляції неіснуючих картин. Екранна культура нині схожа на калейдоскоп роз'єднаних фрагментів, у якому кожне нове зіставлення народжує інший зміст. Традиційна форма наративу з лінійною оповідальністю та послідовним викладом певної ідеї поступається місцем новій моделі, у якій поєднано широкі інструментальні можливості з вільною інтерпретацією факту й вимислу.

Термін «доповнена реальність» – відносно сучасне поняття, що належить до де-що іншої царини, а саме до інформаційної репрезентації певного середовища (фото, Інтернет тощо). Проте термін «доповнена реальність» дотичний до теми дослідження, оскільки безпосередньо належить до сфери екранної культури. Тут слід одразу відзначити, що існують принаймні декілька словосполучень зі словом «реальність» – «віртуальна реальність», «доповнена реальність», із англійськими відповідниками «*virtual reality*» (VR), «*augmented reality*» (AR), які відображають типи представлення інформації і трансформацій. Ідея «доповненої реальності» полягає в тому, що певний первинний інформаційний образ доповнюється тими чи іншими додатковими даними. Найпростіший приклад «доповненої реальності» – фотографія місцевості з нанесеними на фото пояснювальними підписами. Технології «доповненої реальності» активно розвиваються. Одна з технологічно довершених сучасних форм – використання матричних кодів, що їх наносять на об'єкти реального світу. При наведенні на такі коди фотокамер мобільних телефонів людина отримує посилання на інтернет-сторінку з докладнішою інформацією про об'єкт. Детальний аналіз форм екранного представлення дійсності не є предметом

цього дослідження, це лише приклад для дотримання логіки викладення основної думки, яка полягає в тому, що принципи створення середовища дії в сучасному ігровому кінематографі мають певні спільні риси з інформаційними, мас-медійними технологіями.

Нині, урешті-решт, технологія розвинулася настільки, що шляхом аналізу кінцевого продукту – екранного образу – неможливо зрозуміти природу зображення, первинний матеріал зображення (на цій особливості наголошують, зокрема, вітчизняні дослідники: «Сьогодні людське око практично втратило право експертної оцінки у визначенні міри достовірності матеріалу» [5]).

У межах статті немає можливості подати розгорнутий аналіз питання. Проте вважаємо доцільним висвітлити ключові моменти на окремих прикладах.

Фільм Леоса Каракса «Корпорація «Святі мотори»» («*Holly Motors*»), який вийшов на екрани 2012 року, є яскравим прикладом модифікації персонажів засобами сучасного кіно: власне, у фільмі створено галерею персонажів, специфікою яких є те, що роль кожного з них виконує не просто один *актор*, а один *герой*. Перетворення героя – це саме соціальні ролі, у яких він щоразу входить в одне й те саме незмінюване суспільство (на відміну від можливої ситуації зміни не тільки образу героя, але й, наприклад, епохи).

Специфікою стародавнього прикладу образу – маски – є знакова фіксованість. Ключова ознака маски як історично кристалізованої форми образу – певний іконічний знак.

У фільмі «Висоцький. Дякуємо, що живий» (режисер Петро Буслов, Росія, 2012 р.) було використано складний грим актора – виконавця головної ролі – з метою досягнення абсолютної схожості з обличчям В. Висоцького. Фільму дорікали за те, що внаслідок такого гриму (актора гримували впродовж годин) виконавець ролі не міг користуватися мімікою, і його обличчя виглядало неприродно застиглим, було схоже на маску (у гіршому розумінні цього слова). Проте в рекламних кліпах, що пе-

ГЕОРГІЙ ЧЕРКОВ. ТРАНСФОРМАЦІЇ МАСКИ Й ОБРАЗУ В СУЧАСНІЙ ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ

редували виходу фільму на великі екрани, обличчя вражало подібністю – складалося враження, ніби в цих хронікально-документальних кадрах – сам В. Висоцький.

