

РОЛЬ «КАМЕРИ-СПОСТЕРІГАЧА» В ТВОРЕННІ ПОВІЛЬНОГО КІНО

Дмитро Колос

The Role of the 'Camera-Observer' in the Creation of Slow Cinema

Dmytro Kolos

The purpose of this research is to analyse the concept of the camera as a virtual observer of events and its role in the creation of slow cinema.

The research methodology is grounded in the history of ideas, as the study focuses on a concept that requires clarification: the camera as an observer – that is, as a virtual character within the cinematic world, whose primary role is to perceive events and alter the ways in which they are viewed. This concept was developed by integrating the notions and characteristics of shot duration and spatial composition within the frame (in cases where they allow the observer's agency to emerge), and by reformulating the parameters that define the frame as a technical element into the properties of vision. Analytical methods were employed in examining historically described camera techniques, while synthesis was used to construct the defining features of the 'camera-observer'.

***Results.** To identify and describe the parameters characteristic of slow cinema, we examined film theory and studies on the stylistic approaches of directors such as Michelangelo Antonioni, Jean Renoir, Béla Tarr, and others. The concept of the camera as an observer encompasses a set of interrelated techniques: the use of 'dead time' (temps mort), which enables prolonged observation; planimetric and recessive spatial compositions; and the shifting roles assumed by the camera – as passive viewer, real participant, and active director. It also engages with the interplay between close and distant modes of viewing. This concept is closely linked to spiral and circular narrative structures, as well as to the typically detached behaviour of the dramatic character. The observer is imbued with the capacity to reveal the emotional qualities of a situation or location, not through dialogue, but through mood or behaviour – calmness, apathy, continual wandering, and movement from place to place.*

***Conclusions.** The features and connections described constitute the concept of the 'intelligent camera', which selects how to present a situation and embodies socio-emotional behaviour. Through the transformation of the camera's technical parameters into those of an autonomous participant – when the camera assumes an independent role as an observer within the virtual world of cinema – slow cinema emerges as a distinct genre.*

***Keywords:** Slow cinema, camera, observer, dead time, Bazin, Antonioni, Renoir.*

Постановка проблеми

В основі дослідження лежить припущення, що творення з камери самотійного спостерігача у віртуальному світі подій сприяє виникненню кіно, яке називають повільним або споглядальним. Відштовхуючись від нього, виникає питання – у який спосіб віртуальний спостерігач робить кіно повільним?

Коли кіно-кадри змінюють масштаб, демонструють кут зору або вказують на відстань від речей, вони мають на увазі агента, який займає позицію щодо простору і дії. Щоб описати зображення, доводиться посилається на те, чого на ньому не видно: на камеру і її рухи (Sietu 2001, p. 25). Спостерігач як агент бачення в кіно створений із взаємозв'язків між позицією бачення, рухами камери та простором. Отже, щоб відповісти на питання, що таке віртуальний спостерігач, як він впливає на всю візуальну систему і робить кіно повільним, потрібно проаналізувати ці зв'язки й показати, що від набору характеристик спостерігача залежить і композиція простору, і поведінка героя, і схеми оповіді. Це дозволить подивитися на візуальні та темпоральні риси, ба навіть драматичні (постаті героїв), як залежні від агента бачення, а з іншого боку, розмістить самого спостерігача в мережі взаємозалежностей.

Проаналізована література допомогла сформулювати концепцію «камери-спостерігача» як підставу до вирішення проблеми. За зразок аналізу ідеї бачення в науках про мистецтво і образи послугувало дослідження німкені Сюзанни фон Фалькенгаузен «По той бік дзеркала: бачення в історії мистецтв та візуальних студіях» (Falkenhausen 2020). Фалькенгаузен складає всі моделі бачення (автора, замовника, глядача і внутрішнього, інакше кажучи, віртуального глядача в творах), втілені в мистецтві, у візуальне поле, яке можливо проаналізувати через внутрішню структуру твору (Falkenhausen 2020, p. 15).

Даніель Морган, аналізуючи властивості бачення в кіно в дослідженні «Зваба образу: епістемічні фантазії рухомої камери» (Morgan 2021), розвиває і тестує на прикладах твердження історика мистецтв Річарда Воллґайма, що у віртуальному світі камера існує як спостерігач, який володіє розумною поведінкою. Іветт Біро в книзі «Профанна міфологія: дикий розум кіно» (Bíró 1982) розглядає еволюцію технічних якостей камери як розвиток свідомості, яка відображає всю показану інформацію, обрану діями розумного агента. Стаття «Схопити світло: випадковість і автентичність у ранньому кінематографі» (Lastra 1992) Джеймса Ластри аналізує поведінку камери, використовуючи міркування про віртуального глядача в нідерландському живописі в «Мистецтві опису» Світлани Альперс.

Про взаємодію камери з простором і те як різні техніки визначають стиль пишуть Андре Базен в збірці статей «Що таке кіно?» (Bazin 2009), перекладач та інтерпретатор його ідей Тімоті Барнар в статті «Декупаж» (Le Forestier, Barnard, and Kessler 2020), Якоб Ісак Нільсен в дисертації «Рух камери в наративному кіно» (Nielsen 2007). Дослідження Крістофера Марноха «Довгий кадр та європейське модерне кіно» (Marnoch 2014) та Девіда Бордвелла «Фігури промальовані світлом» (Bordwell 2005) надали зразки аналізу як працює довгий кадр і мертвий час (властивості яких переформульовано в статті на якості віртуального спостерігача) на прикладах фільмів Мікеланджело Антоніоні та Тео Ангелопулоса.

У книзі «Поетика повільного кіно» Емре Чаглаяна (Çağlayan 2018) та дисертації «Повільне кіно: темпоральність і стиль у сучасному мистецтві та експериментальному кіно» Метью Фленегана (Flanagan 2012) показано як встановлені риси поведінки розумної камери сприяють виникненню повільного кіно завдяки тривалому процесу спостереження за дією, що відділяється від самої дії. Книга «Кадр на початку кіно» Еммануеля Сіті (Sietu 2001) допомогла скласти параметри камери, які він розглядає як параметри кадру. У книзі «Модернізм на екрані: європейське авторське кіно» (Kovács 2007) Андраш Балінт Ковач провів комплексне дослідження кіномодернізму 1950-1960 років: теоретичних засад, джерел візуальних, жанрових, наративних форм у творчості чільних творців стилю в Західній та Східній Європі: Жана-Люка Годара, Мікеланджело Антоніоні, Роберто Росселіні, Алена Роба-Гріє, Робера Брессона.

За винятком Чаглаяна, Фленегана та Ковача, перелічені дослідники аналізували окремі деталі як технічні якості й розрізнені візуальні елементи, серед яких, за

визначенням, не може бути процесу спостереження, бо він не існує як технічний параметр. Дослідники повільного кіно не користувалися поняттям віртуального спостерігача і аналізували «повільність» лише через час і простір, не виділяючи бачення, як окремий процес. На противагу, ця стаття пропонує розглянути проаналізовані ними властивості, що зазвичай не перетинаються, як складові віртуального спостерігача і як мережу взаємозв'язків. Автори, які визнавали агентність і спостерігача у віртуальному світі кіно, обмежувалися лише підтвердженням його значущості, без глибшого аналізу, який пропонує це дослідження.

