

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО**

Інституту екранних мистецтв  
Кафедра кінотелеоператорства

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**  
**на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти**  
**на тему**  
**“ОСОБЛИВОСТІ ЗОБРАЖАЛЬНИХ ПРИЙОМІВ КІНООПЕРАТОРА**  
**ДЛЯ СТВОРЕННЯ АТМОСФЕРИ СЕРЕДНЬОВІЧЧЯ”**

УДК: 7.01./09: 791.2

Студента 2м-КО курсу  
Освітньої програми “Кінооператорство”  
Спеціальності 021 “Аудіовізуальне мистецтво та виробництво”  
Галузі знань 02 “Культура і мистецтво”  
Ступеня вищої освіти другого (магістерського)  
**Радченка Віталія Валерійовича**

Науковий керівник  
Доцент кафедри кінотелеоператорства  
Інституту екранних мистецтв  
КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого,  
кандидат мистецтвознавства  
**МИРОНЕНКО Вікторія Олександрівна**

Київ-2024

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ГОЛОВНІ ОСОБЛИВОСТІ ІСТОРИЧНОГО ЖАНРУ КІНО НА ТЕМУ СЕРЕДНЬОВІЧЧЯ</b>	
1.1 Визначення історичного контексту та головних тем для екранізації творів, присвячених періоду середньовіччя.....	7
1.2 Огляд літератури.....	16
1.3 Анахронізми та найбільш розповсюджені жанри фільмів на тему середньовіччя.....	18
1.4 Робота оператора-постановника в історичному жанрі.....	27
<b>РОЗДІЛ 2. ФІЛЬМИ НА ТЕМУ СЕРЕДНЬОВІЧЧЯ В ХХІ СТОРІЧЧІ</b>	
2.1 "Царство небесне" (2005).....	33
2.2 "Король Артур: Легенда меча" (2017).....	44
2.3 "Король поза законом" (2018).....	51
2.4 "Легенда про Зеленого лицаря" (2021).....	61
2.5 "Остання дуель" (2021).....	68
2.6 "Варяг" (2022).....	77
2.7 Сучасний підхід режисерів і операторів до створення кіно на тему середньовіччя.....	88
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	97
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	100

## ВСТУП

Історичне кіно завжди привертало до себе увагу, адже воно дає можливість не тільки потрапити в умовні події минулого, а й простежити закономірність і зв'язок між попередніми епохами та сучасністю. Щорічно у світі виходять десятки проєктів, що стосуються теми середньовіччя і зачіпають глядачів і кінематографістів у всьому світі своєю атмосферою темних часів.

Останнім часом паралелі між подіями минулого і сьогодення стали відігравати особливо помітну роль в українському кіно, що свідчить про гостру актуальність цього жанру і його прояв у таких сучасних картинах, як "Король Данило" (2018), "Захар Беркут" (2019), "Довбуш" (2023) та інших.

Тоді як більша увага приділяється режисерам і художникам, творчий підхід оператора-постановника до "оживлення історії" часто залишається в тіні. Незважаючи на те, що в загальному доступі можна знайти відомості щодо технічного розроблення та зйомок окремих, конкретно взятих історичних кінострічок, більш "масштабний" аналіз цього жанру з позиції творчості кінооператорів досі лишається не виявленим належним чином. Крім цього, існує не так багато досліджень, в яких твори на тему середньовіччя розглядалися у контексті історичного розвитку технологій кіно, що дало б змогу прослідкувати значні зміни та деякі закономірності підходу кінематографістів до цієї теми залежно від часу та технічних можливостей у період роботи над фільмом.

Розгорнутий аналіз цього питання дасть змогу заглибитися в тему відображення кінематографістами обраного історичного контексту, виявивши підхід різних авторів до створення фільмів, об'єднаних спільною темою історичного проміжку.

Таким чином, **актуальність дослідження** полягає в значному підвищенні попиту сучасного глядача на історичні картини.

**Об'єктом дослідження** є робота оператора і режисера в історичному жанрі кінематографа, присвячену темі середньовіччя.

**Предметом дослідження** є художні фільми на історичну тему середньовіччя, що мають яскраво виражену візуальну мову.

**Хронологічні межі дослідження** охоплюють твори й історію кінематографа від початку 20 століття і до сьогодення.

**Метою дослідження** є виявлення особливостей творчого підходу операторів-постановників при роботі над історичними картинами на тему епохи середньовіччя, здійснене за допомогою аналізу фільмів та різного історичного контексту творів на схожу тему.

Для досягнення мети дослідження поставлені наступні **завдання**:

- На основі аналізу історичних фільмів 21 століття виявити ключові драматургічні та візуальні особливості жанру;
- Проаналізувати історію розвитку жанру в міру вдосконалення технологічних можливостей кінематографа та внутрішніх змін у цінностях соціуму;
- Виявити причини провалу та успіху певних історичних кінострічок, дослідивши їхню історію виробництва та порівнявши їх з іншими представниками жанру;
- На основі інформації щодо створення окремих історичних кінострічок, виявити обумовленість і причину використання оператором-постановником конкретних візуальних прийомів для створення атмосфери минулого;
- Проаналізувавши окремі кінострічки в межах жанру, з'ясувати, як змінюється візуалізація одного й того самого історичного проміжку твору, залежно від особистих поглядів режисера та оператора-постановника;

**Наукова новизна дослідження** полягає в тому, що в роботі вперше:

- Зроблено детальний аналіз візуальної складової історичного жанру кіно, присвяченого епосі середньовіччя;
- Знайдено та проаналізовано закономірності в особливостях роботи режисера та оператора-постановника залежно від обраного історичного контексту твору;
- Розкрито творчий і технічний підхід різних операторів-постановників при створенні візуального стилю картин в історичному жанрі;
- Проаналізовано розвиток жанру історичного кіно в 21 столітті, в контексті поступового технологічного прогресу кіновиробництва;

#### **Методи дослідження.**

Для ґрунтового аналізу, що розкриває цю тему повною мірою, використовувався *культурологічний метод*, адже він дає змогу детальніше дослідити контекст твору, співставивши конкретну художню картину зі світоглядом і проблемами проміжку часу, в якому вона була створена. Також, домінуючим методом є *аналіз фільмів*, як нашого головного предмета дослідження. Для максимально глибокого розуміння змісту та порівняння творів мною застосовано також *компаративний метод*. Крім цього, за допомогою *аналогій, синтезу та індукції*, ми зможемо простежити систематичні закономірності в настільки різних, але об'єднаних єдиною тематикою фільмах.

**Теоретичне та практичне значення отриманих результатів** полягає в можливості використання цього дослідження для освітніх цілей на курсі з операторської майстерності, адже цей аналіз об'єднує в собі важливу інформацію щодо історії кіновиробництва та багатьох практичних нюансів професії.

**Апробація результатів дослідження** була представлена на міжкафедральній конференції "Сучасні звукозорові технології в науково-практичних дослідженнях студентів-магістрів КНУТКіТ" (м. Київ, Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого (КНУТКіТ), 30 листопада 2023 р.)

**Структура дослідження.** Дослідження складається зі змісту, вступу, двох розділів, одинадцяти підрозділів, висновків та списку використаних джерел (73 найменування). Загальний обсяг дослідження - 107 сторінок.

## РОЗДІЛ 1. ГОЛОВНІ ОСОБЛИВОСТІ ІСТОРИЧНОГО ЖАНРУ КІНО НА ТЕМУ СЕРЕДНЬОВІЧЧЯ

### 1.1 Визначення історичного контексту та головних тем для екранізації творів, присвячених періоду середньовіччя

Епоха середньовіччя - історичний проміжок розвитку Європи, чіткі часові рамки якого варіюються, але найчастіше позначають 500-1500 роки, ділячись на три періоди: раннє (500-1000), високе (1000-1300) і пізнє (1300-1500). Кожен має свої характерні особливості та ключові події, що визначають загальну естетику часу, яку необхідно розуміти сучасним авторам для переконливого відтворення епохи минулого на екрані, якщо, звісно, така мета закладена у твір від самого початку.

Крім цього, поняття Західної Європи є вкрай розтяжним, і, кажучи про середні віки, можна торкнутися цілої низки географічних місцевостей та етнічних особливостей різноманітних народів і держав, які відіграють ключові або вкрай помітні ролі на загальній "політичній арені" цієї теми. За тисячу років незліченну кількість разів змінювалися правителі, режими, війни, релігія, культура, погляди на людські цінності, та інші важливі аспекти, які визначають загальний контекст і характерний "настрій" для тієї чи іншої легенди, яка намагається в дуже загальних і явно видозмінених рисах переказати події, що згодом у ще більш викривленому вигляді стануть предметом творчості режисера з власним авторським баченням. Підхід до відображення більш раннього і пізнього середньовіччя різко відрізнятиметься тією самою мірою, що й культура норманських завойовників і феодалів Франції XV століття.

Також, епоха середніх віків передбачає велику кількість втручань з боку релігії та міфології. Історії того часу, що часто позиціонуються як дійсний переказ конкретної події, можуть містити згадки про чудовиськ, містичних

персонажів або чарівні явища, що віддають своєрідну данину античності, в якій тема богів і монстрів відігравала ще більш значущу роль у житті і творчості людей. Особливо примітною в цьому плані стає тема змін і адаптацій (часом насильницьких) щодо язичництва і християнства. Кельтські та германські божества змінюються вірою в Ісуса, яка надалі призводить до хрестових походів, війни з мусульманством і розколу церкви. При цьому, прояв "дива" часто залишається центральним елементом багатьох оповідей, які діячі мистецтв беруть за основу власних творів. У той час, як одні сучасні автори прагнуть осмислити і раціоналізувати подібні аспекти легенд, інші навпаки розвивають і видозмінюють їх, переходячи в жанр епічного фентезі, як, наприклад, трилогія "Володаря Перснів" Джона Толкіна та його подальша адаптація Пітера Джексона, що стала своєрідним переворотом у підході до демонстрації фентезі, а разом і середньовічного сетинга, який лежить в основі безлічі "казкових" історій наших днів.

Одними з найбільш характерних і відомих прикладів міфологізації епохи є легенди про Короля Артура або Робін Гуда, історичні особистості яких ставляться під великий сумнів, але водночас викликають інтерес у сучасного глядача, що призводить до частих екранізацій і переосмислення класичних історій на новий лад. Наприклад, одних тільки кінострічок, мультфільмів і серіалів, що безпосередньо висвітлюють тему замку Камелота і лицарів круглого столу, налічується понад два десятки, не згадуючи випадки, коли автори явно посилаються на ці події та образи, не кажучи про них безпосередньо.

Метою цього дослідження не є заглиблення в історію та детальне переказування інформації, яку можна знайти в тематичних довідниках і підручниках, однак при цьому необхідно розуміти узагальнений контекст подій, що ляжуть в основу сучасних творів кінематографа.



