

ВІД КОМПОЗИЦІЇ ДО КОДИФІКАЦІЇ: ТРАНСФОРМАЦІЯ КОЛЬОРУ В ЕКРАННИХ МЕДІА ХХ-ХХІ СТОЛІТТЯ

Дерев'янка Н. В., Година Я. В.

ВСТУП

Колір належить до найбільш виразних складових медійного образу. Саме тому засоби його використання говорять про епоху іноді відвертіше, ніж зміни підходів в літературі або режисурі. Порівняння фільмів ХХ-ХХІ століття фіксує послідовну тенденцію. Кінематограф ХХ століття існував у межах значно жорсткіших технологічних обмежень, проте демонстрував певну «строкатість» засобів організації кольору.¹ Наступна цифрова епоха забезпечила необмежені можливості кольорокорекції, але фактично встановила лише декілька візуальних пресетів, які циркулюють між кінематографом, телебаченням, рекламою та цифровими платформами.²

У роботі розглядається логіка трансформації кольору від елемента композиційної організації кадру до засобу директивного формування сприйняття сюжету. Особливу увагу приділено співвідношенню між авторськими колірними рішеннями другої половини ХХ століття та сучасними практиками цифрової стандартизації.³ Окремо розглядаються механізми артефактів формування історичної пам'яті про колір, включаючи ретростилізації, перевидання та сучасні уявлення про «плівкову» естетику.⁴

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю осмислення процесів трансформації кольорових рішень у сучасному кінематографі та медіа. Стрімкий розвиток цифрових технологій, поява нових інструментів кольорокорекції та широке використання цифрового грейдингу суттєво розширили можливості контролю над зображенням. Однак одночасно з цим спостерігається тенденція до візуальної стандартизації, коли різноманіття індивідуальних авторських підходів поступово поступається місцем обмеженим кількості повторюваних колористичних моделей. Ці процеси

¹ Street S. *Colour Films in Britain: The Negotiation of Innovation, 1900–1955*. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2012. P. 15–22.

² Misek R. *Chromatic Cinema: A History of Screen Color*. Malden : Wiley-Blackwell, 2010. 376 p.

³ Prince S. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2012. 240 p.

⁴ Fossati G. *From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition*. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2018. 344 p.

впливають не лише на естетику кінематографа, але й на особливості сприйняття глядачем екранної реальності.

Особливого значення набуває дослідження того, як змінювалися функції кольору впродовж другої половини ХХ – початку ХХІ століття. Якщо в класичному кінематографі колір часто виступав складовою композиційної структури кадру, взаємодіяв із декораціями, костюмами та освітленням, то сучасні практики дедалі частіше використовують його як самостійний механізм емоційного програмування глядацької реакції. Колір перетворюється на своєрідний інструмент навігації, який ще до розвитку драматургічного конфлікту повідомляє про жанрову належність твору, характер подій або психологічний стан персонажів.

Науковий інтерес до проблематики кольору в екранних медіа пов'язаний також із питаннями історичної пам'яті та інтерпретації візуальної спадщини. Значна частина сучасної аудиторії знайомиться з класичними фільмами через цифрові реставрації та перевидання, що нерідко змінюють первинні колористичні характеристики творів. У результаті формується нове уявлення про естетику минулих десятиліть, яке може суттєво відрізнятися від оригінальних авторських задумів. Це зумовлює необхідність критичного переосмислення процесів реконструкції історичної пам'яті про колір та ролі цифрових технологій у цьому процесі.

Практичне значення дослідження полягає у можливості використання його результатів у процесі підготовки фахівців у галузі дизайну, аудіовізуального мистецтва, медіакомунікацій та кінознавства. Отримані висновки можуть бути застосовані під час викладання дисциплін, пов'язаних із теорією кольору, історією кіно, режисурою, цифровими медіа та візуальними комунікаціями. Крім того, результати дослідження можуть становити інтерес для практикуючих режисерів, операторів, колористів та дизайнерів, які працюють із формуванням сучасного екранного образу.

1. Від композиції до режиму: трансформація функцій кольору в екранних медіа

Для медіа другої половини ХХ століття колір міг структурувати кадр/картинку, виділяти окремі об'єкти, створювати ритмічні зв'язки між сценами або працювати як символічний маркер. В усіх цих випадках колір залишався частиною внутрішньої організації зображення, яке не існує окремо від предметного світу події, але народжується з неї.

На перетину ХХ-ХХІ століття дедалі частіше проваджується інша модель. Залежно від сценарної логіки сцена маркується холодною, теплою, безбарвною або контрастною кольоровою атмосферою. Колір починає працювати вже на рівні цілого «дорожнього знаку», а глядач стикається

вже не з системою декору і кольорових натяків, а з наративним режимом бачення.

Саме ця зміна створює враження візуальної уніфікації, яке регулярно фіксують як професійні критики, так і пересічні глядачі, коли виникають сталі мем-вирази на кшталт «NetflixLook».⁵ Причому йдеться не про однаковість сюжетів, а саме про передбачуваність профілю картинки.