Перевинайдення кіно в XXI столітті засобами XX століття

У 2022 році Британський кінематографічний інститут виклав рейтинг найкращих фільмів всіх часів, який оновлюють щодесять років. На перше місце експерти поставили стрічку «Жанна Дільман» (1975) бельгійської режисерки Шанталь Акерман (British Film Institute 2022). У супровідній статті відзначено, що це справжній переворот, оскільки в 2012 вона була лише 34. Фільм здобув перше місце завдяки темі та стилю. Авторка статті Лора Малві називає його однаково феміністично та кінематографічно радикальним і визнає дивовижним, що авангардний фільм здобувся на таке досягнення. Не в останньому чергу він завдячує цим переоцінці його кіномови. По-перше, Акерман переносить тривалість реального часу на екран, щоб спостерігати за його реальним плином, що робить фільм надзвичайно тривалим (понад три години) та повільним. По-друге, вона знімає з фронтальної позиції протягом тривалого часу, що підкреслює роль камери і відтворює багато деталей життя (Mulvey 2022). В основі візуальних якостей повільного кіно Акерман лежить дослідження як відбувається спостереження за продемонстрованими подіями чи, частіше, станами людей.

«Жанну Дільман» вважають попередницею сучасного напрямку «повільного кіно», який здобуває дедалі більше нагород на фестивалях та привертає увагу дослідників. Повільне кіно повертається до дослідження унікального вміння кінематографа фіксувати час. Готовність критиків оцінити «Жанну Дільман» означає ширше прийняття повільного кіно, надає визнання останнім експериментам через вшанування перших радикальних фільмів в минулому. Хоча в першій сотні обранців, лише три автори – Бела Тарр, Едвард Янг та Аббас Кіаростамі – розвивають його сьогодні, коло попередників чисельніше. Окрім Шанталь Акерман є визнані і давно поціновані Мікеланджело Антоніоні, Жан Ренуар, Робер Брессон, Ясудіро Одзу, Вітторіо де Сіка, Андрій Тарковський (British Film Institute 2022).

Що робить кіно повільним, заради створення якого віртуального світу режисери вдавалися до повільної дії та споглядальної камери, що узагальнено кажучи, складають естетику повільності? Відповідь на це питання, може надати нову перспективу на історію кіно, ставлячи в один ряд неореалістів, модерністів, різного роду формалістів та режисерів які перебувають на периферії уваги і не належать до визначеного напрямку.

Споглядання в повільному кіно

Іра Яффе стверджує, що фільм роблять «повільним» чотири кінематографічні якості – візуальний стиль, наративна структура, тема і поведінка персонажів (Jaffe 2014, p. 3). Візуально таке кіно має повільний рух камери та довгі кадри, які, як здається, не володіють наративною значущістю (White 2018, p. 3).

Замість розповідати історію повільне кіно показує ситуацію. Камера стає в ньому важливим діячем, хоча мусить лишатися пасивною через естетику повільності дії. Повільне кіно пропонує глядачеві стати на точку зору камери і вивчати зображення, як вони з'являються у своїй буквальності. Визначальної ролі набуває інтенсивність або

байдужість погляду при спогляданні просторових деталей та відчутті часової тривалості (Flanagan 2012, р. 38). Враховуючи роль камери як віртуального спостерігача та очікувану уважну участь реального глядача, це кіно називають не лише повільним, а й споглядальним (Flanagan 2012, р. 64). Воно створює «чисто споглядальний режим образно-звукових ситуацій», про який писав Жиль Дельоз, говорячи, що він виникає, коли замість кіно дії виникає кіно бачення (Deleuze 1989, р. 9).

Ідеї повільності, споглядання та антиповідальності були популярні з 1960-х років, тобто до Шанталь Акерман, в часи європейського високого модернізму (Flanagan 2012, р. 25). Наприклад, за спосіб організації простору, що сприяє повільності сучасного режисера Белу Тарра порівнюють з Мікеланджело Антоніоні та Райнером Вернером Фассбіндером (Çağlayan 2018, р. 74). Повільне кіно повертається до того, що можна назвати «базеновим стилем тривалості», який має на увазі здатність камери передавати і трансформувати своє відчуття часу та розташування і здобув широку популярність в 1950-1960-х (Flanagan 2012, р. 98).

Камера-спостерігач на початках кіно

Чому кіно варто аналізувати, створюючи «віртуального спостерігача»? По-перше, візуальна інформація в кіно перевершує лише показані речі і дії. Камера як агент спостереження керує процесом, і те, як вона це робить, перевершує лише фільмування та вибір плану. Між видимим і камерою, яка регулює параметри видимості, позиціонує себе в просторі, виникає напруга – відчуття як спостерігач дії наближається, віддаляється, відвертається, супроводжує, чекає, вагається, припиняє чи починає дивитися (Siety 2001, р. 27).

По-друге, зміни в поведінці камери-спостерігача впливають на візуальні зміни та створення нових жанрів. Андраш Балінт Ковач вважає, що форми можна вважати конститутивними для жанрів, якщо вони повторюються регулярно протягом тривалого часу (Kovács 2007, р. 99). З'ясувавши як рухалася, яку позицію щодо героїв та подій займала камера, можна виявити причини жанрових, наративних та драматургічних змін в кіно, адже, коли змінюється спосіб спостереження, змінюється вся часово-просторова та наративна структура.

Від початків трансформації в кіно відбуваються шляхом переосмислення відносин між суб'єктом (його грає камера) і сценою, що створює нову логіку сценічного конструювання. Залежно від ролі камери Джеймс Ластра виділяє два типи кінозображень, видимо постановочні та гадано непостановочні (або автентичні), які викликають різні режими глядацького залучення. В автентичних кадр покликаний функціонувати як заміник бачення втіленого свідка, чия точка зору на подію водночас визначається подією і обмежується нею. Уже ранні фільми здобували вигляд автентичних непостановочних на підставі «прочитання певних текстових (в сенсі візуальних – Д. К.) характеристик як знаків-індексів процесу втіленого бачення» (Lastra 1992, 104).

Ластра розділяє ці два типи кінозображень, які формує поведінка камери, посиляючись на дослідження Світлани Альперс, присвячене нідерландському мистецтву та візуальній культурі XVII століття, які вона відрізняє від італійської традиції. Описуючи використання рами в нідерландському живописі, Альперс, здається, описує різницю між цими двома типами кіно: «світ [...] здається відрізнаним краями твору, або, навпаки, здається, що він виходить за його межі, так, ніби рама не є визначальним засобом» (Lastra 1992, р. 102-103).