**Період раннього середньовіччя** прийнято демонструвати більш "агресивним" і наближеним до природи, хоча це не є дійсністю повною мірою. Незадовго до падіння Римської імперії, з якого і починається відлік епохи, Західна Європа була набором невеликих розрізнених варварських держав, створених на територіях володінь останнього імператора Ромула Августа, які спершу зазнали розколу, а потім остаточно розвалилися в результаті прориву германських племен. Хаос, викликаний падінням сталого режиму, призвів до кочування і переселення народів, що спричинило занепад моральності і науки, деградацію міст у сільську місцевість і спад певного культурного порядку, сформованого Римом. На додачу до наростаючих міжусобиць і воєн за територію, почали виникати спалахи чуми, що стало однією з найхарактерніших катастроф усього періоду "темних віків".

Центром стабільності та культури певний час залишалася Візантія, яку можна охарактеризувати своєрідною наступницею Римської імперії, що різко відрізнялася практично у всіх аспектах від войовничих сусідів, але при цьому серйозно страждала від конфліктів з арабами. До середини ж VII століття ситуація в Західній Європі відносно стабілізувалася, призвівши до формування феодалізму і становлення головних держав всього раннього періоду: Франки, Галли і Лангобарди. Згодом й ці центри певного порядку піддаватимуться внутрішньому розколу та конфліктам, однак для загального розуміння епохи ми не вдаватимемося в настільки детальні подробиці та згадки кожного короля, який зіграв свою роль у становленні Європи, яку ми знаємо сьогодні.

Якщо говорити про знакові легенди, що стосуються того часу й особливо чітко простежуються на сучасних екранах, то необхідно торкнутися оповіді про вже згаданого Короля Артура (V-VI століття), який малоімовірно існував насправді та був створений за мотивами одного з вождів племен бриттів, отримавши славу та більшу частину подвигів завдяки художнім фантазіям XII сторіччя. Цей персонаж відомий як головний представник британського епосу,

пов'язаний із багатьма іншими дійовими особами кельтських міфів, за пророцтвом врятувавши свою країну від набігів саксів, але загиблий у бою проти узурпатора трону.

Водночас для вітчизняного глядача більша частина важливих подій, які є предметами екранізацій, також припадає на середину і кінець раннього періоду, адже саме в цей час було засновано Київську Русь. Розпочавши своє існування 882 року і розпавшись в середині високого середньовіччя, дана держава є важливим етапом історії становлення сучасної України, що призводить до екранізацій легенд про нащадків Рюрика, на кшталт хрещення Русі за Володимира Великого, або ж виникнення особливо культової в наші дні постаті Данила Галицького, який уклав мир як із Золотою Ордою, так і з католицькою церквою. Теми монгольської навали та відходу від язичництва в бік союзу з Візантією є характерною та знаковою для нашого кінематографу, проте детальніше про це буде сказано нижче.

Якщо ж згадувати інші, більш масштабні події, що зображуються у світовому кіно та мають більше значення для історії Західноєвропейського континенту, то насамперед мова заходить про експансію вікінгів, яка розпочалася у VIII і тривала аж до XI сторіччя - середини високого періоду. Нормани і варяги, разом із притаманною їм міфологією, тісно увійшли навіть у нашу повсякденність, і, хоча більша частина творів на дану тему рідко спирається на дійсну історію та відходить від первісних прототипів, образ "вікінга" не стає менш впізнаваним у сучасній масовій культурі. Про це навіть може свідчити активно використовувана технологія Bluetooth, названа на честь Харальда I Синьозубого - короля Данії та Норвегії X століття.

Тема жорстокого насильства і релігійної конфронтації з християнством активно експлуатується в наші дні, через що у багатьох помилково виникає уявлення, що вся історія Західної Європи середніх віків виглядала виключно так, хоча це далеко від істини. Так звані вікінги були лише невеликою військовою частиною скандинавського суспільства, яке врешті мало власну

аграрну культуру, ієрархію, світогляд і звичаї, що, починаючи з X століття, зникли або радикально змінилися під впливом загальної християнізації. Крім цього, германські язичники відігравали важливу роль в історіях розвитку і становлення багатьох держав, починаючи від варягів у вже згаданій Київській Русі, закінчуючи кровопролитним нормандським завоюванням Англії, яке закінчилося наприкінці XI століття і поклало початок англійським державам у наступних періодах середньовіччя.

**Високе середньовіччя**, що тривало з X по XIII століття, поступово почало набувати більш гуманістичних цінностей і активного відновлення культури, філософії та освіти, що перебувало в занепаді більшу частину раннього періоду. Пов'язаний цей підйом був із політикою церкви, на чолі з Папою Римським, який бажав розширити межі своєї влади, а сам початок переходу Європи на новий період знаменується розколом Римо-католицької церкви в Західній Європі та Православної церкви у Східній. Багато конфліктів з германцями і сусідніми державами поступово відійшли на другий план, або ж остаточно завершилися перемир'ям, однак на цьому ґрунті на сцені виникли нові дійові особи зі Сходу.

Саме в цей історичний проміжок виникає явище хрестових походів і більш активного протистояння християнства мусульманству та єретикам. Головною метою подібних військових кампаній було звільнення святинь, як, наприклад, довготривала історія з облогою, захопленням і знову падінням Єрусалима. Цей рух добре відомий практично кожній людині певною мірою завдяки епічним кінострічкам, що показують подвійність вірувань і черговий релігійний конфлікт двох культур, тільки цього разу більш наближені до природи уявлення язичників відходять на другий план перед просунутою культурою Сходу. Примітним є й те, що більша частина територій, завойованих під час хрестових походів, згодом була насильно повернута під первинний контроль мусульман, а сучасна католицька церква взагалі офіційно вибачилась за

політику минулого, що можна вважати певним знеціненням спільного кровопролиття та людських втрат із двох сторін, що ворогували на той момент.

Крім того, 1240 року розрізнена Київська Русь остаточно пала перед монгольською навалою, перейшовши під владу Золотої Орди.

Однак, зв'язок зі Сходом приніс не тільки конфлікти і смерть, а й різкий стрибок технологічного прогресу ближче до середини XII століття. У цей період було винайдено, або ж завезено на територію Європи, такі предмети розкоші, як шовк, компас, окуляри, а також стався серйозний переворот у військовій справі, завдяки виникненню пороху і гармат.

**Пізнє середньовіччя**, також зване початком епохи Відродження, хоч і тривало найменшу кількість часу, проте війни в геополітичному плані лише набирали обертів. Крім поступового розквіту культури і появи на основі ідей щодо "відродження античності" абсолютно нового напрямку в мистецтві, Західна Європа опинилася в Столітній війні між Англією і Францією, що тривала з 1337 по 1453 рік. Початковою причиною стали претензії на французький престол англійської королівської династії, яка прагнула повернути території на континенті, що раніше належали англійським королям. Війна обернулася поразкою Англії, громадянським повстанням і зміною правлячої династії. Крім цього, у середині XIV століття стався найсильніший спалах пандемії "чорної смерті" за всю історію Європи, у якій загинуло близько 50% всього населення. Відсутність дієвого лікування проти чуми сприяла виникненню забобонів і остраху "кари господньої", а також відродженню старих культів і обрядів, сплеску релігійного фанатизму і нетерпимості.

Іншою гучною "катастрофою" стало продовження завоювання Османською імперією континентів Євразії та Північної Африки і взяття 1453 року Константинополя, що поставило крапку в існуванні Візантії. Незважаючи на те, що турки здебільшого рухалися в напрямку Південного Заходу, подібні

конфлікти серйозно позначилися на економіці та житті страждаючої середньовічної Європи, що тривало аж до XVI століття, починаючи з якого Османська імперія поступово почала втрачати ініціативу, не маючи сил утримати свої володіння.

Крім епідемій і активних боїв за розширення територій, цей період характерний селянськими повстаннями, спричиненими не тільки війнами і невиліковною хворобою, але й кардинальною різницею між багатими і бідними прошарками суспільства, а також голодом і радикальним підвищенням податків з боку дворян. Вкрай примітним є те, що сучасні автори часто ігнорують, або ж не наважуються екранізувати цю тему, звертаючи більшу увагу якраз на постаті багатих правителів і королів.

Проте події пізнього середньовіччя досить часто виникають на екранах, як, наприклад, переказування історії Жанни д'Арк, добре знайомої сучасному глядачеві, як символ непокірності та свободи Франції, спалений на вогнищі англійцями та католицькою церквою, що згодом занесла дівчину до числа канонізованих святих. Про цю героїню налічується близько десятка кінокартин, що також вказує на "безсмертя" образу боротьби за свободу.

Щодо закінчення епохи середньовіччя, то більша частина західноєвропейських істориків пов'язують його з початком церковної реформації XVI століття та періодом великих географічних відкриттів, під час якого іспанські і португальські мандрівники віднайшли нові морські маршрути та офіційно відкрили нові континенти.

Таким чином, можна закінчити невеликий екскурс в історичний контекст, який береться сучасними авторами за основу фільмів про середньовіччя. Якщо підбивати підсумки найбільш яскраво виражених у кінематографі тем, то можна вивести наступну, спрощену схему подій, характерних для кожного окремого періоду.

**Ранній період:**

- Падіння порядку в образі Римської імперії;
- Легенди про Короля Артура;
- Міжусобиці і становлення головних Західно-Європейських держав, на чолі із Франкським королівством;
- Експансія вікінгів;
- Становлення Київської Русі;

**Високий період:**

- Активна християнізація Європи та політика Папи Римського;
- Початок хрестових походів і протистояння мусульманству, похід на Єрусалим;
- Монголо-татарська навала і знищення Київської Русі;
- Поступове піднесення культури і технологічний прогрес завдяки Сходу.

**Пізній період:**

- Столітня війна Англії та Франції;
- Епідемія "чорної смерті";
- Експансія Золотої Орди і падіння Візантії;
- Селянські повстання;
- Початок епохи Відродження.

При цьому необхідно розуміти культуру часу, яка в наші дні набуває на екрані дедалі видиміших відхилень від того, що насправді було характерним для так званих "темних віків", які не були настільки безпросвітно похмурими, як може здатися, зважаючи на вищесказане. Звісно, в історії завжди робиться акцент на ключових подіях, проте 20 століття виявилось набагато більш жорстоким і нелюдським щодо жертв і методів ведення бою, а Римська імперія мала значно більший масштаб воєнних операцій, тож середньовіччя не можна

називати найгіршим періодом людства та приписувати йому абсолютний моральний і культурний занепад, якщо порівняти з сучасністю, хоча можливості для розвитку в ті часи справді були в рази меншими, ніж зараз. Багато авторів сприймають титул "темної епохи" надто буквально, вважаючи, що середньовіччю були притаманні суцільна бідність та загальна антисанітарія, надлишок насильства та загальна безбарвність. Похмурість і бруд стали настільки тісно асоціюватися в глядача з періодом минулого, що навіть знімаючи в уже достовірно відтворених декораціях того часу, більша частина режисерів прагне "зафактурити" місцевість купою соломи або хаотично розкиданими нечистотами, якими також часто вкривають акторів і костюми. Подібне бачення, в якому всі селяни вдягнені в лахміття, а обладунки здатний пробити найлегший удар меча, було навіть висміяно комедіями, на кшталт "Монті Пайтон і Священний Грааль" (1975), що залишається актуальною і донині.