Режисери минулого не обов'язково були фанатиками ретельної візуальної композиції як Кубрик, Спільний технічний простір кольорової плівки об'єднував дуже різні жанри, бюджети та художні завдання. На тих самих типах плівки знімалися історичні драми, комедії, детективи, фільми жахів і телевізійна продукція 1970-1980-х років.⁶ Фільм жахів не вимагав окремого кольорового всесвіту, так само як і комедія не потребувала спеціального режиму веселощів. Драматургічна функція значною мірою покладалася на подію, монтаж, акторську гру та побудову сцени. Показовим є приклад *Halloween* (1978) Джона Карпентера, де власне загроза виникає всередині звичайного світу.⁷ Вулиці, будинки, автомобілі та шкільні коридори залишаються частиною знайомого середовища. Саме тому поява небезпеки порушує відчуття норми, а не підтверджує його.

Сучасне кіно повідомляє глядачеві власний емоційний статус заздалегідь. Небезпечне середовище маркується кольором раніше, ніж починає діяти сюжет. Холодне неонове освітлення, контрастні тіні, десатуровані інтер'єри або специфічний профіль кольорокорекції виконують частину драматургічної роботи ще до появи власне конфлікту.

Якби завданням цього дослідження було порівняння концептуального космосу режисерів, Рідлі Скотт навряд чи став би центральною фігурою. Його кар'єра становить особливий інтерес з іншої причини. Протягом майже п'яти десятиліть Рідлі Скотт залишався активним учасником індустрії, постійно змінюючи жанри, технології та виробничі моделі. Між його картинами *The Duellists* (1977) та *Napoleon* (2023) за майже півстоліття змінився спосіб виробництва зображення, характер постпродакшну, роль міжнародного прокату та саме уявлення про історичну достовірність на екрані.⁸

⁵ Tryon C. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2013. P. 104–117.

⁶ Higgins S. *Harnessing the Technicolor Rainbow: Color Design in the 1930s*. Austin : University of Texas Press, 2007. P. 1–18.

⁷ Prince S. *The Horror Film*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2004. 280 p.

⁸ Bordwell D., Thompson K., Smith J. *Film Art: An Introduction*. 12th ed. New York : McGraw-Hill Education, 2019. P. 24–41; Prince S. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2012. P. 1–20.

TheDuellists існує в тій самій візуальній площині, що й Tess (1979) Романа Поланського, BarryLyndon (1975) Стенлі Кубрика або десятків менш відомих історичних постановок 1970-х років.⁹

Наступний фантастичний Alien (1979) демонстрував схильність режисера до побудови цілісного середовища, однак це середовище ще не прагнуло замінити собою драматургію. Космічний корабель «Ностромо» виглядає радше індустріальним об'єктом, ніж дизайнерською концепцією. Майбутнє в Alien залишається робітничим світом кінця 1970-х в брудних комбінезонах. Саме тому поява чужорідного організму справляє настільки сильне враження. Він вторгається у світ, який до цього моменту функціонував за законами виробничої рутини. Пізніше, повернення Скотта до теми Alien у Prometheus (2012) розгорнулось с камерної історії всередині промислового корабля до урочистої космогонії, хоча і з помітними сценарними суперечностями, які виникли внаслідок бажання режисеру зануритись у улюблену візуальну театральність постанови.

Між Alien та BladeRunner (1982) лише три роки, але там вже видно інший ступінь стилізації. BladeRunner фактично стає фабрикою образів, які потім почнуть жити окремо від самого фільму. Більшість сучасних уявлень про урбаністичне майбутнє так чи інакше проходять через його образний словник: неонові вивіски, промисловий туман, постійний дощ і надлишок штучного світла.¹⁰

Комерційна невдача Legend (1985) в історичній перспективі показала, що фільм з'явився просто надто рано.¹¹ Сучасне фентезі використовує ту саму логіку штучної побудови, яка у 1985 році ще сприймалася як декоративна надмірність.

Gladiator (2000) став моментом, коли подібна стилізація остаточно перестала бути властивістю окремих проєктів. Історичне кіно почало дедалі частіше існувати не лише як реконструкція подій, але і як реконструкція настрою. Саме після Gladiator виникає хвиля псевдоісторичних постановок, у яких атмосфера епохи дедалі частіше передається через попередньо сформований профіль зображення.¹² Що власним прикладом і довів сам автор у Gladiator II (2024).

Тому кар'єра Скотта цікава як здатність відчувати зміни кіноіндустрії. Його найкращі роботи нерідко ставали точками перетину різних тенденцій. Саме з цієї причини вони дозволяють спостерігати процеси, які в менш помітних картинах залишаються прихованими. Фільмографія Скотта

⁹ Brown B. Cinematography: Theory and Practice. 3rd ed. Burlington : Focal Press, 2012. P. 2–15.

¹⁰ Sammon P. M. Future Noir: The Making of Blade Runner. New York : HarperCollins, 2007. P. 5–18.

¹¹ Smith M. Ridley Scott: A Critical Filmography. Jefferson : McFarland, 2014. P. 85–97.

¹² Chapman J. Film and History. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2013. P. 181–198.

фіксує поступове перетворення кольору з елемента композиції на один із головних інструментів конструювання самого режиму сприйняття.

Якщо кар'єра Рідлі Скотта дозволяє спостерігати поступову зміну візуального режиму, то творчість відданого кіномана Квентіна Тарантіно демонструє інший фокус, де йдеться вже не стільки про виробництво образу, скільки про виробництво пам'яті.