Відчуття «маски» виникало під час перегляду фільму. У рекламних роликах – кліпових коротких монтажних кадрах – обличчя героя з'являлося лише на мить. У фільмі ж актор працював у довгих монтажних планах, при чому в кадрі поряд з ним були герої із суттєво відмінним гримом, деякі в певному розумінні грали «самих себе» (наприклад, відомий шоу-мен І. Ургант, за сюжетом граючи адміністратора, фактично лишався впізнаваним «публічним» обличчям). Відтак мімічна застиглість, до того ж підсилена контрастом з іншими обличчями, була гранично помітною. Глядацька аудиторія, зацікавленість якої значним чином сформована на маркетинговому зосередженні уваги саме на подібності, образі мало не «живого Висоцького» (саме на це було націлено відеоряд рекламних трейлерів, саме це відбито в специфічних титрах наприкінці фільму, де були такі написи: «Владимир Высоцкий, Оксана Акиншина, Андрей Смоляков...»), від перших сцен із героєм, розчарувавшись, «спіткнулася» на неживому штучному обличчі.

Фільм «Висоцький. Дякуємо, що живий» показовий і з огляду на сучасну тенденцію залучення «публічних» облич, адже це також форма «маски», до того ж у певному розумінні саме соціальна маска є однією з найдавніших форм маски.

У книзі «Походження театру» О. Авдєєв докладно проаналізував генезу та форми маски й артистичних перевтілень – від виникнення перших форм театралізованого дійства до середньовіччя. Акторське перевтілення автор визначив так: «Людина задля досягнення тієї або іншої мети перетворюється в той чи інший спосіб нібито в іншу істоту, і в цьому перетвореному вигляді діє перед тим або іншим глядачем» [1, с. 9].

Фактично мовиться про феномен «перевтілення» людини, і цей феномен спостерігається в різних сферах людської діяльності, не тільки в театральному мистецтві, тобто є універсальним. При цьому саме

соціальні форми маски й перевтілення – вельми показові.

Один з найвідоміших прикладів – мисливські перевтілення. Також варто враховувати, що в умовах, про які йдеться (стародавні часи, сучасні племена), мисливство не було розвагою або спортивним змаганням, від результатів полювання залежало життя. Тому показовим видається визначення мотивації саме в соціальному сенсі: «перевтілення заради досягнення мети», пристосування до обставин шляхом мімікрії, підлаштування.

Той самий принцип «перевтілення задля досягнення мети» простежується і в зовсім інших соціальних явищах, як-то таємні спільноти. Один з прикладів, що його наведено в дослідженні О. Авдєєва, має доволі виразний прояв. Мовиться про таємну спільноту Аніота і практику здійснення смертних покарань. Людина в костюмі леопарда мала стилізовані інструменти – дві леопардові лапи: одна – розкрита з гострими ножами-пазурами, друга – вирізьблена дерев'яна без випущених пазурів. Коли хтось із племені робив якийсь вчинок, що за законами карався смертю, винуватця присуджували до страти без його відома. Однієї ночі виконавець страти, одягнутий у вищеописаний костюм, потай пробирався до жертви й наносив ножами сталевої лапи смертельну рану в шию, після чого другою, дерев'яною, лапою робив відтиск «леопардового сліду» на землі біля трупа.

Це можна було б зарахувати до різновиду ритуального вбивства. Проте описана практика включена в широкий соціальний контекст, адже подія має важливе продовження: після описаного вбивства, коли тіло жертви знаходять, усі члени племені повинні вважати, що людину вбив леопард, ніякі інші версії не прийнято висувати й обговорювати. Це абсолютно корелюється зі сприйняттям художнього образу: усі глядачі усвідомлюють, що бачать актора-виконавця, і водночас уживаються в дію й «вірять»; так само, скажімо, під час театральної вистави було б ознакою «дурного тону» показувати пальцем на актора й казати, що це не справжній герой.

## СУЧАСНІСТЬ

І тут доречно вказати на такий аспект «маски», як соціальний статус і соціальна роль. Політолог А. Петрик пише: «Як будь-яка інформація, маска має почуттєво-надчуттєвий характер – вона відтворює можливі ролі індивіда для інших і для нього самого, сприймається доступним для людей чином. <...> Особливий аспект соціального змісту маски – можливість впливати на ситуацію. <...> Типізація масок так само немінуча, як типізація ситуацій. <...> У людині бачать тільки того, ким вона є для соціуму, і яким би різноманітним не було соціальне життя, маска несе в собі функцію людини як члена суспільства, а не особистості як такої» [6].