Андре Базен: До реальної події через віртуального спостерігача

Схожим чином до Альперс, французький дослідник кіно Андре Базен підсумував, що кіно розвивається довкола двох естетик: одна бачить фільм як серію подій, інша – як серію кадрів (Le Forestier, Barnard and Kessler 2020, p. 117-119). В основі першої спостереження за подіями. Їх потрібно так показати, ніби вони відбуваються перед глядачем, що створює відчуття присутності і тривалості спостереження. Супроти цього фільм як серія кадрів підпорядковує спостереження за подією механічній причиново-наслідковій оповіді, яка ніби складена з багатьох кадрів і не приховує цього (Bazin 2009, p. 87-106). Кадри складають не так події, як знаки (Bazin 2009, p. 241). Андре Базен винайшов поняття «кадру-епізоду» для опису структурної одиниці естетики та головного технічного засобу, який виходить за межі кадру як знаку (Le Forestier, Barnard and Kessler 2020, p. 197-198). Кадр-епізод фіксує всю подію, тобто повну оповідну дію, в одному знімку камери, що є умовою створення присутності. У фільмі «Земля здригається» (1948), Лукіно Вісконті будує свої сцени з «блоків реальності». Коли рибалка скручує сигарету, режисер не перериває цей процес, ми бачимо його від початку до кінця (Bordwell 2018).

З огляду на твердження Базена, що реалістичне зображення базується на тривалості події, вираження «реального часу» в кадрі-епізоді змушує глядача спостерігати за подіями так само як у фізичному світі. У повільному кіно досвід події і спостереження за нею виражені в її тривалості, яка загострює і напружує сприйняття глядача (Flanagan 2012, p. 98). На Базена спираються і теоретики та дослідники повільного кіно. Бела Тарр знімає фільми в планах-епізодах, оскільки фіксує сцени одним довгим кадром (Çağlayan 2018, p. 76). Він привертає увагу до деталей середовища, де камера затримується на об'єктах, які, здавалося б, не мають відношення до причинно-наслідкового зв'язку оповіді (Çağlayan 2018, p. 75).

Базен аналізував, як поведінка камери створює умови бачення події і вирішує як вона розвиватиметься. Кадр як знак можна подолати (і надати події об'єктивного вигляду) якщо зосередитися на тривалий час на одній ситуації або просторі, навіть зберігши структуру типову для кіно як складання елементів. Спостерігач за цих обставин здобуває силу від акцентованої позиції, впливу розташування в просторі. Суб'єктність спостерігача зберігається навіть якщо він часто змінює позицію.

Використовуючи камеру в такий спосіб, французький режисер Жан Кокто вийшов за межі концепції кіно складеного з кадрів, за яким не стоїть спостерігач (Bazin 2009, p. 177). Стрічки Кокто складаються з уривків процесу спостереження, хоча технічно вони використовують короткі за тривалістю кадри. Він показує як створюється композиція через «миттєву кристалізацію реальності». Глядачі відчувають, що вони повністю присутні на події через диявольські швидкі зміни точки зору камери» (Bazin 2009, p. 177).

Кокто не розбиває простір на дрібні фрагменти які б розглядав зблизька, що Базен називає «логічним і описовим аналізом», і не використовує точки зору героїв. Він створює лише точку зору свідка подій, отримуючи «суб'єктивну камеру навпаки. Не за допомогою камери, щоб створити інфантильну ідентифікацію з персонажем з боку глядача, як це робила «Леді в озері», а радше через нещадну зовнішність свідка» (Bazin 2009, p. 178).

Те, що камера існує як спостерігач в безмежному віртуальному світі, Базен показав на прикладі Жана Ренуара. Ренуар розуміє, що за екраном у вигляді рамки та кадром стоїть «гомотетична поверхня видошукача його камери. Екран – це маска, функція якої – не менше приховувати реальність, ніж розкривати її» (Bazin 1973, p. 87).

Ця концепція спостерігача передбачає, що «мізансцена не обмежується тим, що представлено на екрані. Решта сцени, хоча фактично прихована, не перестає існувати, оскільки дія не обмежена екраном, а лише проходить через нього. Людина, яка потрапляє в поле зору камери, приходить з іншого простору дії, а не уявних «зашлаштунок». Камера

повинна мати можливість раптово обертатися, не виявляючи жодного дірок або мертвих точок у дії. Це означає, «що сцена має відтворюватися незалежно від камери у всій її реальній площині, і що видошукач має лише переглядати драматичну дію» (Bazin 1973, p. 87).

Джерела і властивості «розумної камери»

Спостерігач може володіти набором інтелектуальних характеристик залежно від ситуації, «соціальних законів» конкретного світу. Щоб пояснити властивості такого соціального агента сприйняття в кіно, можна використати ідею Річарда Воллгайма, як це робить дослідник Даніель Морган (Morgan 2021, p. 76). Воллгайм пропонує віртуального глядача як структурний формотворчий елемент в живописі. Оскільки візуальне мистецтво створене в результаті сприйняття, воно включає спосіб сприйняття. Спостерігач потрібен як агент, щоб уявити як це займати місце і як би відчувався зображений світ, якби ми були на цьому місці (Morgan 2021, p. 76).

Глядач на картині, на думку Воллгайма, не є умовною точкою зору. Оскільки його присутність має значення для сприйняття картини, він володіє «репертуаром», котрий позначає, якою людиною міг би бути цей глядач, або який досвід він міг би мати (Gerwen 2001, p. 183). Тобто він не є поглядом нізвідки, а втілює певне знання світу, «вірування, бажання, ставлення, реакції» і з огляду на них займає ту позицію, яку займає (Gerwen 2001, p. 26). Воллгайм підкреслює, що спостерігач робить «афективний та емоційний внесок» у сцену, який є «принаймні таким же важливим, як внесок сприйняття» (Morgan 2021, p. 80). Отже, поняття «репертуару», і «афективного та емоційного внеску» свідчать – спостерігач, роль якого грає камера, володіє не лише баченням з якоїсь позиції, а й власним знанням, розумінням ситуації.

На практиці, модерністичне кіно 1960-х років, ставлячи за мету досліджувати реальність, відштовхувалося від ідеї, що кіно не лише має бачення, а й володіє саморефлексією, під час якої свідомість (Іветт Біро пропонує ідею камери як свідомості – засобу кіномислення) вивчає і об'єкт, і своє відношення до об'єкта (Bíró 1982, p. 6). Сама камера, здобувши агентність – репертуар та афективність – стала видимою, очевидною зі своїх дій.

Говорячи про знання, досвід та емоційний внесок, очевидно, що кіно не відтворює сприйняття людини. Воно створює віртуального спостерігача з властивостей «сприйняття» якими володіє камера, котрі дозволяють їй розгортатися в реальності в ширину і в глибину. Камера спроможна долати відстані й створювати ракурси, в ролі віртуального спостерігача вона працює ніби маючи людське мислення, бо може порівнювати та обирати. Саме віртуальний спостерігач, а не камера сама по собі має знання і досвід та робить емоційний внесок. Саме спостерігач створений з огляду на людське вміння сприймати і аналізувати ситуацію водночас

Отже, навіть якщо камера не повторює сприйняття людини, її дії можна моделювати за його зразком (за зразком людського мислення та усвідомленої поведінки), створюючи розумну камеру, яка використовує свої можливості сприйняття з різних ракурсів, відстаней, швидкості, переміщення залежно від баченої ситуації. Умова розумної камери: в її сприйняття входить соціальне знання, яке створює рамки подій. За її враженнями завжди «стоїть інтерпретаційна основа», як пише Іветт Біро (Bíró 1982, p. 41). Завдяки цьому вона стає органічною частиною середовища в якому відбуваються події.