Для Тарантіно історія кіно є не джерелом окремих цитат, а повноцінним творчим середовищем. Його картини побудовані на постійному діалозі з жанровим кінематографом 1960-1970-ті років – період, який у сучасній культурі давно набув міфологічного статусу.¹³

Саме тому *Once Upon a Time in Hollywood* (2019) становить окремий інтерес. Формально фільм виступає реконструкцією Лос-Анджелеса 1969 року, хоча і подальші події у ньому відбуваються по волі режисера, коли Шарон Тейт залишилася живою. На практиці відбувається складніший і неочевидний процес.

Якщо ми порівняємо кінокадри *Once Upon a Time in Hollywood* з будь-якою стрічкою 1969 року, наприклад *Easy Rider* або навіть документальним репортажем того часу, то різниця буде величезною. Парадокс полягає в тому, що подібна ситуація виникає саме у режисера-ерудита, який знає контент краще за більшість сучасників того часу!

Глядач *Once Upon a Time in Hollywood* бачить не стільки історичну епоху, скільки її культурний образ, сформований десятиліттями телевізійних повторів, документальних програм, журнальних публікацій, колекційних фотографій.¹⁴ Популярна культура намагається виробити шаблони для різних десятиліть.¹⁵ 1950-ті асоціюються з хромованими автомобілями та яскравими вивісками. 1980-ті – з неоном, синтезаторами та VHS. 1970-ті дедалі частіше постають у бурштинових відтінках вигорівших постерів та фотослайдів розсипу флімаркетів.

Втім, питання історичної достовірності у випадку Тарантіно навряд чи має остаточну відповідь. Сам режисер неодноразово демонстрував готовність радикально змінювати історичний матеріал, якщо цього вимагала сценарна напруга.¹⁶ У *Inglourious Basterds* (2009) альтернативна реальність Другої світової війни набувають характеру абсурднішого за *La Grande Vadrouille* з Луї де Фюнесом.

¹³ Brottmann M. *Quentin Tarantino: The Man and His Movies*. New York : Harper, 2019. P. 45–61.

¹⁴ Landsberg A. *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York : Columbia University Press, 2004. P. 19–48.

¹⁵ Jameson F. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham : Duke University Press, 1991. P. 279–296.

¹⁶ Greene R. *Quentin Tarantino and Philosophy: How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*. Chicago : Open Court, 2007. P. 211–224.

Але навіть тоді, коли режисер свідомо відмовляється від історичної достовірності, він продовжує користуватися готовими образами минулого. Його фільми часто виглядають не як спроба відтворити епоху, а як робота з уже накопиченим архівом культурної пам'яті про неї.

В результаті відбувається заміщення, коли первинний культурний об'єкт поступається місцем доволі специфічно індукованому образу, де пам'ять не записує, а інтерпретує. Саме тут стає помітною цінність режисерів з власною кіномовою, яка взагалі не прагнула бути актуальною або опанувати контроль над епохою. Вони і були тією самою епохою і одночасно зберігали достатньо художньої дистанції, щоби твори зберігали позачасовий імпульс і потенціал.

2. Авторські моделі кольору та межі візуального контролю

Режисер Ерік Ромер не намагається завоювати увагу глядача. Навпаки, Ромер дуже підозріло ставився до режисури, яка маніпулятивно через монтаж та інші інструментальні засоби веде глядача до наперед визначеної реакції, стверджуючи, що «глядач повинен залишатися вільним».¹⁷ Для сучасної індустрії, де виробництво побудовано навколо боротьби за перегляд, це звучить як ересь. Ромер належав до покоління, яке виросло навколо Андре Базена і його віри в онтологію кінематографічного образу.¹⁸ Якщо світ достатньо цікавий сам по собі, його не потрібно постійно підштовхувати. Персонажі Ромера багато говорять, але сам фільм не поспішає пояснювати, хто з них мав рацію. Події не складаються у систему моральних сигналів, а світ залишається більшим за авторську волю. Кіно Ромера часто виглядає майже аскетичним, саме тому воно так корисне для цієї розмови. Природне освітлення кадру: літнє сонце виглядає як літнє сонце, морське узбережжя як морське узбережжя. У цьому є певна довіра до кадру.

Ця довіра проявляється не лише в кольорі. Цікаво, що Ромер майже не покладається і на музику як інструмент керування настроєм¹⁹, що для кіно це нетипово. Багато фільмів використовують музику приблизно так само, як і кольоровий режим. Вона з'являється раніше за сюжет і повідомляє, яку саме емоцію слід переживати. У Ромера між подією та її інтерпретацією завжди залишається свіжий простір.

¹⁷ Rohmer É. *The Taste for Beauty* / transl. by Carol Volk. Cambridge : Cambridge University Press, 1989. P. 57–64.

¹⁸ Bazin A. *What Is Cinema?* Vol. 1 / transl. by Hugh Gray. Berkeley : University of California Press, 2005. P. 9–16.

¹⁹ Leigh J. *The Cinema of Eric Rohmer: Irony, Imagination, and the Social World*. London : Continuum, 2011. P. 101–112.

Якщо Ромер зберігає літературну дисципліну діалогів, то режисер Роберт Олтменвзагалі відмовляється від ідеї централізованого контролю над фільмом.²⁰ Його персонажі перебивають один одного. Другорядні події в якийсь момент починають конкурувати з головними. Камера часто поводить себе так, ніби не знає, де саме знаходиться центр оповіді. Світ не зобов'язаний бути організованим навколо сюжету. Те, що у традиційній драматургії виглядало б помилкою, у Олтмена працює, як плетіння тканини або ламінарний потік який у будь який момент може опинитися в турбулентному стані. А може і не опинитися. *Three Women* часто згадують через сюрреалістичну дивну атмосферу. Дивний малюнок на дні басейну або жовтий колір сукні на щось натякають, але це не працює як окремий ключ з об'єктом для глядача. Басейни, мотелі, автомобілі, стіни, одяг персонажів не розчиняються в єдиній кольоровій системі.