Показово, що в епоху середньовіччя маски й костюмні перевтілення (містерії) зазнавали переслідувань, головним чином тому, що християнська церква це вважала проявом язичництва. Так, 1536 року у Франції декретом парламенту було заборонено маски (їх широко використовували в містеріальних процесіях); у 1648 році в Росії указом царя Олексія Михайловича було заборонено маски («гуслі, домри, волинки й інші бісівські гудебні посудини, а також харі [тобто маски. – О. А.] <...> відбирати, ламати й палити» [1, с. 23]) та ігри скоморохів («ведмедів не водити, личин на себе ніяких не накладати» [1, с. 196]).

Важливим видається історичний аспект своєрідної «дуальності» перетворення та швидких метаморфоз. Як зазначав О. Авдєєв, за легендою ескімосів Берінгової протоки, у колишні часи тварини мали здатність відкидати назад морду й перетворюватися на людину, аналогічно ескімоси під час танцю використовували каптур із зображенням звіра, який відкидали в перервах назад [1, с. 70]; у деяких народів (індіанці племен квакіутл та белаква) існували спеціальні подвійні маски, конструкція яких дозволяла миттєво трансформувати один образ в інший [1, с. 80].

Сьогодні та сама соціальна мотивація в поєднанні з радикально новими технічними можливостями призводить до наочних прикладів нерозривності «маски» з її носієм: від пластичної хірургії до створення нав'язливого образу засобами реклами,

тиражуванням його в «жовтій пресі» з постійним акцентом на відповідних ознаках («брутальний», «сексапільний», «скандальний» тощо), коли штучно створений образ стійко асоціюється з реальною особистістю. У мистецтві такий «зсув» у розумінні умовностей у минулі часи набував абсурдних проявів, коли актора-виконавця сприймали як персонажа, роль якого він виконував.

Звичайно, поголос і публічна слава існували в усі часи. Утім, саме в сучасному світі відбуваються суттєві зміни в цьому контексті. Соціальні образи продукуються й тиражуються масово екранними медіа, водночас техніка й засоби, доступні в побуті, дають можливість пересічним людям наслідувати ці образи (від фотошопу й аватарів в Інтернеті до косметики й пластичної хірургії). Так наслідувально зближуються соціальні ролі та маски з екранними образами й типами. Крім того, «публічні» обличчя, образи «зірок» кіно, естради залучаються до спільного екранного існування, утворюючи калейдоскоп, у якому межі між особистістю й маскою, образом та індивідуальністю фактично зникають, так само як і кордони між реальністю та її екранним образом.

Мотив персонального «акторства» героя фільму «Корпорація “Святі мотори”», низка його нарочитих перевтілень у вкрай характерних персонажів дуже близькі до того, що на початку ХХ ст. відомий практик і дослідник театру М. Євреїнов називав «театром для себе», убачаючи в основі «інстинкт театральності». Як про втілення «театру життя» Євреїнов писав про стиль життя Сари Бернар: «Вранці вона *комедіантка*, “вавилонська блудниця”, ексцентрик, що ширяє на повітряній кулі Жиффара, рекламістка, яка, якщо вірити стоголосим чуткам, показується за один шилінг у чоловічому одязі, з пильною хворою цікавістю вивчає в лікарнях смерть сухотних, фехтує в саду, одягнена в білий костюм П'єро, <...> а ввечері <...> вона плаче на сцені *справжніми* сльозами. <...> Воїстину, душа Сари Бернар – геніальний хамелеон у “театрі для себе”, яким вона зайнята безперестану!» [4, с. 184]. Це в певному сенсі

ГЕОРГІЙ ЧЕРКОВ. ТРАНСФОРМАЦІЇ МАСКИ Й ОБРАЗУ В СУЧАСНІЙ ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ

дуже нагадує низку метаморфоз, до яких удається герой фільму «Корпорація “Святі мотори”».