Параметри «розумної камери»

Прийоми орієнтації та позиціонування в просторі стають засобами самовираження камери. Вони перетворюють камеру з загальними властивостями на спостерігача, який

володіє конкретним їхнім набором. Ці прийоми покладаються на параметри, які визначають її властивості сприйняття – вона може рухатися вгору або вниз, лишатися нерухомою, що втілюється в «фіксованому знімку», а також переміститися на інше місце.

Рух буває двох типів – слідування та панорамування. Слідування – це поступальний рух камери вперед, назад або вбік. Панорамування – це обертальний рух камери або навколо вертикальної осі, коли камера згортає простір горизонтально зліва направо або справа наліво (Siety 2001, p. 20).

З параметрів вибудовують відношення з простором та персонажами. Слідування супроводжує рух персонажа, або рухається наодинці, розгортаючи простір. Панорамувати можна назустріч персонажу, який перебуває поза кадром. Камера може не рухатися і дозволити персонажам перетинати простір або діяти всередині кадру, вводючи до огляду простір, який був поза полем зору (Siety 2001, p. 20).

Вона має оптичні характеристики, такі як точка різкості, фокусна відстань, масштабування, змінюючи які змінюється відношення з простором

Регулятор бачення реальності: погляд зблизька і віддалік

Камера з різноманітними ролями має існувати в різноманітній реальності, коли вона виглядає спонтанною і складена з випадковостей. Коли реальність складна, вона вимагає відповідної складності від поведінки спостерігача. Випадковості зіштовхуються з випадковим очевидцем або ситуація виглядає керованою самим спостерігачем. Як пише Джеймс Ластра, в гадано непостановочному кіно реальність існує незалежно від камери. Коли кадр, як здається, передбачає глядача, який є частиною того ж світу, що й зображувана сцена, виникає враження, що світ змінюється і розгортається поза контролем. Він забуває чи ігнорує погляд спостерігача, ніби «повернувшись спиною» до камери, займаючись своїми справами, не зважаючи на акт репрезентації (Lastra 1992, p. 103-104). Цей спосіб добре представлений, коли присутній елемент несподіванки та випадковості, що вислизає від спостереження. Спостерігач, в свою чергу, пробує здобути краще бачення і зайняти вдалу позицію для спостереження. Такий світ зображають Базенові події, фрагменти живої реальності, за своєю суттю різноманітні і неоднозначні, значення яких стає очевидним через інші події (Bazin 2009, p. 241). У видимо постановочному кіно все робиться для камери і з точки зору камери. Герої ніби виявляють, наскільки вони усвідомлюють межі кадру і усвідомлюють, що грають для конкретного спостерігача. Дія в гадано непостановочному кіно виражає нібито реального, але незалученого спостерігача (Lastra 1992, p. 103).

Зв'язок між спостерігачем і світом регулює відстань. Вона встановлює розрив і вимірює напругу між двома точками, пов'язуючи погляд і об'єкт. Ален Бергала описує цей процес метафорою пружини, яка може натягуватися чи розслаблятися за ініціативи спостерігача або героїв (Siety 2001, p. 30).

На цій підставі відношення камери до «спонтанної» випадкової реальності не передбачає лише пасивного спостерігача. Вона може брати участь у взаємному обміні, погоджується Ноель Барч. Це відкриття стало джерелом *cinema verite* у всіх його проявах і, загалом, цілого нового світу наративних форм, що передбачають зміну ролі камери від реального учасника до пасивного глядача, від простого «провокатора» подій до їхнього активного керівника (Burch 1981, p. 116).

Іветт Біро також вважає, що в 1960-х свідок став учасником і активним гравцем — не приймачем, а радше рушієм подій. Поведінка камери коливається від агресивного вторгнення (активна діяльна роль) до м'якої присутності (нейтральна роль), але що б камера не робила, вона цим створює для себе нові моделі поведінки серед довколишніх об'єктів (Bíró 1982, p. 99).

У «Заміжній жінці» (1964) Годар використав чергування між камерою як учасником, пасивним глядачем і «керівником» або повелителем дії, на що за словами Барча вказує стилізація композиції, інакше кажучи, впорядкування простору, виконане спостерігачем під час зміни дистанції, способом руху чи тривалістю спостереження (Burch 1981, p. 119).

Яку поведінку описують ці назви ролей? Що в цілому означає наділити камеру роллю? Сталі параметри можуть бути перетворені в певну роль, калібруючи ступені кожного параметру, поєднуючи їх в різних місцях у взаємодії з простором. Для прикладу, діяльну камеру розробляли Жан Ренуар, Макс Офюльс, Альфред Гічкок, Мікеланджело Антоніоні, Отто Премінгер. Робін Вуд, який описував деякі з них, підкреслює як режисери по-різному координують рухи камери та персонажів (Nielsen 2007, p. 32). За його зразком можна проаналізувати методи Антоніоні та Бели Тарра – одного з попередників повільного кіно та одного з його чільних творців.

Гічкок віддає перевагу «суб'єктивному кадру-слідкуванню, який ставить нас у позицію актора та дає нам відчуття, що ми рухаємось разом із ним» (Nielsen 2007, p. 32).

Камера Премінгера рухається, «щоб спостерігати за персонажем, а не залучати нас до його рухів», а об'єкти, що перебувають між камерою та персонажем «тримають нас на відстані» (Nielsen 2007, p. 32).

У кадрах Ренуара складається враження, дії камери розробляються у співпраці з героями (Nielsen 2007, p. 32). У «Правилах гри» (1939) камера така ж мобільна, як і люди, які багато бігають. Дія грає в хованки з камерою та простором, переходячи з комори на другий поверх, із великого салону до коридорів (Thompson 1988, p. 233). В останній частині «Правил гри» камера діє як невидимий гість, який блукає салоном і коридорами, але без жодної переваги, окрім своєї невидимості. Точка зору камери не є точкою зору всезнаючого оповідача від третьої особи, це також не дурна, бездумна суб'єктивність. Швидше це спосіб бачення, обмежений конкретними якостями бачення: його безперервністю в часі та точкою зникнення в просторі (Bazin 1973, p. 87).

Жан-Люк Годар може розташувати молоду жінку, стіл, на столі букет квітів, і кадрувати в останній момент так, щоб букет квітів перекривав обличчя жінки (Siety 2001, p. 84). Він підступається до простору не з репрезентативного боку, де багато подробиць, а виказує власні зміщення уваги, зауважує шлях погляду. Ситуація не диктує камері дій, вона сама вирішує як може виглядати ситуація.