Режисер Вернер Герцог часто говорить про «екстатичну правду»²¹, яка існує в якомусь проміжному стані, де сама стихія починає диктувати правила режисеру, акторам і глядачеві. Його цікавить не драматургічна переконливість, а сам факт зіткнення людини з чимось більшим за неї саму. Саме тому *Aguirre, Der Zorn Gottes* (1972) не можна віднести до історичного чи драматичного фільмів або притчі.²² Тут майже немає нічого від театральної пишноти. Джунглі, річка, бруд, туман і виснажені обличчя персонажів. Колір не організований як декоративна система. Проте він і не редукується до загального атмосферного режиму. Світ залишається строкатим навіть тоді, коли він виглядає ворожим і монотонним.

Сучасна індустрія прагне стабільності, де глядач повинен упізнати жанр, емоцію, десятиліття, бренд і навіть спосіб сприйняття ще до того, як розгорнеться дія. Не підтверджувати очікування, а виробляти власні правила: фільми Ромера, Олтмена і Герцога могли дозволити собі бути «не пійманими», по відомому вислову Георгія Сковороди.

Найнаочніше творча різноманітність проявлялася саме в кольорі. Причина досить проста. Драматургічні рішення, акторська гра або режисерський ритм потребують окремого аналізу. Колір помітний одразу. Саме тому він дозволяє побачити відмінності між авторськими системами там, де інші параметри ще залишаються прихованими.

²⁰ Kolker R. P. *A Cinema of Loneliness*: Penn, Stone, Kubrick, Scorsese, Spielberg, Altman. 4th ed. Oxford : Oxford University Press, 2011. P. 274–312.

²¹ Herzog W. *Minnesota Declaration: Truth and Fact in Documentary Cinema* // Walker Art Center. 1999.

²² Ames E. *Ferocious Reality: Documentary according to Werner Herzog*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2012. P. 33–49.

Важливо наголосити, що сучасні дискусії про колір часто починаються з цифрового грейдингу, ніби до його появи колір був чимось стихійним. Насправді кінематограф працював із кольоровими системами задовго до появи комп'ютерної обробки. Теорія Йоганнеса Іттена, його триади, комплементарні та аналогові схеми давно проникли в сценографію, рекламу, дизайн і кіно.²³ Режисери користувалися ними не менш свідомо, ніж сучасні колористи користуються кольоровими колесами в DaVinciResolve.²⁴

Для Жана-Люка Годара колір стає частиною конструкції кадру.²⁵ У *PierrotleFou* (1965) окремі кольорові площини вступають у взаємодію майже так само активно, як монтажні склейки. Важливо, що тут немає спроби створити єдиний режим сприйняття. Колір працює локально. Його значення народжується із зіткнення конкретних предметів, костюмів, поверхонь і декорацій. Те, що в підручниках із композиції описується через кольорові триади або контрасти, у Годара перетворюється на кінематографічну подію.

Якщо Годар працює через зіткнення елементів, то Лукіно Вісконті тяжіє до рівноваги.²⁶ У *TheLeopard* (1963) колір майже неможливо відокремити від сценографії, музики Ніно Роти, костюму або архітектури інтер'єру. Кадр нагадує складну сценічну побудову, де кожна деталь підтримує іншу.

У *The Holy Mountain* (1973) Аляхандро Ходоровскі або «Тінях забутих предків» (1965) Сергія Параджанова колір працює як символічна мова.²⁷ Окремі образи навмисно перевантажені значеннями. Релігійні алюзії, окультні мотиви, циркова естетика і політична сатира Ходоровскі постійно нашаровуються одна на одну. Колір тканини, фрукти, посуд, орнаменти та архітектурні деталі у Параджанова утворюють єдину систему образів. Колір перестає бути частиною композиції і починає брати участь у виробництві міфу.

Спільним для Годара, Вісконті, Ходоровскі та Параджанова є не конкретний стиль або набір художніх прийомів. Навпаки, важко знайти режисерів, які були б настільки несхожими один на одного. Спільним залишається інше: колір у кожному випадку підпорядковується індивідуальній художньому жесту. Він не передує фільму як готова схема, а народжується разом із ним.

²³ Itten J. *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color*. New York : Wiley, 1973. P. 19–39.

²⁴ Misk R. *Chromatic Cinema: A History of Screen Color*. Malden : Wiley-Blackwell, 2010. P. 1–23.

²⁵ Brody R. *Everything Is Cinema: The Working Life of Jean-Luc Godard*. New York : Metropolitan Books, 2008. P. 224–236.

²⁶ Nowell-Smith G. *Luchino Visconti*. 3rd ed. London : BFI Publishing, 2003. P. 178–196.

²⁷ Martin M. *Alejandro Jodorowsky*. Köln : Taschen, 2007. P. 84–103; First J. *Sergei Parajanov*. Urbana : University of Illinois Press, 2010. P. 67–82.