Насправді ж, тодішні вбрання та елементи оточення (на кшталт прапорів, вивісок і дахів споруд) часто прикрашалися, мали строкатий і доглянутий вигляд, адже містяни знали собі ціну та дбали про свою репутацію не менше, ніж сучасні люди, що явно суперечить уявленню мало опізнаних глядачів і кінематографістів. З цієї причини навіть у наші дні, коли розуміння епохи середніх віків уже давно вийшло на новий рівень і стало додатково змінюватися завдяки археологічним знахідкам та історичним фестивалям/реконструкціям, на екрані все ще часто виходять високобюджетні картини з вкрай тьмяними кольорами, забрудненими лицарями в непропорційних шоломах, і холодними фільтрами, накладеними практично на весь фільм. Ще більш примітним є те, що чим більш сучасні інтерпретації середньовічної Західної Європи ми спостерігаємо, тим явнішою стає загальна тенденція до "очорнення" цієї теми та демонстрації її більш жорстокого боку, що має з дійсністю набагато менше спільного, ніж може здатися на перший погляд.

Подібні візуальні та драматургічні рішення часто мають на меті підвищити драматичність і видовищність історії, але в результаті такий підхід призводить до омани масового глядача і створення в його голові певного набору неправдивих або ж сумнівних стереотипів про минуле, що безпосередньо впливають на викривлене сприйняття сьогодення.

## 1.2 Огляд літератури

На тему Середньовіччя та кіно історичного жанру існує достатньо фахових досліджень, статей та літератури, які присвячуються розкриттю відображення епохи минулого на екрані. Наприклад, книга медієвіста Роберта Джона Барлетта "The Middle Ages and the Movies: Eight Key Films". Також, можна назвати "Race, class, and gender in "medieval" cinema" Лінн Тарте Ремі, "A knight at the movies" Джона Аберта, "Medievalism: a Critical History" Девіда Меттьюса, "Remaking the Middle Ages: the methods of cinema and history in portraying the medieval world" Ендрю Б. Р. Еліота, або "Medievalisms: Making the Past in the Present", за авторством Анджели Джейн Вайсль та Тісона П'ю, на роботу яких ми будемо посилатися в пізніших розділах цього дослідження. Проте, в усій перерахованій літературі фокус спрямований на історичну достовірність подій, костюмів та оточення героїв, а також на роботу режисера, художника-постановника та акторів. Натомість оператор, як уже було зазначено у Вступі, залишається в тіні, і технічний підхід, на кшталт вибору оптики чи освітлення, у кращому разі має незначну згадку. У другому розділі даної роботи наведено аналіз кількох сучасних історичних стрічок, що вийшли у 21 столітті. Для детальнішого розуміння ставлення авторів до історичного жанру, ми також проаналізуємо фільми з точки зору їхньої історичності, однак основний акцент буде спрямований на візуальний підхід до створення атмосфери минулого та смислове наповнення того чи іншого операторського



рішення, покликаного як додати подіям відчуття «епічності», так і наочно розповісти історію.

Також, перераховані вище дослідження в основному беруть більш ранніх представників жанру, на кшталт "Страсті Жанни д'Арк" (1928), «Олександр Невський» (1938), «Сьома печатка» (1957), «Андрій Рубльов» (1966), "Ім'я рози" (1986), "Перший лицар" (1995), ранні фільми про короля Артура та інші твори, які вважаються класичними історіями про Середньовіччя і були вже неодноразово розібрані у всіх аспектах.

Однак це дослідження здебільшого розглядає сучасні стрічки, які поки що не стали предметом частого аналізу жанру та його сучасних тенденцій. Таким чином, розглядання фільмів, які здебільшого вийшли в проміжок з 2015 по 2022 роки, є більш актуальним для сучасного кінематографіста.

Оскільки на момент написання цього дослідження є доволі мало фахових аналізів і розборів крайніх представників жанру, ми неодноразово посилатимемося на інтерв'ю авторів фільмів, що дасть нам змогу дізнатися про початковий задум та історію створення конкретних стрічок, адже, за законами кіновиробництва, далеко не всі початкові ідеї вдається реалізувати або зробити зрозумілими для глядача. Крім того, слова операторів і режисерів дадуть змогу поглянути на саму техніку виконання певних візуальних рішень, що буває досить складно розпізнати без чіткого знання того, що справді відбувалося за тим боком кадру.

Також, до уваги братимуться рецензії з боку авторитетних кінокритиків та істориків, що дасть змогу поглянути на художню та історичну цінність конкретних фільмів і зрозуміти, яким творам віддає перевагу сучасна аудиторія, а також які теми наразі є більш затребуваними.

Вдавшись до зазначеної літератури, витягів з авторитетних журналів, на кшталт *Visual Communication*; *Historical Journal of Film, Radio and Television*; *Film & History: An Interdisciplinary Journal*; *History Compass*; *Arthuriana*; *Cineaste Magazine*; *Anglo Saxonica Journal* і *ESC: English Studies in Canada*,

«інсайдів» кінематографістів та аналізів критиків, ми зможемо якнайширше поглянути на сучасний стан історичного жанру кіно на тему Середньовіччя та простежити певні тенденції до його переосмислення на даний момент.

### **1.3 Анахронізми та найбільш розповсюджені жанри фільмів на тему середньовіччя**

**Анахронізми** - це зображення певної невідповідності та неможливих аспектів епохи або подій при відтворенні певних елементів минулого. Грубо кажучи, деякі нестиковки з дійсністю історії.

Томас М. Грін, американський учений Англійської літератури, запропонував у своєму дослідженні 1987 року п'ять типів анахронізмів, кожен з яких тією чи іншою мірою притаманний жанру "середньовічного" кіно [47, с. 8].

- Наївні анахронізми - не претендують на історичну автентичність і мають низку невідповідностей з реальністю минулого.
- Образливі/аб'юзивні анахронізми - дуже груба адаптація історичних подій або легенд, що не бере до уваги контекст і важливі аспекти історії або епохи, які є ключовими для розуміння початкового матеріалу. Внаслідок чого суть самої розповіді кардинально спотворюється, адже автори бачать лише оболонку і структуру того самого міфу, але не розуміють його внутрішній зміст і значущість для періоду, в який він був створений.
- Випадкові анахронізми - відтворюють епоху здебільшого правильно, щонайменше в плані атмосфери або первісної смислової складової історії, хоч і мають низку невідповідностей, найчастіше не надто значних, із дійсністю минулого.

- Креативні/творчі анахронізми - видозмінюють і порушують історичну достовірність з метою прокоментувати або по-новому інтерпретувати події середньовіччя, щоб провести паралелі з сучасністю. Грубо кажучи, використання тем минулого, щоб творчо висловитися, або ж покритикувати події і соціум наших днів.
- Трагічні анахронізми - демонструють падіння сьогодення у зв'язку з подіями минулого. Щось на кшталт "саме це спричинило виникнення того недосконалого або приреченого світу, в якому ми зараз перебуваємо".

Анахронізми притаманні кожному історичному твору, яким би достовірним він не намагався бути. Причини цього є різні, від незнання або ж нехтування інформацією про минуле й обраний сетинг, до художнього задуму з метою надати старій легенді актуальної свіжості. Іноді анахронізми виникають у зв'язку з рухом науки вперед, внаслідок чого навіть останні й найточніші факти про взяті історичні постаті та елементи побуту виявляються хибними у зв'язку з новими археологічними дослідженнями або переглядом сталих догматів під впливом більш аналітичного та прогресивного розгляду попередніх наукових суджень. Тобто, фільм, зроблений за всіма середньовічними канонами, стає анахронічним у зв'язку зі знахідками, що відбулися після його виходу на екрани, на що сам автор навіть за бажання не зміг би вплинути. Подібна анахронічність неминуче стосується кінострічок 20 століття, оскільки на той момент творці навіть не могли знати про відкриття в недалекому майбутньому, а нестача підтвердженої інформації призводила до авторських домислів та імпровізацій.

Проте, найчастіше такі помилки, як у старому кінематографі, так і в сучасності, були викликані слабкою обізнаністю діячів мистецтва у вже відносно добре досліджених темах. Для художньої складової подібні відхилення від достовірності можуть навпаки нести додатковий сенс і

посилення образу на екрані, але, як вже було зазначено в попередньому розділі, це створює низку стереотипів і спотвореного сприйняття епохи середньовіччя, як такої. Примітним є й те, що багато сучасних штампів і знакових анахронізмів у демонстрації середніх віків через художні твори часто бувають спричинені ще більш ранніми, і часто навмисними, анахронізмами попередніх авторів образотворчого мистецтва. Одним із найхарактерніших прикладів такого явища можна назвати рогаті шоломи, які активно використовуються при відтворенні образу вікінга на екрані. Цей стереотип бере свій початок з ілюстрацій шведського живописця XIX століття Августа Мальмстрьома, який зобразив стародавнього скандинава з рогами на бойовому шоломі з метою створення страхітливого образу, що викликало в тогочасного "глядача" дуже яскраву реакцію, призвівши до того, що подібна броня, яка не має нічого спільного з археологічними знахідками, активно використовується у масовій культурі й донині. Рогаті германці присутні практично скрізь, особливо активно демонструючись у мультфільмах і творах фентезі, де подібна брутальність, що суперечить базовому розумінню практичності та будь-якої військової логіки, дає змогу одразу продемонструвати всю суворість і дикість архетипу варвара.

Іншим подібним анахронізмом у поширеному уявленні про вікінгів є шкіряна броня або накинута на голе тіло шкура, яка також має зловісний і ефектний вигляд порівняно з бідними селянами. Обов'язковим додатком також йдуть акуратно підстрижені бороди і зачіски, з брутальними і деталізованими татуюваннями на тілі. Звісно, цей образ має мало спільного з дійсною культурою скандинавів того часу і є продовженням романтизації подібної теми для масового глядача, але якщо в картинах 20 століття на кшталт "Вікінгів" (1958) і "Загарбників" (1961) на таке ще можна спробувати заплющити очі у зв'язку з відсутністю сучасних даних, то в серіалах "Вікінги" (2013-2020) та "Останнє королівство" (2015-2022) ті самі стереотипи здатні викликати відверту та ґрунтовну критику з боку істориків.