Камера Макса Офюльса рухається разом з персонажами, поруч із ними та в їхньому темпі. Переміщення камери Офюльсом досягає балансу між взаємодією та відстороненістю, викликаючи «відчуття близькості без ідентифікації». Головна відмінність від Ренуара в тому, що персонажі невольні. Вони потрапили в пастку ретельно визначеного руху камери: «Безперервно в русі, вони постійно ув'язнені — як у музичному творі який рухається до заздалегідь визначеного кінця» (Nielsen 2007, p. 32).

Камера в Антоніоні перекомпоновує простір і стежить за персонажами, рухаючись як в балеті (Burch 1981, p. 76). В «Хроніці одного кохання» (1950) балет виникає не стільки між камерою та акторами, скільки між акторами та просторовою зоною, що розширюється камерою. Камера спостерігає за чимось на кшталт складної кругової панорами, герої входять і виходять з видимого простору по черзі, на постійно змінюваних відстанях від камери, варіюючи близьке бачення з далеким (Burch 1981, p. 77). Жилберто Перес зазначає, що «таке переміщення уваги, організація входів і виходів героїв, робить центральне візуальне маргінальним, а драматично маргінальне візуально центральним» коли ми опиняємось на відстані від персонажів «у моменти емоційної інтенсивності, моменти, коли ми можна було б очікувати, що камера драматизує цю інтенсивність подивившись зблизька» (Perez 1998, p. 375).

За допомогою кадрування – вибору куди дивитися камері – та тривалості Бела Тарп систематично перетворює камеру на незалежного спостерігача (Çağlayan 2018, р. 74). Він спостерігає за дією через рамки дверей або коридорів. Не займає найзручнішу позицію, а розміщується перед об'єктами, які перешкоджають розгляданню (Çağlayan 2018, р. 77).

Спостереження і «мертвий час»

Камера не лише взаємодіє з простором і персонажами, змінюючи розташування, може бути близько або далеко від основних подій, відсторонюючись від них. Вона розтягує тривалість спостереження, час який вбудований в камеру і збільшується з огляду на рівень відстороненості, рухомості та існує як ще один «розумний параметр». Чим довше погляд застигає й лишається безперервним, тим сильніше оприявнюється агент погляду, так само як і від самого по собі руху.

Збільшення тривалих відрізків спостереження, коли нічого не відбувається змінює драматичну структуру. Девід Бордвелл називає цей підхід дедраматизацією і вважає, що її винайшло кіно 1950-х (Bordwell 2005, р. 152). Ефект дедраматизації, який Бордвелл виявляє у довгому кадрі, досягається безперервністю кадру, яка подовжує сцени, де нічого не відбувається, і створює *temps morts* – мертвий час (Marnoch 2014, р. 223). Мертвий час цінний не сам по собі, а тим що дозволяє камері зібрати інформацію з розкритого нею простору, речами, які відбуваються в спостереженому середовищі, коли здається, що нічого не відбувається: випадковостями, атмосферними та топологічними обставинами (Gaudin 2012, р. 130). Чим довший кадр, тим більше він створює напругу між простором, представленим на екрані, і простором поза кадром. Взаємодія просторів викликає відчуття агента в віртуальному світі. Чим більше цей позаякранний простір переважає над простором, що міститься в кадрі, тим більше розширюється простір, який відчуває глядач (Gaudin 2012, р. 130).

Мертвий час привертає увагу до спостерігача і є частиною його ролі, оскільки дедраматизація поєднується з візуальними схемами, які її посилюють (Бордвелл також називає їх способами інсценування): планіметричними або рецесивними композиціями (терміни Бордвелл запозичив в історика мистецтв Генріха Вельфліна) (Bordwell 2005, р. 167). В названих Бордвеллом схемах формотворчу роль відіграє відстань, а отже позиція бачення відносно якого змінюється відчуття/конструкція простору, а отже параметр, який формулює камера в межах «мертвого часу».

В рецесивних схемах дія розташовується в кількох площинах, що простягаються в глибину. Це приховує драматичні деталі, відсуваючи їх на задній план, а не прояснюючи, і робить ландшафти чи архітектуру помітнішими (Marnoch 2014, р. 220-221). Грецький режисер Тео Ангелопулос встановлює фізичну дистанцію від дії, яка витворює емоційну дистанцію і натомість демонструє постаті, інтер'єри та пейзажі. Бордвелл пише: «Ангелопулос змушує своїх героїв відступати від нас... і кульмінація сцени може розіграватися в найвіддаленіших точках» (Bordwell 2005, р. 172). Така розрідженість простору сповільнює спостереження, щоб розпізнати деталі. Ангелопулос підсилює мертвий час нерухомістю, чим заохочує глядача міркувати над попередніми подіями, чекати доки трапиться щось нове або просто споглядати порожнечу (Bordwell 2005, р. 164).

З іншого боку, планіметрична схема, відмовляючись від глибини та наголошуючи на площинності, теж привертає увагу до присутності камери. Вона більш пласка, менш об'ємна і зосереджується на демонстрації композиції подібної до абстрактного живопису (Marnoch 2014, р. 113). Вона з'являється в «Хроніці одного кохання» Антоніоні та «Жанні Дільман» Шанталь Акерман, які привертають увагу до камери, використовуючи геометричні форми (Marnoch 2014, 130). Планіметрична композиція в Антоніоні

проявляється, коли він приділяє пильну увагу розташуванню ліній, блоків і затінення в кадрі, щоб створити геометричне зображення, кероване симетрією. Зображення площинне, оскільки Антоніоні зменшує природну глибину простору перед камерою. Тому його композиції і порівнюють з абстрактним живописом, яким, як сам Антоніоні зізнавався, він палко захоплювався (Antonioni 1996, p. 248).

На противагу Девіду Бордвеллу англійський кінознавець Ендрю Клеван вважає, що мертвий час не руйнує драму, а змінює спосіб її вираження, створюючи візуальну, а не наративну драму. І виявляється вона якраз в планіметричних та рецесивних композиціях. Події замінює інтерес до візуального чи звукового: пейзажів, музики, вигляду акторів або інших ефектів. Наративно недраматичні фільми виражають емоції та душевні стани (як то тривога чи нудьга), не пов'язані з подіями. (Klevan 2000, 47-51). Темп в тривалих мобільних або статичних кадрах, надає місцям або подіям «чуттєвих якостей», котрі називають «настроєм», «атмосферою» або «емоційною тональністю», що стає основним параметром візуальної драми. Відомим прикладом його реалізації є, наприклад, туга Антоніоні, який досягає її, як висловився Сеймур Чатмен, фіксуючи або «вбиваючи» час на тлі, яке вважав композиційно цікавим» (Chatman 1985, 126).