Саме слово «палітра кадру» сьогодні часто вводить в оману. Воно створює враження, ніби йдеться про загальний відтінок зображення. У багатьох класичних фільмах ситуація була іншою. Палітра складалася з великої кількості автономних кольорів, які не поспішали підкорятися єдиному режиму. Це добре видно навіть у стрічках, де режисер взагалі не прагнув декоративності. І Герцог є показовим випадком. Після Вісконті, Параджанова чи Годара виникає спокуса пояснити багатство кольору впливом живопису, театру або студійної традиції. Але тоді незрозуміло, що робити з Aguirre?

Після розгляду настільки різних авторських практик виникає закономірне питання. Якщо кінематограф другої половини ХХ століття справді демонстрував таку різноманітність підходів до кольору, то звідки походять сучасні уявлення про те, як повинні виглядати окремі десятиліття? Не будемо забувати, що для значної частини сучасної аудиторії знайомство зі класичним кіно відбувається не через оригінальні копії, а через їхні пізніші цифрові реконструкції. У результаті глядач нерідко сприймає не історичний колір фільму, а сучасне уявлення про те, яким цей колір повинен був бути.²⁸ Тому спроби відновлення автентичності часто стають новим актом інтерпретації.

Історію кольору в кіно часто описують як історію технічного прогресу. Спочатку ручне тонування плівки, Kinemacolor, потім Technicolor, удосконалення багатошарових кольорових емульсій, поява цифрового проміжного процесу, сучасний грейдинг.²⁹ В момент, коли контроль над кольором став майже абсолютним, палітра багатьох фільмів почала виглядати менш різноманітною. Важливо, що майбутня стандартизація кольору народжувалася не лише в кінематографі. Телебачення десятиліттями виробляло власні правила передбачуваного зображення. На відміну від авторського кіно, телевізійна продукція вимагала стабільності від серії до серії, від студії до студії, від країни до країни.³⁰ Студійний протокол пізнаваності згодом виявилася напрочуд сумісним з можливостями цифрового постпродакшену.

Це не означає, що колись існувала золота доба свободи, а потім настала доба занепаду. Історія кіно не рухається настільки прямолінійно. Голлівуд 1940-х був значно жорсткіше контрольований студіями, ніж американське

²⁸ Fossati G. From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2018. P. 152–173.

²⁹ Street S. Colour Films in Britain: The Negotiation of Innovation, 1900–1955. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2012. P. 1–26; Misk R. Chromatic Cinema: A History of Screen Color. Malden : Wiley-Blackwell, 2010. P. 11–35.

³⁰ Caldwell J. T. Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television. New Brunswick : Rutgers University Press, 1995. P. 41–73.

кіно 1970-х.³¹ Сучасний режисер має у своєму розпорядженні інструменти, про які його попередники не могли навіть мріяти. Проте достатньо поставити поруч кілька фільмів другої половини XX століття, щоб помітити відмінність не лише в палітрі, а й у самому способі існування кольору на екрані.

Показово у цьому сенсі розглянути палітру *Deer End* (1970) Єжи Сколімовського.³² Картина демонструє відсутність тієї колірної дисципліни, яка стала звичною для сучасної кінопродукції.



Інтер'єр басейну побудований на співіснуванні кількох відтінків зеленого, жовтого кахлю, червоних акцентів, білих халатів та коричневих тонів підлоги. Вони не підпорядковані єдиному колірному режиму і не зведені до попередньо визначеної атмосфери. Колір належить самому простору. Саме тому окремі елементи можуть вступати між собою у конфлікт або відволікати увагу від головної дії. Цікаво уявити, що сталося б із подібним кадром під час сучасного постпродакшену.

Насамперед відбулася тональна уніфікація кадра без драматизації простору. Різні відтінки зеленого були б частково приведені до спільної палітри. Білий халат героїні навряд чи залишився б нейтрально білим.

³¹ Bordwell D., Staiger J., Thompson K. The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960. London : Routledge, 1985. P. 3–25; Biskind P. Easy Riders, Raging Bulls. New York : Simon & Schuster, 1998. P. 15–38.

³² Haltorf M. Polish Cinema: A History. New York : Berghahn Books, 2019. P. 213–216.

Швидше за все він отримав би легкий кремовий або теплий відтінок, який зв'язував би його з іншими елементами кадру. Жовтий кахель, зелені стіни, підлога та шкіра персонажів почали б тяжіти до спільного теплого знаменника. Замість локальних кольорових суперечностей виникла б єдина атмосфера.

Не менш показовою була б робота з контрастом. На відміну від естетики 1990-х або початку 2000-х років, сучасний постпродакшен часто уникає різких перепадів між світлом і тінню. Тіні були б частково підняті, мікrokонтраст приглушений, а саме зображення стало б м'якшим і одноріднішим. У результаті басейн виглядав би менш конкретним місцем і більше – носієм певного настрою.

Саме в цій відмінності можна побачити одну з характерних рис сучасної візуальної культури. Колір дедалі частіше використовується не для організації простору кадру, а для організації реакції глядача. Він починає виконувати частину роботи, яка раніше покладалася на драматургію, монтаж або саму структуру сцени. Кадр Сколімовського сьогодні зробили б більш «узгодженим». І саме це фокус на узгодженості може бути однією з центральних рис сучасної візуальної культури. Бо якщо подивитися на багато серіалів, фестивального кіно, реклами преміальних брендів або навіть інтер'єрної фотографії, то всюди помітне прагнення прибрати внутрішні конфлікти кольору.