Подібне поверхнєве ставлення до достовірності образів минулого в сучасному кінематографі стосується практично будь-якої епохи і періоду розвитку життя на нашій планеті. Цей приклад буде дивним, але він відображає суть підходу авторів до передачі атмосфери минулого, оскільки в нашому контексті можна згадати і образ динозаврів у масовій культурі. З моменту виходу першої частини "Парку Юрського періоду" 1993 року минуло тридцять років, знання про мезозойську еру давно збагатилися й розвинулися, але в масових художніх фільмах, на кшталт "Світу Юрського періоду: Панування" глядач все ще спостерігає практично незмінні комп'ютерні модельки лускатих рептилій. Однією з причин такого підходу є ризик, на який не наважуються піти продюсери та режисери, котрі не знають, як публіка відреагує на трансформацію усталеного образу, що і так гарантовано принесе прибуток і залишиться зрозумілим аудиторією. Ця тема стосується практично всіх історій про минуле в наші дні, коли стереотипний образ, який використовували в численних картинах XX і початку XI століття, продається значно успішніше, ніж нові уявлення про нашу історію, які часто висвітлюють тільки в документальному жанрі. Проте, якщо драматургічно історія залишається актуальною і захоплюючою, то незначні історичні помилки, або зміни на користь сюжету, складно назвати фатальним аспектом для критики фільму, адже існують приклади як спроб дотримання теми та контексту з отриманням у результаті відверто слабкої картини, так і максимальних відхилень від першоджерел, що призвело до феноменального результату, в плані культурної цінності твору.

Як зауважує Джон Аберт, професор історії в університеті Каслтона, кінематографісти змінюють історію не просто помилково не дотримуючись її фактичних контурів, а й цілеспрямовано, створюючи фільм відповідно до їхнього художнього бачення: "Майже у всіх випадках кінематографісти змінювали історію, щоб зробити свої фільми, принаймні, як вони вважають, більш значущими та привабливими для своєї аудиторії. Тому, незважаючи на

те, що історія може бути неправильною, те, як вона представлена на екрані, відображає те, як сучасні глядачі хочуть пам'ятати своє минуле" [47, с. 86].

**Тема жанровості** є вкрай складною, оскільки в наші дні часто не можна віднести кожен фільм до однієї або двох конкретно взятих "категорій". Подібне ускладнення і багатошаровість історії, порівняно з більш ранніми мистецтвами, на кшталт давньогрецького театру, в якому вистави ділилися тільки на комедію і трагедію, дають можливість заглибитися в суть кінооповідання і зачеплених тем, викликаючи у глядача, якщо робота зроблена якісно, значно ширший спектр емоцій.

Картини на тему епохи середньовіччя у своїй переважній більшості мають приналежність до історичної драми, що включає в себе романтичні, пригодницькі, біографічні та трагічні фільми. Любов і тягу до подвигів можна назвати одними з ключових і найбільш близьких глядачеві тем не тільки на екранах кінематографа, а й у класичних п'єсах, на кшталт творів Вільяма Шекспіра, які також містять у собі анахронізми, але часто є відправною точкою для багатьох творів на тему минулого. Велика частина п'єс та історичної хроніки цього поета XVI століття мають біографічний характер, детально розповідаючи про падіння і становлення ключових правителів Англії XIV-XV століття, на кшталт "Генріха VI", "Генріха V" і "Річарда III". Цим творам присвячений телевізійний серіал "Порожня корона" (2012), що є практично дослівною екранізацією історичних хронік.

Проте саме любовний роман "Ромео і Джульєтта" заведено вважати найвідомішою і найпопулярнішою роботою Шекспіра, інтерес до якої домінує і в наші дні, внаслідок чого можна зрозуміти, які історії викликають у масового глядача найбільшу зацікавленість. Кіноадаптацій цієї п'єси, з різним ступенем відхилень і переосмислень оригіналу, налічується понад двадцять версій, що свідчить про попит сучасної аудиторії на любовні інтриги кінця пізнього середньовіччя, нехай вищезгаданий твір Шекспіра можна вважати дещо

виходячим за рамки розглянутої нами епохи. Тема загальної романтизації і деякої піднесеності найчастіше притаманна періоду лицарства, яке досягло свого піку в XII-XIII столітті, адже найчастіше тему честі приписують саме образу воїна в латних обладунках, який прагне підкорити серце своєї дами, нехай насправді цей стан чоловіків був набагато менш "шляхетним", ніж висвітлено в масовій культурі. Те саме стосується і біографічних сюжетів, що оповідають про боротьбу повноправного короля за повернення трону в узурпатора, або прагнення відбити загрозу захоплення споконвічних земель, підвладних головному герою. Як ми з'ясували раніше, періоду "темних віків" були характерні подібні конфлікти між сусідніми державами, що значною мірою надихає сучасних авторів, адже історії минулого часто збігаються із сьогоденням, нехай найчастіше сетинг середніх віків у подібних картинах змінюється з одного боку в інший, то облагороджуючи тему минулого, то очорнюючи її, виставляючи на екрані "найбрудніші" аспекти. Сюжети про лицарів і становлення середньовічних правителів продовжують активно виникати і в 21 столітті, наприклад у картинах "Історія лицаря" (2001), "Царство небесне" (2005), "Останні лицарі" (2015), "Король поза законом" (2018), "Король" (2019), "Остання дуель" (2021), і це не беручи до уваги твори на тему фентезі, де чітко простежується вплив лицарської культури високого періоду, на кшталт "Три Престолів" і "Будинку Дракона".

Проте у 20 столітті подібних кінострічок вироблялося в рази більше, частково у зв'язку із затребуваністю епічних сюжетів, характерних масштабними баталіями і яскраво вираженим розмахом подій. На фоні загального розквіту в 1950-ті роки жанру пеплуму, присвяченого античним і біблійним історіям, кінематографісти прийшли до створення подібних великих "полотен" на тему легендарного Короля Артура, проте до кінця століття історичні картини стали настільки вторинними й повторюючими одна одну в плані сюжетної структури, що перестали викликати інтерес у глядача і практично повністю зникли з екранів. Відродженню середньовічного жанру не

допоміг і вихід картини "Король Артур" (2004) року, що призвело до поступового спаду історій про безпосереднє середньовіччя та біографій реальних, або близьких до міфічних, особистостей і відходу авторів у бік фантастичного жанру епічного фентезі.

Так зване високе фентезі характерне тим, що на екрані створюється з нуля цілий казковий світ, зі своєю унікальною історією, географією, законами і расами. За основу екранізацій подібних всесвітів зазвичай беруться літературні твори, автори яких надихалися реальною історією людства і фольклором старих часів. Популярні франшизи, що розвиваються в наші дні, на кшталт "Володаря пернів", "Хронік Нарнії", "Відьмака" та одиночних картин і серіалів, які виходять щороку, беруть за свою основу сетинг Західної Середньовічної Європи, іноді поєднуючи й перемішуючи культуру і вірування різних періодів і пов'язаних часом народів в один загальний світ, видозмінений залежно від уподобань автора. Наприклад, Середзем'я Толкіна зі своїми расами, магічними образами і чудовиськами багато в чому натхненне англосаксонською та німецькою міфологією; всесвіт Відьмака, написаний Анджеєм Сапковським, поєднує в собі нордичний, слов'янський і європейський фольклори; а Вестерос Джорджа Мартіна безпосередньо базується на історії Європи періоду Високого Середньовіччя, включно з використанням чисельних історичних прототипів для його власних персонажів. Підхід до відтворення авторських всесвітів часто засновується саме на періоді замків і лицарів, по суті, залишаючись сетингом "темних віків", у якому всі страхи й марновірства, записані в легендах минулого, виявляються наочною дійсністю.

Іншим жанром фільмів, що стосуються теми середньовіччя, є історії про так звані ""попаданців"", коли герой із певного часу випадково опиняється в іншій епосі, до якої він не належить. Подібні ситуації можуть відбуватися з персонажами з двох боків: як сучасний герой може потрапити в минуле, так і навпаки. Часто подібне використовується в комедійному жанрі, наприклад, у



фільмах "Прибульці" (1993) і "Чорний лицар" (2001), але зазвичай схожі картини, створені за попередніми шаблонами в наші дні, мають доволі вторинний вигляд, вичерпавши себе в більш ранніх творах фентезі, на кшталт "Нескінченної історії" (1984), фільмах про "Алісу в країні чудес", "Хронік Нарнії", серіалу "Доктор Хто" та інших варіантах історій, де звичайна людина опиняється в іншому світі, або ж навпаки. Радянська комедія "Іван Васильович змінює професію" (1973) є одним із прямих представників цього жанру, але якщо раніше це було способом провести паралель між сучасністю і минулим, створивши забавні ситуації або розкритикувавши актуальні проблеми суспільства, то зараз такий прийом, що часто обертається навколо "пророцтва про обраного з іншого світу", є вкрай вторинним і трапляється у високобюджетному кінематографі дедалі рідше.

Згадуючи тему комедій, можна сказати і про "Монті Пайтон і Священний Грааль", адже цей фільм об'єднує в собі багато кліше і висміювань теми середніх віків в очах як обивателів, які поверхнево знайомі з матеріалом, так і використовуючи глибшу іронію, яка стосується історичного контексту того часу. Помітно, що автори дуже добре знайомі з історичним періодом, що дає їм змогу використовувати його як заманеться на догоду створення цікавих ситуацій. У наші дні тема висміювання середньовіччя також присутня в особі численних анімаційних проектів, але якщо дотримуватися теми ігрового кіно, то можна згадати серіали "Чудотворці" (2019- ...) і "Сіверяни" (2016-2020).

Продовжуючи тему фентезі та "сіверян", можна торкнутися теми фільмів про вікінгів, як окремого піджанру картин про середньовіччя. Як було згадано в попередньому підрозділі, в сучасній масовій культурі інтерес до стародавніх германців стає дедалі помітнішим, зокрема завдяки скандинавській міфології та її активному прояву на широкому екрані. Крім фільмів і серіалів від MARVEL, які зробили з Тора і Локі, одних з верховних богів пантеону вікінгів, супергероїв власного кіновсесвіту, які доволі помітно відходять від своїх первісних міфологічних прототипів, можна відзначити і багато інших творів,

що беруть за основу фольклор і легенди минулого. З найбільш гучних і гідних згадки картин на цю тему, можна відзначити фільм "Варяг" (2022), який ми розберемо пізніше.

Для радянського та українського кінематографа, що безпосередньо стосується нашої культури, важливу роль відіграють екранізації періоду Київської Русі, адже сюжети на дану тему мають широку популярність, мотивуючи діячів мистецтва звертатися до майже міфологічних образів князів і правителів того часу.

У період СРСР були зняті картини на кшталт "Ярослава Мудрого" (1981), "Легенди про княгиню Ольгу" (1984), "Русь споконвічна" (1985), "Данило - князь Галицький" (1987) та інші. У наші ж дні фільми на подібну тему знімають у рази рідше, що, найімовірніше, пов'язано з відсутністю відповідного бюджету і затребуваністю "ідеологічно правильних" історій, що висвітлюють набагато пізніший етап розвитку України як держави. Проте до числа фільмів про середньовічну територію Києва можна віднести "Сторожову Заставу" (2017), "Короля Данила" (2019) або словацько-український серіал "Слов'яни" (2021).