Отже, глядач більше усвідомлює незалежну присутність камери за мертвого часу, ніж в інших сценах, частково тому, що розміщення камери менше залежить від наративних потреб, зумовлених персонажами: камера не прив'язана до ситуації, що розвивається (Dunne 2018, 10). Не маючи потреби показувати історію камера здобуває більший діапазон можливостей і може виражати настрій.

Спостереження, нові жанри і пасивний герой

Як раніше згадувалося, за словами Андраша Балінта Ковача форми створюють жанри, якщо вони повторюються досить регулярно і протягом досить тривалого часу, як у випадку з мертвим часом і візуальними схемами дедраматизації (Kovács 2007, 99). Ковач розглядає шість нових і найбільш характерних наративних форм для жанрів модернізму 1960-х: розслідування, подорож, ментальна подорож, драма одного місця, рефлексивна пародія та кіноесе (Kovács 2007, 99). Ці схеми оповіді передбачали типові історії, які були настільки частими, що самі стали жанрами, принаймні він часто називає їх так.

Джерелом наративної форми, що розвинула розслідування та подорож став неореалістичний «мандрівний фільм» (Kovács 2007, 128). Розвиток дії в розслідуваннях та подорожах уможливила радикальна безперевність простору, яка узгоджується з мертвим часом і для створення якої поведінка камери відіграє велике значення. Жанр розслідування вимагає від камери виявляти свої спостережні властивості – відстороненість або зануреність в середовище. Споглядальна камера, яка переходить з місця на місце потребує і споглядальних героїв, які переходять з місця на місце, шукачів, втікачів, загублених, гнаних або переслідуваних. Такий герой, в свою чергу, також впливає на формування жанру, наративу і віртуального спостерігача.

Модерністський спосіб оповіді керувався завданням показати відчужену людину, яка втратила зв'язки з іншими та світом, і врешті загубила основи своєї особистості (Bíró 1982, 67). «Фільми-прогулянки» Антоніоні 1960-х років, де герої поставали бродягами, переслідуваними або просто нещасливими, виникли з такого ставлення до життя. Млявий інтерес Моніки Вітті (акторки-головної героїні «Великої трилогії» Антоніоні – фільмів «Пригода» (1960), «Ніч» (1961) та «Затемнення» (1962) до об'єктів, які випадково потрапляють у поле її зору, стомлене спостереження за ліхтарним стовпом, шматком дерева, що плаває в бочці з водою, — вся поведінка віддзеркалювала це відчуття (Bíró 1982, 68). Як зауважив Девід Бордвелл, «Базен не дожив до «Пригоди» та «Ночі», з їхніми млявими, безцільними, на перший погляд, прогулянками. Але він, безсумнівно, визнав би

ці мандрівки логічним продовженням того, що він знайшов у «Викрадачах велосипедів» (1948). Не буде перебільшенням сказати, що «Викрадачі велосипедів» – це історія прогулянки вулицями Рима батька й сина, які потрапили у скрутну ситуацію (Bordwell, *Lessons with Bazin*, 2018).

В Антоніоні поведінка героїв демонструє проблеми соціального середовища. Іветт Біро бачить в його фільмах зображення як місто змінило спосіб життя людей: збільшились анонімні контакти замість міжособистісних стосунків. Вона посилається на Георга Зіммеля, котрий стверджував, що у великому місті безособистісне панує на особистість (Bíró 1982, 61). В свою чергу, в італійського режисера велике місто стало сценою непередбачуваних ситуацій, де випадковості переслідують і загрожують. Присутність навколишнього середовища в житті людей є постійним фактором. Речі з'являються в своїй буквальній предметності, в своїй «речовості», як вона існує в реальному житті (Bíró 1982, 61).

Місто демонструє екзистенційну тривогу, про яку Антоніоні говорить у своїх інтерв'ю та виступах. У «Пригоді» порожнє і покинуте місто підкреслює відчуження персонажів (Çağlayan 2018, 76). В Бели Тарра «міські пейзажі» становлять важливий аспект емоційної тональності фільмів. Пустельні вигляди, напівзруйновані будівлі та брудні вулиці з'являються в фільмах, набуваючи різних функцій (Çağlayan 2018, 81). З одного боку, щоб показати їх, зображення стає споглядальним і камера набуває ролі свідка, або в рамках, запропонованих Емре Чаглаяном, фланера (Çağlayan 2018, 78). З іншого боку, такі краєвиди створюють відчужений настрій, який поділяють герой та віртуальний спостерігач. Камера Тарра затримується на просторах, об'єктах чи ситуаціях на незвично довгий час, породжуючи мертвий час, що в свою чергу співзалежний від мальовничих композицій (Çağlayan 2018, 78).

Чому для розуміння ролі камери-спостерігача важливе місце і соціальне середовище? Місце передбачає свою позицію і погляд на ситуацію. Наприклад, в неореалістичному фільмі Росселіні «Пайза» (1946), значення болота зумовлене цілком усвідомленими якостями кінематографа, пише Андре Базен. Горизонт завжди знаходиться на одній висоті: постійність співвідношення води і неба в кожному кадрі фільму розкриває один із суттєвих аспектів пейзажу. В умовах, створених кіноекраном, цей краєвид є точним еквівалентом суб'єктивного враження (можна прочитати як точним еквівалентом враження суб'єкта, тобто свідка?), яке інколи відчувають ті, хто живе між водою та небом, люди, чиє життя постійно залежить від хвилинного зміщення кута зору на горизонт (Bazin 2009, 241). Повторюваний пейзаж може виказувати повторюваний процес спостереження, який пов'язаний із презентованою соціальною ситуацією, у «Пайзі» – життям учасників італійського опору нацистам.

Окрім міського середовища, на поведінку героїв впливає зіштовхування з силою, проти якої не можна нічого вдіяти. Це може бути фізичне явище (смертельна хвороба, нещасний випадок), соціальне (війна, бідність, класова різниця) або психічне (сильне кохання, вбивча ненависть, смертельна залежність, моральна розбещеність) (Kovács 2007, 85). Герой проходить через стани: страждання, співчуття, любові, щастя, прийняття, відкриває для себе щось нестерпне, за межею того, що він особисто може витримати. Це формує кіно глядача, а не діяча (Deleuze 1989, 2), що сприяє використанню мелодраматичного жанру. У важливі моменти мелодраматичний герой стає неактивним, страждає від різниці між своїми силами та могутністю ситуації, не розуміє і емоційно переживає її, займається інтелектуальними пошуками або безцільними мандрівками.

Томас Гродаль виокремлює два аспекти мелодраматичного ставлення і поведінки героя: пасивну реакцію на події та чисто ментальне їхнє сприйняття (Kovács 2007, 86). Пасивний емоційний або ментальний досвід героя належить до притаманної мелодрамі

системи репрезентації, він дається взнаки через блукання і спостереження та потребує спостережливої камери (Kovács 2007, 87).