Deep End характерний тим, що таких конфліктів не боїться (або не помічає). Зелений тут не повинен дружити з червоним. Білий не повинен підтримувати палітру приміщення. Простір не повинен складатися в єдину дизайнерську концепцію. Кольори просто існують.

3. Кодифікація кольору в сучасних екранних медіа

Наприкінці 1990-х років колір перестає бути окремим компонентом кадру і поступово перетворюється на принцип організації цілого фільму.³³ Показовими є Dobermann (1997) Яна Кунена, FightClub (1999) Девида Фінчера та The Matrix (1999) дуэта Вачовські. Усі три картини виходять з подібного припущення, що світ більше не зобов'язаний виглядати природно. Dobermann насичує простір агресивними кольоровими контрастами і кліповою експресією. Fight Club підпорядковує міське середовище брудно-зеленій та жовтуватій палітрі, яка охоплює офіси, квартири, бари та підвали.³⁴ У The Matrix зелений відтінок взагалі

³³ Miskewicz R. Chromatic Cinema: A History of Screen Color. Malden : Wiley-Blackwell, 2010. P. 215–248.

³⁴ Brown B. Cinematography: Theory and Practice. 3rd ed. Burlington : Focal Press, 2012. P. 248–253.

набуває структурної функції, відокремлюючи один рівень реальності від іншого.³⁵ У всіх трьох випадках колір перестає бути наслідком локації або освітлення. Навпаки, сама реальність починає підлаштовуватися під кольоровий задум.

Наступний крок здійснюють *O Brother, Where Art Thou?* (2000) братів Коенів та *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001) Жана-П'єра Жене.³⁶ Кольоровий режим поширюється на весь світ картини. Коєни цифровим способом прибирають природну зелень південного ландшафту Мінесоти, замінюючи її пиловими та жовтими тонами.³⁷ Жене вибудовує Париж із бурштинових, зелених і золотавих відтінків. У обох випадках глядач бачить вже не предмети, а колірну модель світу.

Domino (2005) Тоні Скотта доводить цю тенденцію до радикального завершення.³⁸ Пересвічені ділянки кадру, зрушення кольорів, перебільшений контраст стають частиною видовища. Якщо у *DeepEnd* басейн визначав палітру кадру, то у *Domino* палітра починає визначати басейн, місто, персонажів і сам спосіб бачення.

Колір поступово сам перетворюється на систему, здатну організовувати простір, настрій, драматургію та навіть сам статус реальності всередині фільму. Саме з цієї точки починається історія тих візуальних режимів, які згодом стануть звичними для серіалів, стримінгових платформ і цифрового контенту.

Поширення цифрового грейдингу збіглося з іншим інтермедійним процесом, який рідше стає предметом обговорення.

У 1980-х музичне відео часто запозичувало амбіції великого кіно.³⁹ Кліпи прагнули бути маленькими фільмами, під які будувалися повноцінні історичні або фантастичні сетапи, використовувалася складна сценографія, костюми, драматургічні мізансцени. Частина кліпів нагадувала концентроване авторське кіно. Потім напрямок руху змінився.

Візуальні кліше таких стрічок як *Trainspotting*, *Dobermanni FightClub* (не забуваємо, що Девид Фінчер починав с музичних кліпів і реклами) у 90-х успішно відгукнулися на розквіт гранжу і клубної електронної музики. Урбаністичне відчуження, постіндустріальні ландшафти, штучне

³⁵ Whissel K. *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema*. Durham : Duke University Press, 2014. P. 65–71.

³⁶ Prince S. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2012. P. 101–108.

³⁷ King G. *New Hollywood Cinema: An Introduction*. New York : Columbia University Press, 2002. P. 249–251.

³⁸ Redmond S. *The Cinema of Tony Scott: Authorship and Image*. New York : Columbia University Press, 2013. P. 168–182.

³⁹ Vernallis C. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York : Columbia University Press, 2004. P. 1–24.

освітлення, самотній герой (переважно ампула наркокур'єра в момент екзистенційної кризи) дивиться у брудне дзеркало: ці образи поступово перетворилися на універсальний набір впізнаваних знаків, який живе і донині в безлічі музичних відео та фестивальному кіно.

Культура музичного відео почало виробляти власні скорочені версії минулих моделей повного метра.⁴⁰ Складні драматургічні конструкції поступилися місцем готовим символам. Десатурація і статична поведінка в кадрі стала маркером серйозності висловлювання і невимовної травми. Поступово ці спрощені коди повернулися назад у кінематограф, особливо на соціальну тематику.

У цьому сенсі стандартизація кольору є лише частиною ширшого процесу. Разом із кольоровими режимами сучасна візуальна культура успадкувала і стандартизовані форми значущості. Вони легко переміщуються між рекламою, музичним відео, стримінговими серіалами та авторським кінематографом, зберігаючи пізнаваність навіть тоді, коли втрачають зв'язок із конкретним історичним або драматургічним контекстом.⁴¹

К 2010-м рокам кольоровий режим остаточно виходить за межі окремих фільмів до готових моделей.⁴² Показовим є *Ozark* (2017-2022), де синьо-сіра палітра настільки послідовно охоплює весь серіал, що починає сприйматися як природна властивість світу. Вода, небо, інтер'єри, одяг і навіть людська шкіра тяжіють до одного кольорового режиму.