Водночас Росія з набагато більшою активністю експлуатує образи Київської Русі, створюючи на основі легенд про богатирів цілу анімаційну франшизу та випускаючи історичні епічні фільми про князя Володимира, на кшталт однойменного мультфільму 2006 року та "Вікінга" (2021), або "Легенду о Кіловороті" (2017). В даному випадку ключову роль відіграє не стільки якість отриманого в підсумку твору, скільки саме ставлення сучасників до спадщини культури і підхід до її демонстрації, що має велику ідеологічну вагу для сучасного глядача і громадянина тієї чи іншої держави. Історичні картини про героїв билин і легенд Київської Русі закріплюються в головах людей, як про власних предків, внаслідок чого посилюють асоціативний ряд і почуття патріотизму в умовах військового конфлікту між державами. У наші дні головним стає не дійсність історії, а те, як її трактують для тієї чи іншої

сторони, спричиняючи необґрунтовані суперечки, у збудженні яких не останню роль відіграють саме образи важливих історичних постатей, яких, зокрема, нам презентує кінематограф з обох боків. Цей аспект сприйняття людини працює на підсвідомому рівні, і низька в усіх відношеннях якість фільму "Вікінг" (2021) має не настільки велике значення, порівняно з тим, що київського князя звеличують на екрані, як споконвічно російського героя. Ця проблема притаманна й іншому фільму, який є представником класичного чорно-білого кіно - "Олександр Невський" (1954), у якій історичного правителя кардинально видозмінили на догоду ідеологічному посилю сучасних авторів і компартії Радянського Союзу.

Якщо ж казати про роль високого середньовіччя в українському кіно, то найбільш значущою картиною є екранізація повісті Івана Франка - "Захар Беркут" (2019), американсько-українського виробництва, події якого відбуваються в карпатських горах XIII століття. Для нашої країни цю картину можна назвати однією з наймасштабніших і найдорожчих, хоча вплив і кліше західного кінематографа в ній видно набагато більше, ніж історичну достовірність.

#### **1.4 Робота оператора-постановника в історичному жанрі**

Коротко ознайомившись з історичним контекстом і загальною специфікою прояву середньовіччя на екрані, можна перейти до розгляду настільки важливої ролі у створенні фільму, як оператор-постановник. Звісно, режисерське бачення часто відіграє ключове значення у визначенні духу історії та загального смислового наповнення, проте саме оператор проливає світло і фіксує дійсність так, як це надалі побачить глядач.

Специфіка роботи кінематографістів в історичному жанрі доволі примітна, адже оператор не має можливості використовувати всі ресурси власної

фантазії, якщо, звісно, ми говоримо про відтворення відносно достовірного світу минулого.

Візьмемо, наприклад, роботу оператора у вечірньому або нічному інтер'єрі. Якщо під час зйомки сучасного сетингу або наукової фантастики можна використовувати безліч різноманітного практичного світла, на кшталт ламп, гірлянд, торшерів, неонових вивісок, LED-палок, ліхтариків та іншого, а у випадках з умовним прогресивним світом майбутнього можна перетворити хоч увесь простір на одне суцільне джерело світла, експериментуючи як заманеться автору, то демонструючи період V-XV століть, ви матимете у своєму арсеналі лише малу частину візуальних прийомів, відкритих перед кінематографістами в наші дні. Звісно, крім вікна й умовного місяця, оператор може використовувати такі джерела освітлення, як факел, ліхтар, камін, свічка, канделябр, вогнище, однак по суті це все буде лише відтінками одного й того ж самого вогню, що незначно відрізнятиметься лише інтенсивністю і колірною температурою. І тим не менше, подібне обмеження відкриває шляхи до можливостей використовувати світло чітко і вдумливо, відштовхуючись більше від драматургічних завдань, аніж від естетично привабливої "картинки", яка часто відволікає на себе увагу глядача від слабкої акторської гри і недосконалої роботи режисера. Завданням оператора-постановника в даному випадку стає мета зробити загальну стилістику фільму відповідно до обраної епохи, щоб глядач слідкував за історією та подіями, опиняючись разом із персонажами всередині англійської таверни X століття або в корчмі "Гарцюючий поні" у світі Середзем'я. Завдання в обох випадках будуть схожими, як і можливості до використання технічного інструментарію, однак якщо світло буде виставлено надто "штучно" або очевидно для глядача, то вся атмосфера одразу розчиниться і аудиторія зрозуміє, що перед ними фальш.

Наприклад, режисер Стенлі Кубрик та оператор Джон Олкотт під час роботи над історичною картиною "Баррі Ліндон" (1975) чудово розуміли, що для освітлення вечірніх інтер'єрних сцен в сетингу Європи XVIII століття можна

використовувати лише свічки й канделябри. Авторів категорично не влаштували освітлювальні технології того часу, тому що штучне повторення ефекту не виглядало досить переконливим і йшло врозріз із бажанням зробити картину максимально живописною і при цьому реалістичною. Так, було використано об'єктив Carl Zeiss Planar 50mm, що дав змогу максимально відкрити діафрагму і знімати інтер'єри прямо при свічках, не вдаючись до допоміжних освітлювальних приладів, що дало яскраве і "живе" зображення, яке чудово виглядає на екрані і в наші дні, особливо в порівнянні з іншими історичними кінострічками того часу.

Звичайно, події "Баррі Ліндона" не відносяться до епохи середньовіччя, проте завдання, що виникли перед оператором, вкрай схожі з розглянутою нами темою і, в плані рамок можливостей технологічного інструментарію до відтворення ефекту "минулого", практично не відрізняються.

Для підтвердження цієї заяви можна передчасно звернутися до картин Рідлі Скотта, знятих польським кінооператором Даріушем Вольським, - "Остання дуель" (2021) і "Наполеон" (2023). Перший фільм ми розберемо набагато докладніше в пізнішій частині нашого аналізу, однак під час порівняння цих картин, які створені одними авторами, але розповідають про абсолютно різні часові проміжки (відповідно, Європа XIV і XVIII-XIX століть), можна помітити їхню абсолютну схожість практично в усіх візуальних аспектах. Ці фільми не просто подібні, вони ніби мають однакову роботу зі світлом, як у натурних, так і в інтер'єрних сценах, а також ідентичний підхід оператора до зйомки баталій і майже однакову кольорокорекцію з тими самими темно-синіми та яскраво-оранжевими відтінками. Ці картини настільки схожі в плані зображення, що якби не різні актори і костюми, то окремо взяті кадри можна було б легко сплутати. І це не свідчить про режисера й оператора, як про вторинних діячів мистецтва, що копіюють самих себе з фільму у фільм, а натомість змушує замислитися над тим, для якої з цих двох епох більше підходить атмосфера переважної похмурості або ж у якому разі вона видається

органічнішою і звичнішою оку. Відповідь однозначно припадає на "Останню дуель", яка хоч і не унікальна в своєму підході до відображення пізнього середньовіччя, але значно сильніше занурює глядача у свій світ, незважаючи на численні та грубі анахронізми. Однак, як уже було сказано, детальніше цю тему ми розберемо дещо пізніше.

Торкнувшись аспекту колірного оформлення, можна продовжити міркування про те, якого кольору має бути середньовіччя. У багатьох історичних картинах, зокрема того ж Рідлі Скотта, наприклад "Гладиатор" (2000), "Царство небесне" (2005) і "Робін Гуд" (2010), практично все зображення, яке стосується Європи середніх віків, вирізняється вкрай холодними відтінками в натурних і багатьох денних сценах, а вечірні інтер'єри, навпаки, вкрай теплі та контрастні, або ж злегка заповнені видимим димом. При цьому, що немало важливо, ці три картини були зняті вже іншим оператором-постановником - Джоном Метісоном. Це може свідчити про те, що у випадку з цими епічними, і часто вкрай недостовірними, картинами важливу, якщо не ключову, роль у колірному оформленні історії відігравав саме режисер. При цьому варто зазначити, що як в плані освітлення, так і руху камери та загального розкадрування картини дійсно відрізняються від пізніших робіт з Даріушем.

Проте вихід подібних блокбастерів, що мають фінансовий успіх і широку популярність, завжди диктує правила і створює певні орієнтири для подальших представників жанру, особливо щодо менш відомих авторів, які прагнуть повторити або наблизитися до успіху інших. Саме з "Гладиатора" і "Царства небесного" починається тенденція до холодних і контрастних тонів в історіях про Середньовіччя. "Чорна смерть" (2010), "Лікар: Учень Авіценни" (2013), "Останні лицарі" (2015), "Макбет" (2015), "Меч короля Артура" (2017), "Король" (2019) і багато інших картин, які намагаються відтворити епоху V-XIII століття, мають дуже схоже колірне оформлення, а деякі роботи

практично неможливо відрізнити від синіх відтінків вже зазначених фільмів Рідлі Скотта.

Але якщо звернути увагу на кінострічки кінця 20 століття, що стосуються тих самих часових проміжків, стає зрозуміло, що раніше уявлення про "темні віки" було набагато реалістичнішим і менш похмурим. Фільми на кшталт "Айвенго" (1982), "Генріх V" (1989), "Робін Гуд: Принц крадіїв" (1991), "Перший лицар" (1995), "Хоробре серце" (1995), "Тринадцятий воїн" (1999) мають зовсім інше, більш барвисте і різноманітне оформлення. Звісно, частково це пов'язано з переходом сучасного кіно на цифрову апаратуру та відсутністю на той момент настільки прогресивних технологій кольорокорекції, але на прикладі перелічених вище творів справді можна помітити значне "затмарювання" при демонстрації епохи минулого на екрані. Це саме стосується й освітлення - фільми 21 століття, переважно, більш контрастні впродовж майже всієї історії, тоді як раніше світлом у "низькому ключі" намагалися створити зловісну атмосферу тільки в ключових сценах, або під час демонстрації лігва головного антагоніста. Навіть листя і ліс, які раніше мали салатовий або яскраво-зелений відтінок, у наші дні набувають дедалі холодніших і темно-зелених тонів, незалежно від драматургічної цінності такого рішення.