Потреба зобразити мелодраматичного героя потребує форми оповіді, в якій він блукає безліччю різних просторів, що виражає його екзистенційну або психологічну ситуацію. В цих випадках важливо не те, що відбувається з героєм, а те, що він бачить і чує. Замість того, щоб вирішувати проблеми і рухатися до кінцевої мети, він стає пасивним свідком (Kovács 2007, 254). Блукання перетворюється на процес спостереження. Ця форма оповіді була притаманна італійському неореалізму, і виразно проявилася в фільмах «Викрадач велосипедів» (1946) та «Умберто Д.» (1952) Вітторіо де Сіки, «Пайза» (1946), «Німеччина, рік нульовий» (1948), «Стромболі» (1950) і «Подорож до Італії» Роберто Росселліні (1954). В одному з епізодів «Пайзи» жінка подорожує досі окупованим німцями Римом, намагаючись знайти свого нареченого, лідера партизанів. Її супроводжує чоловік, який розшукує дружину та дитину. Камера обмежується лише тим, що супроводжує і стежить за їхніми пошуками, ніби складаючи про це звіт. (Marnoch 2014, 80).

Дії мелодраматичного героя створюють патерни оповіді, які Ковач називає кільцевою та спіральною траєкторіями дії. В кільцевій траєкторії герой хоче вирішити проблему(и), але, не досягнувши успіху, повертається туди звідки почав, без надії покращити свою становище. На шляху він переживає серію ситуацій, які могли б вирішити проблему, але врешті призводять до глухого кута (Kovács 2007, 79-80).

В спіральній траєкторії, герой частково розв'язує проблему, але вона відтворюється в новій ситуації. Герой пробує залагодити справу остаточно, але щоразу досягає лише тимчасового рішення. Постійно виникають нові ситуації, коли потрібно вирішити проблему того ж типу. Врешті розв'язання полягає не в усуненні конфлікту, а в усуненні персонажів, які не можуть його вирішити. Як і у випадку з кільцевою траєкторією, спіральну вперше вигадали неореалісти. «Німеччина, рік нульовий» Росселліні розповідає про молодого хлопця, який блукає руїнами післявоєнного Берліна, намагаючись прогнати себе та родину. Коли його надурили всі люди, від яких він очікував допомоги, він кидається з даху зруйнованої будівлі (Kovács 2007, 80).

Отже, спосіб дії і постать героя роблять взаємозалежними кільцеву або спіральну оповідь, мертвий час і камеру-спостерігача. Вони самі виникають в зв'язках з цими параметрами. Прогулянка містом чи будь-якою іншою місцевістю дозволяє проявити всі засоби водночас, тому вона є основною дією в жанрах розслідування та подорожах.

Висновки

Творення з камери самотійного спостерігача у віртуальному світі подій сприяє виникненню кіно, яке називають повільним або споглядальним.

Бачення Андре Базена, за яким кіно має показувати подію, його часті звернення до нейтрального свідка, тривалого і неперервного процесу спостереження камери як ще одного героя, підштовхує до висновку, що камера в кіно існує в безмежному віртуальному світі та потребує відповідних «розумних» якостей. Іветт Біро та Річард Воллгайм стверджують, що камера втілює певне знання, за що її умовно можна назвати «розумною». «Розумна камера» стає частиною соціального світу, і режисери, створюючи «спостерігача», наділяють його роллю віртуального героя, а отже соціальними та емоційними рисами, особливим способом поведінки в середовищі, коли події і світ показано з потрібного ракурсу.

Спостерігач обумовлений відповідним характером героя, способом оповіді, повільними ситуаціями, коли нічого не змінюється, облаштуванням простору, який передбачає тривале спостереження за деталями. Споглядальні ролі камери, відчужені та мандрівні герої пов'язані з спіральною та кільцевою схемами розвитку дії. На них

спираються нові жанри, які класифікував Андраш Балінт Ковач: подорож та розслідування. Проте залежність між ними обернена: спостережні властивості та мелодраматичний герой могли виникнути лише завдяки таким схемам розвитку дії.

Було встановлено, що «мертвий час» пов'язаний зі спостереженням. Він робить помітним не лише місце розташування камери, що є невіддільною рисою всього кіно і не виявляє саме по собі суб'єктності, а й переміщення уваги, зміни у відстанях, рух та настрої, який виникає від тривалого повільного або динамічного спостереження. Мертвий час і спостерігач однаково залежать від візуальних схем: планіметричних та рецесивних, які потрібно довго розглядати. Разом всі описані структурні елементи впливають на творення камери-спостерігача та естетики повільності.

Список джерел та літератури

- ANTONIONI, M., 1996, *The Architecture of Vision: Writings and Interviews on Cinema*. New York: Marsilio Publishers.
- BACHER, L., 1976, *The Mobile Mise en Scene: A Critical Analysis of the Theory and Practice of Long-take Camera Movement in Narrative Film*. PhD diss., Wayne State University.
- BAZIN, A., 2009, *What Is Cinema?*. Caboose.
- BAZIN, A., 1986, *Jean Renoir*. Simon & Schuster.
- BÍRÓ, Y., 1982, *Profane Mythology: The Savage Mind of the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- BORDWELL, D., 2005, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley: University of California Press.
- BORDWELL, D., 2018, *Lessons with Bazin: Six Paths to a Poetics*. David Bordwell's Website on Cinema, October. [Online]. Available from: <https://www.davidbordwell.net/essays/lessonswithbazin.php>.
- BRITISH FILM INSTITUTE, 2022, *The Greatest Films of All Time*. British Film Institute. [Online]. Available from: <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/greatest-films-all-time>.
- BURCH, N., 1981, *Theory of Film Practice*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- ÇAĞLAYAN, E., 2018, *Poetics of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.
- CHATMAN, S., 1985, *Antonioni or the Surface of the World*. Berkeley: University of California Press.
- DUNNE, C. B., 2018, An Enigmatic Cipher of Masculinity': Characterising Jef Costello in Melville's «Le Samourai». [Online]. Available https://www.academia.edu/44336146/An_Enigmatic_Cipher_of_Masculinity_Characterising_Jef_Costello_in_Jean_Pierre_Melville's_Le_Samourai.
- FALKENHAUSEN, S. VON, 2020, *Beyond the Mirror: Seeing in Art History and Visual Culture Studies*. Bielefeld: transcript.
- FLANAGAN, M., 2012, *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*. PhD diss., University of Exeter.
- GAUDIN, A., 2012, *L'espace cinématographique Esthétique et dramaturgie*. Paris: Armand Colin, Cinéma / Arts Visuels.
- GERWEN, R., ed., 2001, *Richard Wollheim on the Art of Painting: Art as Representation and Expression*. Cambridge: Cambridge University Press.
- JAFFE, I., 2014, *Slow Movies: Countering the Cinema of Action*. Wallflower Press.
- KLEVAN, A., 2000, *Disclosure of the Everyday: Undramatic Achievement in Narrative Film*. Flicks Books.