На протилежному полюсі знаходяться комедійні проекти на кшталт *Paddington 2* (2017), де світ підпорядковується теплим кремовим, медовим, помаранчевим і пастельним відтінкам. Подібно до того, як *Ozark* за допомогою холодної палітри формує відчуття тривоги, *Paddington 2* використовує колір для створення простору доброзичливості та безпеки. В обох випадках колір перестає бути характеристикою окремих предметів і починає виконувати функцію загального режиму сприйняття.

Ще цікавішу долю пережила естетика серіалу *Game of Thrones* (2011-2019).⁴³ Для самого серіалу вона була пов'язана з конкретним фентезійним світом, його архітектурою, костюмами, кліматом та драматургією. Проте поступово елементи цієї стилістики почали існувати самостійно,

⁴⁰ Goodwin A. *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1992. P. 49–86.

⁴¹ Frith S., Goodwin A., Grossberg L. (eds.). *Sound and Vision: The Music Video Reader*. London : Routledge, 1993. P. 3–15.

⁴² Miskin R. *Chromatic Cinema: A History of Screen Color*. Malden : Wiley-Blackwell, 2010. P. 249–281.

⁴³ Mittell J. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York : New York University Press, 2015. P. 291–309.

у тому числі в маргінальних, придонних середовищах на кшталт онлайн-казино та букмекерських платформ. Бірюзові темні інтер'єри з вогнями, металеві фактури, золото, дим – усе, що колись належало дорогому жанровому виробництву, завдяки універсальним цифровим пакетам обробки зображення перетворилося на типовий набір оформлення гемблінг-додатку.

Втім, процесу колористичної уніфікації ще опираються проекти великого екрану, за якими стоїть персональний авторитет режисера. Такого, наприклад, як FormulaOne (2025) Джозефа Косінскі. Попри використання сучасніших цифрових камер, палітра не демонструє агресивної десатурації або нав'язливого забарвлення. Простір перегонів зберігає широкий діапазон, включаючи нейтральні та білі тони костюмів гонщиків всупереч тотальному тонуванню. Виглядає як диво – вперше за довгий час великий студійний проект не соромиться білого кольору та рекламних кольорів команд.

Ще більш послідовний консерватизм демонструють проекти франшизи StarWars – від TheForceAwakens (2015) Дж. Дж. Абрамса до Andor (2022) Тоні Гілроя. При усіх можливостях сучасного виробництва, автори постійно повертаються до священних фетишів оригінальної трилогії Джорджа Лукаса. Потерті корпуси кораблів, закопчені шоломи, механічні перемикачі, аналогові дисплеї начебто давно втратили будь-який зв'язок із реальними уявленнями про майбутнє. Значна частина тих рішень виникла не як футурологічна концепція, а як наслідок конкретних виробничих можливостей 1970-х років. Сьогодні ж вони стали каноном і відтворюються свідомо.⁴⁴ У тому числі і на рівні оригінальної колористики та світлотіньової побудови кадру. Відмова на користь сучасного тонування і грейдінгу могла б поставити під сумнів саму пізнаваність франшизи і розлютити численну фанбазу. Тому сучасні цифрові технології використовуються не для переосмислення цього світу, а для максимально точного відтворення його історично сформованих умовностей.⁴⁵

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволяє говорити не лише про зміну кольорових рішень у медіа, зокрема кіно. Значно важливішою видається зміна ставлення до самого глядача.

⁴⁴ Brooker W. Using the Force: Creativity, Community and Star Wars Fans. New York : Continuum, 2002. P. 9–31.

⁴⁵ Jenkins H. Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture. Updated 20th Anniversary Edition. New York : Routledge, 2013. P. 279–293.

Кінематограф ХХ століття не був епохою суцільних шедеврів, проте навіть масове кіно існувало всередині значно ширшого спектра візуальних можливостей. При цьому одна й та сама кольорова плівка могла об'єднувати комедію, фільм жахів, історичну драму чи телевізійну постановку. Атмосфера виникала переважно через подію, простір, акторську гру та драматургію.

Сучасні цифрові технології дали кінематографу тотальний контроль над зображенням, який, власне сягнув і за його межі разом з падінням довіри доглядача. Колір починає заздалегідь повідомляти про емоційний стан сцени. Музика дублює драматургічну функцію. Візуальне середовище попереджає про небезпеку раніше, ніж вона з'являється в сюжеті. Замість відкритого простору інтерпретацій глядач отримує систему дорожніх позначок які мають стояти не тільки в комерційному, але і авторському фестивальному кіно.

Саме тому питання не зводиться до переваг плівки над цифрою або минулого над сучасністю. Цифрові інструменти здатні створювати видатні образи, так само як і плівка ніколи не гарантувала художньої цінності. Однак історія рефлексії кольору показує тенденцію відходу від світу, який потрібно було спостерігати, до світу, який приходить зверху вниз уже директивно поясненим.

Найбільша культурна втрата полягає не у зникненні певних ностальгічних палітр. Разом зі строкатістю фотохімічного зображення поступово зникає і право випадковості. Те, що колись могло виникнути з ландшафту, освітлення, декорації чи навіть виробничої недосконалості, сьогодні все частіше замінюється контрольованою моделлю. У результаті сучасний кінематограф маючи технологічно свободу конструювання образу, свідомо використовує її саме для скорочення простору, в якому цей образ міг бути побачений по-різному.