Попри певну тональність маніфесту («Мені першому пощастило відкрити в людині поряд з інстинктом самозбереження, ставевим та іншими інстинктами інстинкт перетворення, <...> виважено названий мною інстинктом театральності» [4, с. 118]), виклик («Я сурмлю про спасенно-святе для людей – театральність! Сурмлю, апостол її, у розвеселих ризах блазня» [4, с. 34]), декларативність (а в дечому й епатажність), якими характеризуються тексти Євреїнова, його погляди цілком вмотивовані, у подальшому вони отримали розвиток у різних напрямках театральної творчості. Про «інстинкт театральності» Євреїнов писав як про «інстинкт перетворення, тобто інстинкт протиставлення образам, прийнятим ззовні, образів, довільно створюваних людиною в плані преестетичної трансформації видимостей Природи» [4, с. 118].

У цьому контексті показово й те, що фільми Леоса Каракса вирізняються специфічним головним героєм – його роль виконує постійний актор, який за зовнішністю й характером схожий з Караксом настільки, що це дає підстави критиці називати Дені Лавана, виконавця головних ролей, *alter ego* режисера.

У перших кадрах фільму глядач бачить Л. Каракса, який дивним чином прокидається в піжамі ніби в темному залі кінотеатру, під час показу фільму. Потім камера, стежачи за поглядом героя, переносить глядача в простір кінотеатрального екрана, де й розгортаються всі подальші події, уже за участю Д. Лавана. Цілком можливо це трактувати як «акторство» у викладі Євреїнова, який наводить принципово подібні приклади перевтілення в «театрі для себе» – від крайнього навіженства й самодурства (П. Демідов) до очевидних психічних розладів.

Такий мотив театральності в реаліях сучасності замикається з радикально новими засобами трансформацій і візуалізації. Щодо цього у фільмі «Корпорація “Святі мотори”» в певному сенсі подано галерею образів, створених пізніми засобами перевтілення – від пластичного гриму до 3D комп’ютерної графіки в технології *Motion Capture*.

Отже, екран через певні ознаки – масове поширення, широку доступність (кінопрокат, ТБ, Інтернет, мультимедійні пристрої) і зорову подібність зображення із зовнішніми формами реальності – є специфічним засобом візуального пізнання навколишнього світу, засобом комунікації та телеприсутності. Це спричиняється до того, що і в суто художніх екранних творах герой, образ, персонаж в очах реципієнта набувають особливих рис «реального» буття, стають зразками для наслідування, матеріалізованим ідеалом тощо (більшою мірою, ніж, наприклад, у театрі чи літературі). У цьому сенсі екран ігрового кіно є окремим утіленням значно ширшого явища – сучасного екранного представлення буття. Технічні засоби дозволяють створювати цілком штучні, синтетичні образи. Екранна маска входить у медіа-простір та розмножується, стаючи і соціальною публічною маскою, і амплуа «зірки», і героєм окремого фільму, і профілем користувача соцмережі.

Якщо десятиліттями раніше екранний образ був фактично кінематографічним, то тепер кіноекран становить лише частину екранних образів, до того ж не найбільшу. Відтак мова екранного зображення стає узагальненішою, утилітарнішою, відповідно, відбувається взаємний вплив у сферах мультимедіа й кіномистецтва: кіно переймає стилістику ручних камер, відеокамер спостереження й відеореєстраторів, інформаційні повідомлення запозичують стилістику кінооповідальності й вибудовують сюжети новин як жанровий ролик.