- KOVÁCS, A. B., 2007, *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950-1980*. Chicago: University of Chicago Press.
- LASTRA, J., 1992, *Seizing the light: Contingency and authenticity in early cinema*. Communication. Information Médias Théories 13, no. 2: 98-117.
- LE FORESTIER, L., BARNARD, T., and KESSLER, F., 2020, *Montage, Découpage, Mise en Scène: Essays on Film Form*. Caboose.
- MARNOCH, C., 2014, *The Long Take in Modern European Cinema*. PhD diss., Royal Holloway, University of London.
- MORGAN, D., 2021, *The Lure of the Image: Epistemic Fantasies of the Moving Camera*. Oakland: University of California Press.
- MULVEY, L., 2022, *The greatest film of all time: Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*. British Film Institute. [Online]. Available from: <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/greatest-film-all-time-jeanne-dielman-23-quai-du-commerce-1080-bruxelles>.
- NIELSEN, J. I., 2007, *Camera Movement in Narrative Cinema: Towards a Taxonomy of Functions*. Aarhus: Aarhus University Press.
- PEREZ, G., 1998, *The Material Ghost: Films and Their Medium*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- SIETY, E., 2001, *Le plan: au commencement du cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma.
- THOMPSON, K., 1988, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- WHITE, A. W., 2018, *Slowly embracing the cinema of action*. Master's thesis, San Francisco State University.

References

- ANTONIONI, M., 1996, *The Architecture of Vision: Writings and Interviews on Cinema*. New York: Marsilio Publishers.
- BACHER, L., 1976, *The Mobile Mise en Scene: A Critical Analysis of the Theory and Practice of Long-take Camera Movement in Narrative Film*. PhD diss., Wayne State University.
- BAZIN, A., 2009, *What Is Cinema?*. Caboose.
- BAZIN, A., 1986, *Jean Renoir*. Simon & Schuster.
- BÍRÓ, Y., 1982, *Profane Mythology: The Savage Mind of the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- BORDWELL, D., 2005, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley: University of California Press.
- BORDWELL, D., 2018, *Lessons with Bazin: Six Paths to a Poetics*. David Bordwell's Website on Cinema, October. [Online]. Available from: <https://www.davidbordwell.net/essays/lessonswithbazin.php>.
- BRITISH FILM INSTITUTE, 2022, *The Greatest Films of All Time*. British Film Institute. [Online]. Available from: <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/greatest-films-all-time>.
- BURCH, N., 1981, *Theory of Film Practice*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- ÇAĞLAYAN, E., 2018, *Poetics of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.
- CHATMAN, S., 1985, *Antonioni or the Surface of the World*. Berkeley: University of California Press.
- FALKENHAUSEN, S. VON, 2020, *Beyond the Mirror: Seeing in Art History and Visual Culture Studies*. Bielefeld: transcript.
- FLANAGAN, M., 2012, *Slow Cinema: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*. PhD diss., University of Exeter.

- GAUDIN, A., 2012, *L'espace cinématographique Esthétique et dramaturgie*. Paris: Armand Colin, Cinéma / Arts Visuels.
- GERWEN, R., ed., 2001, *Richard Wollheim on the Art of Painting: Art as Representation and Expression*. Cambridge: Cambridge University Press.
- JAFFE, I., 2014, *Slow Movies: Countering the Cinema of Action*. Wallflower Press.
- KLEVAN, A., 2000, *Disclosure of the Everyday: Undramatic Achievement in Narrative Film*. Flicks Books.
- KOVÁCS, A. B., 2007, *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950-1980*. Chicago: University of Chicago Press.
- LASTRA, J., 1992, *Seizing the light: Contingency and authenticity in early cinema*. Communication. Information Médias Théories 13, no. 2: 98-117.
- LE FORESTIER, L., BARNARD, T., and KESSLER, F., 2020, *Montage, Découpage, Mise en Scène: Essays on Film Form*. Caboose.
- MARNOCH, C., 2014, *The Long Take in Modern European Cinema*. PhD diss., Royal Holloway, University of London.
- MORGAN, D., 2021, *The Lure of the Image: Epistemic Fantasies of the Moving Camera*. Oakland: University of California Press.
- MULVEY, L., 2022, *The greatest film of all time: Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*. British Film Institute. [Online]. Available from: <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/greatest-film-all-time-jeanne-dielman-23-quai-du-commerce-1080-bruxelles>.
- NIELSEN, J. I., 2007, *Camera Movement in Narrative Cinema: Towards a Taxonomy of Functions*. Aarhus: Aarhus University Press.
- PEREZ, G., 1998, *The Material Ghost: Films and Their Medium*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- SIETY, E., 2001, *Le plan: au commencement du cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma.
- THOMPSON, K., 1988, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- WHITE, A. W., 2018, *Slowly embracing the cinema of action*. Master's thesis, San Francisco State University.

Роль «камери-спостерігача» в творенні повільного кіно

Стаття має на **меті** проаналізувати концепцію камери як віртуального спостерігача подій та її роль у створенні повільного кіно.

Методологія дослідження спирається на історію ідей, оскільки в центрі роботи лежить концепція, що потребує пояснення: камера як спостерігач, тобто як віртуальний герой кіностріму, головна роль якого – бачити події та змінювати способи цього бачення. При творенні «спостерігача» автор вдався до переформулювання та перетлумачення понять, вже наявних в дослідженнях кіно. Це концепція, яка створена завдяки інтеграції понять та властивостей тривалості знімка, композиції простору в кадрі (лише у випадках, коли вони дають змогу проявитися агентності спостерігача), переформулюванню параметрів, які характеризують кадр як технічний елемент, у властивості, якими володіє бачення. Також було застосовано процедури аналізу при розгляді описаних в минулому технік камери та синтезу при конструюванні властивостей «камери-спостерігача».

Результати. Щоб виділити та описати параметри, характерні для повільного кіно, було проаналізовано теорію кіно та дослідження стилю фільмів Мікеланджело

Антоніоні, Жана Ренуара, Бели Тарра та інших. Концепція камери як спостерігача включає взаємопов'язані техніки мертвого часу (*temps mort*), яка створює повільне спостереження; планіметричні та рецесивні композиції простору; ролі пасивного глядача, реального учасника та активного керівника дії, які виконує камера; а також близького та віддаленого глядача. Вона переплітається зі спіральною та кільцевою наративними структурами і відстороненою поведінкою драматичного персонажа. Спостерігач наділений умінням розкривати емоційні властивості продемонстрованої ситуації або місця. Вони проявляються не діалогами, а станами або поведінкою: спокоєм, апатією, безперервним мандруванням, пересуванням з місця на місце, подорожами.

Висновки. Описані особливості та зв'язки складають «розумну камеру», яка вибирає, як показати ситуацію і втілює соціально-емоційну поведінку. Завдяки перетворенню технічних параметрів камери на роль ще одного агента дії з незалежною роллю спостерігача у віртуальному світі, повільне кіно виникає як напрямок.

Ключові слова: повільне кіно, камера, спостерігач, мертвий час, Базен, Антоніоні, Ренуар.

Dmytro Kolos, MA in history, independent researcher

Дмитро Колос, магістр історії, незалежний дослідник

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0004-8692-2088>

Received: 10-05-2025

Advance Access Published: May, 2025