Більш різноманітні візуальні прийоми присутні в картинах жанру фентезі, в яких градація за кольорами частіше відповідає настрою конкретного моменту в сюжеті. Крім того, навіть у більш реалістичних історіях в оператора виникає можливість створити візуально яскраві та незвичні моменти, якщо йдеться про містичні видіння і галюцинації героя. У сучасних картинах, на кшталт "Макбета" (2015), "Зеленого лицаря" (2021) і "Варяга" (2022), подібні сцени "одкровення" часто виділяються на тлі холодності та сірості решти історії, завдяки використанню диму, кольорового освітлення, специфічної оптики й розмиття, і так далі. Візуально ці фільми експериментують із жанром і пропонують нові, неординарні варіанти інтерпретації теми середньовіччя,

показуючи, що сучасні технічні прийоми здатні органічно вплітатися в демонстрацію епохи минулого та не лише посилювати ефектність зображення, але й приводити картину в нове русло, що взаємодіє з драматургією та внутрішнім світом персонажів набагато цікавіше, ніж звичайний "flashback" із дещо відмінною кольорокорекцією. Тому пізніше ми також детальніше проаналізуємо вищезазначені твори.

Проте в наші дні навіть у жанр "казок" дедалі сильніше пробирається "похмура блакить", що намагається вкрай вичурно передати драматизм історії минулого. Для порівняння можна подивитися на дві різні екранізації Відьмака, польську версію 2002 року і сучасний серіал Netflix, що виходить із 2019 року і наразі має вже три сезони. Незважаючи на нестачу бюджету і технологічні обмеження часу, перша версія режисера Марека Бродського намагається більше спиратися на натурне освітлення і робить ухил в бік природи і пейзажів, тоді як сучасний високобюджетний аналог має дуже яскраво виражену цифрову обробку, приглушені тони і сильний колірний і тіньовий контраст, що практично не відрізняє його від безлічі інших представників жанру в наші дні.

Не можна сказати, у версії якого року операторська робота є "кращою" чи "гіршою", тому що перед кінематографістами стояли різні можливості, завдання та художні цінності, які впливають не тільки на творчий підхід до демонстрації історії в обраному жанрі, але й на загальне ставлення до нього аудиторії. Тим не менш, в нашому дослідженні ми спиратимемося на сучасні стрічки, які вийшли у XXI сторіччі, починаючи від картини 2005 року, закінчуючи сьогоднішнім, що дасть нам змогу побачити розвиток жанру протягом останніх дев'ятнадцяти років.



## РОЗДІЛ 2. ФІЛЬМИ НА ТЕМУ СЕРЕДНЬОВІЧЧЯ В ХХІ СТОРІЧЧІ

### 2.1 "Царство небесне" (2005)

Аналіз представників жанру починається з картини Рідлі Скотта, оскільки «Царство небесне» вийшло у період завершення попиту глядачів на епічні картини історичної теми, на кшталт "Хороброго серця" (1995), "Гладіатора" (2000) або "Трої" (2004), після яких подібні фільми почали ставати великою рідкістю. Ця стрічка стане для нас відправною точкою, в якій ми розглянемо багато характерних елементів і прийомів, що практично не змінюються від фільму до фільму, і рішення, які завдяки сучасним технологіям були значно вдосконалені в останні роки.

Фільм Рідлі Скотта є прикладом історичної епопеї, яка прагне передати драматизм і філософські питання епохи хрестових походів. Однак, на момент виходу навколо картини вибухнули суперечки та обурення, як з боку істориків, так і з позиції критиків. Деякі звинувачували авторів, що насправді фільм завуальовано критикує війну в Іраку, а не розповідає про падіння Єрусалима [8]. Іншим приводом став відхід від історичних фактів, хоча до цього заявлялося, що фільм настільки достовірний, що за ним можна вчитися як за підручником [34]. Також критикували історію за стислість багатьох моментів, немов із фільму викинули надто багато пояснювальних елементів, без яких в оповіді залишаються білі плями, що призвело до виходу режисерської версії вже на DVD, яка була майже на годину тривалішою за театральну. Згодом, провину за початкову "урізанисть" картини було скинуто на босів студії, а самі відгуки про режисерський варіант стали значно позитивнішими, внаслідок чого «Царство небесне» отримало статус культового фільму. Проте, суперечки з боку критиків тривають досі.

Коротко говорячи про сюжет, події розгортаються в XII столітті, за часів хрестових походів. Після смерті дружини Баліан зустрічає свого батька,

хрестоносця Готфрі Ібелінського, і вирушає з ним на Схід. Коли батько помирає, Баліан успадковує його титул і володіння недалеко від Єрусалима.

Потрапивши до Єрусалима, Баліан виявляється втягнутим у політичні та релігійні інтриги навколо контролю над містом. Хворобливий, але мудрий король Балдуїн IV прагне зберегти мир із мусульманським лідером Саладіном, проте деякі християнські лицарі жадають війни. Баліан, роздертий внутрішніми конфліктами, стає символом справедливості і прагне захистити людей, незважаючи на їхню віру.

Коли сили Саладіна беруть в облогу Єрусалим, Баліан очолює його захист, вирішивши битися до останнього заради порятунку жителів. Після довгої облоги Баліан укладає мир, здаючи місто, щоб уникнути кровопролиття.

Отже, перш ніж перейти до аналізу візуальних рішень, варто швидко пробігтися по основних відмінностях реальної історії та сюжету фільму. Більша частина ключових подій, що особливо стосується битв, дійсно відбувалися в реальності, як і існувало багато другорядних персонажів. Головні відходження, які й спричинили собою критику, стосуються головних героїв.

У фільмі Баліан, у виконанні Орландо Блума, - молодий коваль, який вирушає у хрестовий похід, коли зустрічає свого рідного батька, лицаря Готфрі, якого грає Ліам Нісон. Баліан показаний як незаконнонароджений і скромний молодий чоловік, який прямує в дорогу, щоб врятувати душу своєї дружини після її самогубства. Персонаж був заснований на Баліані з Ібеліна. На відміну від кіноверсії, він був представником дворянства і законним сином свого батька, Барісана Ібелінського, тоді як образ Готфрі був повністю вигаданий для фільму. Баліан також не був ковалем. Він, швидше за все, жив у королівстві хрестоносців з юних років. Він також не був єдиним сином, а скоріше молодшим у сім'ї. Його батько подарував Баліану велику ділянку землі і замок, і він теж став васалом короля Єрусалима, що означає його залученість до культури і політики цього регіону [34].

Проте, зображення Скотта має сенс з точки зору драматургії. Більшість глядачів були б незнайомі з народом хрестоносців, і подібний герой дає можливість зазирнути в невідомий світ, який Баліан уперше відкриває для себе разом з аудиторією.

Крім цього, Баліан не був єдиним захисником міста у фінальній битві, і хоча його переговори з Саладіном вкрай близькі до реальних, цей персонаж був лише частиною загального пазла, коли на екрані він є головною дійовою силою, що веде за собою простолюдинів.

Також, у героя не було ніякого роману з принцесою Сибіллою, як і ворожнечі з її чоловіком, показаним у фільмі відвертим лиходієм, як і більша частина самих хрестоносців.

Так само критиці піддався і образ Саладіна, який очолює армію мусульман. У фільмі цей персонаж показаний як мудрий і розважливий цар, коли в реальності про жорстокість і лютість полководця знали абсолютно всі.

Історію неодноразово критикували з обох релігійних сторін. Представники християнства за очорнення католицької церкви й образу хрестоносця, а мусульмани зі схожих причин, але перевернутих уже в свій бік. Сам же режисер, як і його головний герой, від самого початку намагався перебувати десь посередині, не приймаючи одну конкретну сторону і залишаючись відкритим агностиком [44]. З одного боку, це дозволяє поглянути на конфлікт фанатиків відсторонено, з іншого ж - важко уявити, що подібне зображення обох сторін не спричинило б критику авторів фільму.

Більшість відхилень в даному випадку посилюють художню оповідь. Наприклад, зміна образу тієї ж Сибілли, перетворюючи її на архетип загадкової жінки Сходу, дає змогу створити любовну драму, напругу для глядача та головного героя, а також розкрити образ короля Балдуїна та продемонструвати палацові інтриги зсередини. Персонаж справді неісторичний, однак це не свідчить про те, що він не працює в рамках художнього твору.

Більша частина критики стосується не стільки сюжету або режисури, скільки початкової обіцянки авторів про абсолютну достовірність, і хоча ці заяви справді можна назвати неправдивими, варто взяти до уваги їхню першопочаткову причину, адже подібні твердження є постійними для історичного жанру кіно про середньовіччя.

Точніше за все про це йдеться у книжці «RACE, CLASS and GENDER in “MEDIEVAL” CINEMA»: «Навіщо обманювати так, щоб це могли виявити не лише історики, а й ті, хто достатньо допитливий, щоб провести пошук у Google? Відповідь, звісно, полягає в тому тягарі очікувань, який обрушується на режисера в той момент, коли він вирішує зобразити історичні події з «реальними людьми». (Саме тому переважна більшість середньовічних фільмів мають справу з легендарним матеріалом - королем Артуром, Робіном Гудом - або з відверто вигаданими персонажами). Проведене дослідження - це те, про що режисери та сценаристи мають говорити, бо ілюзія достовірності підтверджує той урок чи притчу, які вони задумали, та дозволяє витратити кошти, необхідні для їхніх зйомок. Якщо режисери скажуть студії, що хочуть зняти брехтівську притчу про небезпеку релігійного фанатизму на Близькому Сході та в інших країнах, студія напевно запитає, навіщо потрібно витратити 140 мільйонів доларів на її створення. Як і більшість середньовічних фільмів, «Царство небесне» - це насамперед притча, тільки замаскована тонкою оболонкою (здебільшого ілюзорної) фактичності. У ній ідеться про те, про що сказано в назві - про «царство небесне», але про те, що визначається в промові Готфрі: «Царство совісті... де іудей, мусульманин і християнин живуть разом у гармонії"» [49, ст. 19].

Переходячи до аналізу створення атмосфери минулого, варто сказати, що «Царство небесне» є вкрай незвичним у своєму жанрі. Залишаючись фільмом про середньовіччя, більша частина подій відбувається в спекотному Єрусалимі, в той час як холодні краєвиди Європи демонструються лише на початку та у фіналі фільму.

Вступна частина, що висвітлює Францію XII століття, в театральній версії значно урізана, порівняно з режисерською, в якій багато сцен було не тільки розширено, а й додано абсолютно нові. І в більшості випадків це стосується саме відкриваючих епізодів історії. Вочевидь, автори хотіли прискорити оповідь, щоб швидше перейти до Єрусалиму, в якому і відбувається більша частина подій, однак розширення початку та детальніший погляд на ситуацію дає змогу не тільки краще зрозуміти героїв, а й відчутти контраст між похмурою Європою та яскравим Сходом.

Схожий ефект уже був використаний Скоттом і його оператором Джоном Метісоном у фільмі «Гладіатор» (2000), в якому початок також демонстрував дику Європу, проте потім події стрімко переходили до спекотного Риму. У цьому плані, обидва твори вкрай схожі і мають близький підхід до демонстрації двох абсолютно різних культур.