АНОТАЦІЯ

У статті досліджується трансформація функцій кольору в екранних медіа ХХ-ХХІ століття. Розглядаються відмінності між авторськими практиками плівкової епохи та сучасними моделями цифрового постпродакшену. Аналізуються творчі підходи Рідлі Скотта, Еріка Ромера, Роберта Олтмена, Вернера Герцога, Жана-Люка Годара, Сергія Параджанова, Алехандро Ходоровскі, Квентіна Тарантіно та інших режисерів. Особливу увагу приділено процесам стандартизації кольору, поширенню готових візуальних режимів у сучасній аудіовізуальній культурі та взаємовпливу кінематографа, музичного відео, телебачення й цифрових платформ. Окремо розглядаються механізми формування

історичної пам'яті про колір, включаючи ретростилізації, цифрові реконструкції та сучасні уявлення про «плівкову» естетику. Аналізується роль музичного відео у циркуляції візуальних кодів між різними типами екранних медіа. Показано, що сучасна колористика дедалі частіше виконує не лише композиційну, а й драматургічну функцію, формуючи емоційний контекст ще до розвитку подій на екрані. Висувається припущення, що колір у сучасній екранній культурі дедалі частіше використовується як інструмент попередньої кодифікації глядацького сприйняття.

Література

1. Ames E. *Ferocious Reality: Documentary according to Werner Herzog*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2012. 336 p. DOI: 10.5749/minnesota/9780816677634.001.0001.
2. Bazin A. *What Is Cinema?* Vol. 1 / transl. by H. Gray. Berkeley : University of California Press, 2005. 184 p.
3. Bordwell D., Thompson K., Smith J. *Film Art: An Introduction*. 12th ed. New York : McGraw-Hill Education, 2019. 736 p.
4. Brody R. *Everything Is Cinema: The Working Life of Jean-Luc Godard*. New York : Metropolitan Books, 2008. 688 p.
5. Brottman M. *Quentin Tarantino: The Man and His Movies*. New York : Harper, 2019. 320 p.
6. Brown B. *Cinematography: Theory and Practice*. 3rd ed. Burlington : Focal Press, 2012. 352 p.
7. Caldwell J. T. *Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Brunswick : Rutgers University Press, 1995. 423 p.
8. Chapman J. *Film and History*. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2013. 288 p. DOI: 10.1007/978-1-137-31183-4.
9. First J. *Sergei Parajanov*. Urbana : University of Illinois Press, 2010. 232 p.
10. Fossati G. *From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition*. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2018. 344 p. DOI: 10.1515/9789048543526.
11. Frith S., Goodwin A., Grossberg L. (eds.). *Sound and Vision: The Music Video Reader*. London : Routledge, 1993. 288 p.
12. Goodwin A. *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 1992. 224 p.
13. Greene R. (ed.). *Quentin Tarantino and Philosophy: How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch*. Chicago : Open Court, 2007. 288 p.
14. Herzog W. *Minnesota Declaration: Truth and Fact in Documentary Cinema*. Minneapolis : Walker Art Center, 1999.

15. Higgins S. *Harnessing the Technicolor Rainbow: Color Design in the 1930s*. Austin : University of Texas Press, 2007. 362 p.
16. Itten J. *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color*. New York : Wiley, 1973. 152 p.
17. Jameson F. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham : Duke University Press, 1991. 438 p.
18. Kolker R. P. *A Cinema of Loneliness: Penn, Stone, Kubrick, Scorsese, Spielberg, Altman*. 4th ed. Oxford : Oxford University Press, 2011. 448 p.
19. Landsberg A. *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York : Columbia University Press, 2004. 232 p.
20. Leigh J. *The Cinema of Eric Rohmer: Irony, Imagination, and the Social World*. London : Continuum, 2011. 232 p.
21. Martin M. *Alejandro Jodorowsky*. Köln : Taschen, 2007. 192 p.
22. Misek R. *Chromatic Cinema: A History of Screen Color*. Malden : Wiley-Blackwell, 2010. 376 p. DOI: 10.1002/9781444320619.
23. Nowell-Smith G. *Luchino Visconti*. 3rd ed. London : BFI Publishing, 2003. 256 p.
24. Prince S. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2012. 240 p.
25. Prince S. *The Horror Film*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2004. 280 p.
26. Rohmer É. *The Taste for Beauty* / transl. by C. Volk. Cambridge : Cambridge University Press, 1989. 350 p.
27. Sammon P. M. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Rev. and updated ed. New York : HarperCollins, 2007. 600 p.
28. Smith M. *Ridley Scott: A Critical Filmography*. Jefferson : McFarland, 2014. 278 p.
29. Street S. *Colour Films in Britain: The Negotiation of Innovation, 1900–1955*. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2012. 247 p.
30. Tryon C. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2013. 240 p.
31. Vernallis C. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York : Columbia University Press, 2004. 352 p.

Information about the authors:

Derevyanko Nataliya Volodymyrivna,

Candidate of Pedagogical Sciences,

Associate Professor at the Department of Design

Khortytsia National Academy

59, Naukovogo mistechka, Zaporizhzhia, 69017, Ukraine

Godyna Yaroslav Viktorovych,

Deputy Director

“VEGA PLUS” LLC,

4, Ukrainskaya str., Zaporizhzhia, Ukraine, 69095