## СУЧАСНІСТЬ

## Джерела та література

1. Авдеев А. Д. Происхождение театра. Элементы театра в первобытно-общинном строе. – Ленинград ; М. : Искусство, 1959. – 265 с.
2. Брокмейер Й., Харре Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. – 2000. – № 3. – С. 29–42.
3. Делез Ж. Кино. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2012. – 560 с.
4. Евреинов Н. Демон театральности / сост., общ. ред. и коммент. А. Ю. Зубкова и В. И. Максимова. – М. ; С.Пб. : Летний сад, 2002. – 535 с.
5. Зубавина І. Метаморфози статусу «реального» в кінематографі доби цифрових технологій // Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки (Мистецькі обрії) : зб. наук. пр. / Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України. – К., 2008. – № 10. – С. 205–219.
6. Петрик А. Н. Роль, маска, социальное пространство, социализация // Проблемы общественного развития в зеркале социологии и экономики : Тезисы докладов III Межрегиональной научной конференции. – Екатеринбург, 2000. – С. 24–26.
7. Руднев В. П. Прочь от реальности : исследование по философии текста. – М. : Аграф, 2000. – 432 с.
8. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка : в 4 т. / пер. с нем. О. Н. Трубачева ; под ред. Б. А. Ларина. – М. : Прогресс, 1986. – Т. 2. – 672 с.
9. Черных П. Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка. – 3-е изд., стер. – М. : Русский язык, 1999. – Т. 2.
10. Чудинов А. Н. Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка. – 3-е изд., испр. и доп. – С.Пб. : Издание В. И. Губинского, 1910. – 878 с.

## SUMMARY

One of the phenomena of the cinema language is the specificity of the representation of the character, personage, screen face, *the star*, the mask... According to the classical aesthetics the artistic image is the universal category of art works. At various times cinematographic image was studied by the theorists (as Sergei Eisenstein, Siegfried Krakauer, Béla Balázs) as well as cinema practitioners (Oleksandr Dovzhenko, Dziga Vertov and others). The extended original investigation of the genesis and typology of cinema image with specific categories *image-mouvement* and *image-time* was realized by Gilles Deleuze in his book *Cinema*.

In this article the author will try to explore some aspects of the visual image in the visual-expressive means of modern screen arts. According to Motion Capture technology the reflective markers are disposed on the actor's body. The shooting under such conditions makes the further completion of free space with other objects possible which create the space of the frame and the surroundings of action. Also the actor can be modified into any creature. However simpler technologies of the superposition of the image (eg. technology Chroma Key, which is also called Green screen according to the colour of work background) can impart the shot scene at the stage of processing with the final content and meaning. Thus the actor becomes a part of the technological process and the final product – the world and the image on the screen – is actually created outside the boundaries of personal actor's work.

We are confronted with the fact that the surrounding reality becomes new material of works of art and also changes the narrative principles, patterns of presentation. In screen culture it can be seen not only in representative stylistic sources of scene cutting (which are often similar in feature films, news and TV shows), but also to the emergence of various forms of fakes, from mockumentary to short videos from you-tube in a new genre of fake-trailers, fake-endings, which shows fictional alternative endings of known films or are non-existent compilation of pictures. Screen culture today is more and more like a kaleidoscope of disconnected fragments, in which every new comparison creates new content. Traditional form of narrative with collinear and consistent narrative outlining the specific history gives way to a new model, which combines extensive instrumental capabilities with a free interpretation of facts and fiction.

Today social motivation combined with a radically new technical possibilities leads to visible examples of indissolubility of *mask* with its carrier. From plastic surgery to the creation of obtrusive advertising image, the replication of the images in *yellow press* (when the artificial image is firmly associated with a real person). In the art such shift in understanding of the



ГЕОРГІЙ ЧЕРКОВ. ТРАНСФОРМАЦІЇ МАСКИ Й ОБРАЗУ В СУЧАСНІЙ ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ

conditionality in the past was a sort of acquired absurd when the actor was identified with his character.

The screen of feature film is a separate embodiment of quite wider phenomenon like a modern screen representation of life. Technical means allow to create completely artificial, synthetic images. Screen mask is a part of the media space and multiplies, becoming a social and public mask, and the role of the *star*, and the hero of a separate film and Internet social network user profile.

If decades earlier screen image was almost entirely cinematic, but now the film screen is only a part of the screen images, besides not the largest one. So the language of the screen image becomes more generalized, utilitarian, there is a mutual influence in the fields of multimedia and cinematography: film adopts the style of hand-held cameras, observation cameras and video recorders, informational messages take the style of film narration and build news stories as a genre clip.

**Keywords:** mask, artistic image, screen arts, cinema.