Фільм починається з надгробного хреста на могилі дружини Баліана і сценою похорону. Дія відбувається взимку, у найважчий період для середньовічної людини. Зображення всього епізоду у Франції має вкрай холодні, практично сині відтінки, а також підкреслюючи бруд та фактуру різкість і контрастність зображення. Навіть посеред дня глядач бачить похмуре, затягнуте хмарами небо, де винятком є лише короткий спогад головного героя про свою дружину. Флешбек яскравий, насичений за кольорами та висвітлений у високому ключі, що є звичним прийомом для демонстрації «щасливого минулого», проте невдовзі все знову повертається у морок. У повітрі постійно літає сніг, а обладунки, мечі та інше залізо мають такий самий блакитний вигляд, як і річка, біля якої надалі влаштовує привал загін хрестоносців. Саме про подібну стилістику згадувалося в нашому першому розділі, оскільки схожий «синій» підхід став характерним для демонстрації епохи саме після картин Скотта. Наступні фільми, на кшталт «Робін Гуда» (2010), мають максимально наближене за кольорами зображення. З одного боку, це вказує на ефектність і ефективність цього

рішення, адже якби подібний прийом не спрацював у ранніх картинах, то надалі глядач би не спостерігав його так часто, однак також це говорить про однотипність і безідейність багатьох голівудських авторів до розуміння атмосфери минулого. Тим не менш, в даній картині прийом має пряме значення для сприйняття фільму, адже якби автори не наголосили на морозі початкового місця проживання Баліана, то подальший перехід до світлого Сходу не мав би належного ефекту на героїв і глядача. Перебуваючи в настільки ворожому місці, ми прекрасно розуміємо прагнення персонажа відшукати священну землю і вирушити по неї на інший кінець світу.

В одній із вирізаних сцен, що увійшли до режисерської версії, приділяється більше уваги хрестоносцю Готфрі, який перебуває в замку місцевого барона. Сцена застілля вкрай похмура і темна, що також доповнює загальний дух ворожої території, де холодно не тільки зовні, а й усередині за кам'яними стінами. Глибокі тіні та вогонь каміна, що ледь дістає до героїв, передають відчуття місця, в якому звичайна людина не захоче надовго затримуватися.

Коли Баліан вбиває свого брата священика, то сцена смерті епізодичного антагоніста відсилає глядача до справжнього пекла. Священик, у виконанні Майкла Шина, падає у величезну жаровню, проте Баліан встигає зірвати поцуплений хрестик дружини з шиї лиходія. З огляду на приналежність антагоніста до духівництва та постійні згадки преісподні в попередніх сценах, завдяки сяючому полум'ю, що метафорично та фізично спалює минуле героя, глядач розуміє, що священик сам потрапляє до пекла, яким до цього активно погрожував своєму братові.

Примітними є і наступні сцени в лісі, коли на героїв нападає загін, що мстить за вбивство священика. В екшн-сцені автори роблять акцент на кожному з харизматичних епізодичних героїв, унаслідок чого їхня смерть відчувається вагомішою і трагічнішою для глядача. Хрестоносці, що з'являються лише у двох сценах, мають більш яскраво виражені персоналії, ніж багато ключових героїв у сучасному кіно жанру. В цьому плані автори

виконали важливу роботу зі створення дуже різних і привабливих образів, у більшості з яких лише одне завдання - померти на початку фільму. Говорячи про режисерську версію, то однією з основних відмінностей першого акту порівняно з театральним релізом є збільшення деталей побуту людей минулого. У розширеній версії можна спостерігати більше акцентів на створенні мазі, копанні могили, роботі коваля або облаштуванні табору. Кожна з подібних деталей добре опрацьована з художньої та операторської частини, і хоча вони мало рухають історію, ці кадри підсилюють відчуття об'ємності та реальності світу на екрані. У жанрі середньовічного кіно подібні дрібниці, які часто можуть ігноруватися в сучаснішому сетингу, дають змогу краще зрозуміти епоху минулого та перетворити костюмовану постановку на повноцінну реконструкцію іншого світу. Іноді показати реалістичні деталі побуту буває складнішим завданням, ніж виставити мізансцену або дати настанову акторам, проте Рідлі Скотт є одним із тих режисерів, що намагаються продемонструвати у своїх фільмах практично повну "матеріальність" художньої реальності.

Важливу роль також відіграє панорама і рух камери. Крім звичного підкреслювання динаміки, оператор використовує більш вдумливий підхід, що розкриває персонажів. Наприклад, сцена посвяти Баліана в лицарі. Коли герой заходить у покої вмираючого Готфрі, то він опиняється на рівні з батьком лише тоді, коли також стає перед ним на коліна для прийняття клятви. При цьому сам Готфрі знаходиться дещо вище. Через панораму на крупному плані автори передають переродження коваля-втікача в хрестоносця і те, що герой встає вже зовсім іншою людиною, яка отримала нову мету і зобов'язання.

Переходячи до самого Єрусалиму, можна зазначити, що більша частина руху камери використовується в решті фільму для передачі масштабу дій. Коли Баліан уперше опиняється в замку батька і підходить до вікна, оглядаючи свої території, оператор робить масштабний наїзд і панораму на крані,

висвітлюючи суху і мляву землю, яку герой починає відновлювати в наступних сценах. При цьому території демонструються не піднесеними, ефект чого часто створюється вертикальним рухом камери від низу до верху, а сплюснутими і «сухими», на рівні з героєм, що дивиться на них. Багато заявочних планів Єрусалима навпаки знято із застосуванням «величного» ефекту, проте в даному епізоді автори прагнули показати «нічийну» землю, яка належить Баліану, а не радикальним фанатикам з обох боків, що й зумовлює подібне, дещо не стандартне рішення Джона Метісона. Інші вертикальні моменти піднесення і підйому спостерігаються як певний лейтмотив: коли територія втрачається, як у кадрах з крана, де солдати йдуть у бій; наприкінці епізоду кораблетрощі, коли Баліан втрачає коня; коли Баліан пояснює своїм людям на валах умови перемир'я; та у фінальному кадрі фільму, коли камера злегка піднімається та йде ліворуч, коли Баліан та Сибілла від'їжджають у долину [8].

Варто згадати й одну з вирізаних сцен, коли вбивці приходять за Баліаном, що сидить під пальмою на пустирі. Метісон використовує рух камери на всі 360 градусів, починаючи кадр із масштабного об'їзду навколо героя по центру екрана і демонстрації небезпеки, що наближається зі спини, в особі посланих найманців. Такий прийом став можливим завдяки природному освітленню, яке характерне для всього твору загалом, оскільки воно підсилює реалістичність зображення і дає змогу в натурних сценах, яких більшість у фільмі, не бути прив'язаним до однієї або кількох точок. Це рішення розв'язує руки як акторам, які часом виконують стрімкі трюки верхи на коні, так і самому оператору, який відчуває свободу в русі та виборі ракурсу. У пізніших картинах нашого аналізу розвиток схожого динамічного ефекту буде вкрай помітним і призведе до того, що в деяких сучасних фільмах камера майже не стоїть на місці, взаємодіючи значно більше з внутрішньокадровим монтажем, ніж зі звичними склейками за крупністю.



Повертаючись до деталей культури, у режисерській версії є помітний акцент на фреску на стіні. У своєму маєтку Баліан має розпис із зображеним танцем смерті, що є характерним сюжетом для середньовічних історій, на кшталт тієї ж «Сьомої печатки» (1957). Скелет тримається за руки з кількома жінками, однак, коли герой уперше бачить зображення, шия першої партнерки перекрита ланцюгом, що висить на передньому плані. Це яскраво, і можливо навіть занадто «в лоб», відсилає глядача до самогубства дружини Баліана через повішання, а панорама на продовження танцю з наступною пані натякає на роман із Сибілою, який розгоряється незабаром після цього моменту. Сама ж принцеса, у виконанні Єви Грін, є досить таємничим і навіть «темним» образом, який часто підкреслює оператор. Героїня зазвичай перебуває в тіні або на височині. Під час першої появи верхи на коні, або наприкінці фільму, коли Сибілла дивиться на головного героя з-під навісу, ця жінка практично в кожному кадрі займає верхню домінуючу позицію, дивлячись на інших зверхньо. На скритність персонажа вказують і монтажні рішення. Наприклад, коли принцеса стежить за Баліаном, який працює, через решітку на вікні: спершу ми бачимо обличчя акторки на крупному плані, а потім крупний план самого новоспеченого хрестоносця, який дивиться у бік Сибілли. Наступний кадр з позиції Баліана є віддаленим, показуючи ділянку будинку, з якої за ним і стежать, однак, з огляду на крупність, можна дійти висновку, що сам герой не бачить принцесу, яка залишається непомітною, хоча дивляться безпосередньо в її бік [8].

Злам героїні показано в більш пізньому моменті облоги Єрусалима, коли Сибілла, відрізавши волосся на знак скорботи, допомагає захисникам міста і дивиться прямо на Баліана, який проходить повз неї, однак той знову її не помічає, хоча тепер принцеса перебуває значно нижче за нього.

З цікавих технічних особливостей можна відзначити використання Джоном Метісоном зум-об'єктивів зі змінною фокусною відстанню. Драматичні наїзди і від'їзди використовуються для підкреслення важливого моменту і реакції

персонажа, однак подібний прийом досить рідко зустрічається настільки часто в даному жанрі. Особливо цікаво це стає в контексті загального реалістичного і приземленого підходу до історії, оскільки масштабування об'єктива зазвичай надає вкрай емоційного та експресивного забарвлення кадру. Можливо, цей прийом відсилає до східного кінематографа, в якому драматичні наїзди камери і всілякі посилення емоційності героїв використовуються скрізь. Це підтверджує і вживання сповільненої зйомки, як у моменті відрубування голови Рено або в сцені сходження Саладіна до захопленого замку, завішаного червоними фіранками, що повільно майорять за вітром. У поєднанні зі східною музикою, ці моменти немов звеличують культуру мусульман і їхнє домінування над хрестоносцями.

Одним же з найяскравіших візуальних прийомів можна назвати момент у кульмінації, коли головний герой спостерігає зі стін за наближенням війська Саладіна. Баліан оглядає околиці Єрусалима, щоб визначити відстань до облогових веж противника і точно обстріляти їх. Після крупного плану правого ока героя, що дивиться на лезо інструмента, у довгому кадрі, знятому на телеоб'єктив, з'являється самотній араб верхи на коні. Баліан робить правильний висновок: «Вони тут», і фільм підтверджує його припущення кадром із гелікоптера, що здійснюється над вершником і продовжується вперед над горами, щоб показати величезні розміри військ Саладіна вдалині, знову ж таки, нібито цей кадр був простим продовженням лінії зору Баліана [8]. Цей прийом підкреслює стратегічне мислення і погляд головного героя на кілька кроків уперед.

Сама битва має досить багато операторських рішень, однак більша їх частина або була вже згадана, або характерна для схожих епічних картин. Варто помітити хіба що нічний кадр, коли в абсолютній темряві спалахує кілька яскравих точок, які потім злітають у небо прямо в бік міста. Так починається перша атака противника вогняними стрілами, і цей кадр має водночас яскравий за кольором і вкрай зловісний вигляд.

Також, під час останнього дня облоги Єрусалима можна помітити палаючу облогову вежу, яка за нещасним збігом обставин загорілася під час зйомок, що, тим не менш, зіграло картині лише на користь.

Фінал же стрічки, знятий за допомогою крана, закріплює історію. Баліан разом із Сибіллою проїжджають повз могилу дружини, з якої все почалося, проте кадр відходить убік слідом за персонажами, вказуючи на те, що пара знову вирушає в далеку дорогу. При цьому, сама Франція вже не має настільки похмурого вигляду, як під час зими з початку історії, що підкреслює духовну піднесеність самих героїв і своєрідний хеппі-енд.

Для розуміння авторів варто навести цитату Орландо Блума про режисера картини: «Чесно кажучи, я знаю, хто такий Рідлі Скотт, наскільки він чесний режисер і як делікатно він здатний поводитися з цією темою. Це дуже нетрадиційна ідея, тому що наприкінці фільму ви бачите людину, яка все ще намагається зрозуміти, що все це означає. Я сам думаю, у чому ж посил фільму, якщо він не про людство, не про Європу і не про ваших ближніх - ким би вони не були, - то про що ж він? Адже в кінцевому підсумку має йтися про збереження життя і миру» [44].

Спершу в авторів були думки про можливе продовження історії, на що натякає кінцівка, де герої скачуть у далечінь, однак наразі мова про сиквел не ведеться. Проте, незважаючи на численні анахронізми, «Царство небесне» є одним із найдорожчих і найзнаковіших фільмів, що демонструють період хрестових походів та історію падіння Єрусалимського королівства.

Щодо візуальної складової, то надалі ми розглянемо ще два середньовічні фільми, створені оператором Джоном Метіссоном і режисером Рідлі Скоттом, які працюватимуть окремо, що дасть нам змогу поглянути на розвиток жанру через уже знайомих діячів кіно.

## 2.2 "Король Артур: Легенда меча" (2017)

Головна причина, з якої фільм було включено до нашого аналізу жанру, полягає в тому, що на момент написання цього дослідження картина Гая Річі є останньою високобюджетною адаптацією міфів про короля Артура. З усіх численних екранізацій, що вийшли за останні два століття, саме ця стрічка заслуговує на окрему увагу, адже в ній автори роблять багато успішних, експериментальних і відверто сумнівних рішень, які здатні яскраво візуалізувати середньостатистичний підхід сучасних режисерів до кардинального переосмислення початкового міфу. Крім того, варто зазначити помітний "скачок" у часі відносно попередньої картини, оскільки за дванадцять років найгучнішими релізами жанру можна назвати "Робін Гуда" (2010), "Макбета" (2015) та "Останніх лицарів" (2015). Більшість інших проектів набагато помітніше відносяться до категорії фентезі, на кшталт серіалу "Гра престолів" (2011-2019) або трилогії "Хоббіт" (2012-2014). Що стосується історичного жанру, то більша частина проектів на тему середньовіччя в той час виходила в форматі серіалів: "Вікінги" (2013-2018), "Останнє королівство" (2015-2022), "Падіння ордену" (2017 -2019) та інші. Також, оператором знову виступив Джон Метісон, що дає нам змогу провести порівняльний аналіз роботи цього кінематографіста з «Царством небесним», у якому був схожий сетинг, проте повністю відсутня магічна складова. У центрі сюжету - молодий Артур, який виріс на вулицях Лондініума, не знаючи про своє королівське походження. Його батько, король Утер Пендрагон, був убитий, а трон захопив злий дядько, Вортігерн. Артур росте в нетрях Лондініума, заробляючи на життя, керуючи вуличною бандою і відточуючи свої навички виживання та боротьби.

Коли Артур випадково витягує легендарний меч Екскалібур з каменю, він дізнається про свою спадщину і своє призначення. Спочатку Артур не хоче приймати королівську роль, але в міру зіткнення зі зрадою і чарами він

об'єднує команду союзників, щоб повалити Вортігерна. У підсумку він усвідомлює свою справжню силу і стає лідером, готовим помститися за свою сім'ю і повернути справедливість.

Як автор фільму, Гай Річі є доволі експресивним режисером, який часто ставить монтаж, гумор і вкрай живу динаміку подій вище за глибокий задум або посил історії. Його твори добре працюють у категорії розважальних фільмів, пропонуючи глядачеві спостерігати за героями, які в більшості інших випадків зійшли б за відвертих антагоністів, і які роблять усе можливе для досягнення своїх, зазвичай егоїстичних і жадібних, цілей. При цьому, події рясніють англійським гумором і незвичними екшн-сценами, в яких видовищність поступається розкриттю характерів персонажів, часто також виставлених у комедійному тоні. Тому коли був аносований фільм про найвідомішого персонажа кельтських міфів від автора, що спеціалізується на бандитських історіях, очікування шанувальників історичного та фентезійного жанру значно зросли, оскільки цей проект звучав як щось нове і небачене раніше. Що стосується результату, то про картину складно сказати щось однозначне. Виходячи з відгуків, фільм більше схожий на франкенштейна з двох різних стрічок, де одна це класичний сюжет Гая Річі, а друга - епічне фентезі з гігантськими монстрами і боями на мечях [55]. При цьому, як помічають багато критиків і глядачів, реалізація першої частини зацікавила людей набагато сильніше.

Історія починається з битви короля Утера Пендрагона, у виконанні Еріка Бана, з трьохсотфутовими слонами, що штурмують сам Камелот, однак потім автори в кількох хвилинах переказують події наступних років: народження сина, зрада брата короля, смерть сім'ї головного героя і заразом всю сюжетну арку його дорослішання. Як каже сам режисер, одним із цікавих рішень, що виникли в процесі роботи над проектом, було скорочення двадцяти хвилин фільму на півтори [25]. З точки зору монтажу і ритму музики, сцена має цікавий і набагато винахідливіший вигляд, у порівнянні з попередніми

історіями в схожому жанрі. У цьому моменті дійсно відчувається стиль режисера, але ось наскільки таке рішення йде на користь самій атмосфері - питання залишається відкритим.

Набагато успішніше динамічний і комедійний монтаж виглядає в подальших епізодах картини, коли, приміром, сам Артур, зіграний Чарлі Ханнемом, планує завербувати на свій бік знать, вийшовши з нею на переговори, або ж продумує сам напад на дядька. Реалізація плану відбувається паралельно з його озвучуванням, що створює живі та справді кумедні сцени, які чіпляють глядача і тримають напругу. Схожий момент є і на початку історії, коли головний герой звітує перед знайомим стражником за побою вікінгів на березі. Живий монтаж, у якому ми бачимо одночасно кілька локацій і подій, що перебиваються на саму розповідь героїв у темній кімнаті, освітленій лише одним драматичним джерелом, створює напругу, за якої доволі важко залишатися не причетним до того, що відбувається. Проблема полягає в тому, що подібні сцени - лише мала частина історії, яка справді прискорює вже звичні кліше жанру і робить їх більш прийнятними сучасному глядачеві, який прагне видовищ. Подібні стрибки в менш захопливих моментах фільму ведуть до екшн-сцен, які не є настільки ж незвичними в контексті творів про середньовіччя або бойовиків.

Деякі рецензенти відзначають сумбурність бойової частини історії, в якій буває важко зрозуміти, що відбувається, коли на екрані перебувають більше двох героїв [55]. Особливо це стосується сцени з втечею через місто. Повстанці стрибають по дахах і б'ються з полчищами безликих вартових, проте виглядає це вкрай хаотично, оскільки автори показують не тільки головного героя, а й другорядних персонажів, які практично не запам'ятовуються через свою "сірість" і звичайність, виконуючи в решті історії роль статистів.

Винятком є сцени з використанням візуальних ефектів, які, за словами режисера, займають п'ятдесят відсотків усього фільму [62]. Відкриваюча

баталія, поява гігантської змії в палаці, морські відьми та фінальний поєдинок головного героя зі своїм дядьком у демонічному обличчі, на тлі якого відбувається ледве не виверження вулкана, виглядають яскраво, і, хоча це привносить мало нового в сам жанр, подібні сцени зроблено на висоті [54]. Проте, роль спецефектів також складно назвати вирішальною для фільму, незважаючи на їхнє опрацювання в деталях. Коли історія починається зі слонів розміром з гору, то спостерігати за простим героєм більшу частину решти розповіді може бути досить дивно, порівняно із спочатку заявленим "духом". Незважаючи на схильність до жанру епічного фентезі, магія у фільмі відіграє досить невелику роль. Глядач бачить сяйво меча, щупальця чаклунок, гігантських вовків і кажанів, проте сильного впливу на героїв ці фрагменти світу не несуть, і якщо їх замінити на більш приземлені та реалістичні проблеми - історія практично не зміниться. Навіть змія в кульмінації, що знищує всіх вартових у палаці, швидко зникає в порожнечу, як із порожнечі й з'явилася. А епічна битва на початку картини має не так багато впливу на подальші події і має на меті радше показати велич батька героя, але не правила світу, за якими працює оточення. І ще сильніше ці моменти рвуть історію в контексті приземленої сюжетної лінії самого Артура, який у своїх планах ніяк не розраховує на магію, вдаючись до використання холодної зброї. Магічна і бандитська частина фільму немов існують у двох абсолютно різних світах і практично ніяк між собою не перетинаються. Герої жодного разу не обговорюють гігантських звірів або монструозну зовнішність відьом, сприймаючи це як самозрозуміле явище, що також не йде на користь зануренню у світ на екрані.

Щодо операторської роботи, то її складно обговорювати в контексті подібних епізодів, адже більша частина роботи перебуває в руках спеціалістів із візуальних ефектів, і практично всі кадри замку і чудовиськ були створені вже на етапі постпродакшену. У решті ж фільму, сама магія практично ніяк не передана візуальними прийомами, і твір залишається в рамках вкрай

приземленого та реалістичного зображення, характерного для фільмів на кшталт «Царство небесне» (2005) або «Робін Гуд» (2010), у яких апріорі немає чаклунства. Наскільки виразно виглядали холодні відтінки в епізодах Англії в попередній роботі Джона Метісона, настільки ж сірим таке зображення видається в новому проекті про короля Артура. Яскравість дії багатьох сцен і експресивність героїв, а також самого духу бандитської історії, суперечить звичній для жанру монохромності, і якщо автори вирішили зробити експеримент і перетворити легенду на динамічний атракціон на новий лад, то насиченість зображення могла посилити цей ефект. Як наслідок - картина має стандартний і місцями доволі ефектний вигляд, проте візуал практично ніяк не підсилює матеріал і не привносить нові грані, що розкривають потенціал сюжету. Фільм позиціонується як щось нове в жанрі, але сама обгортка ніяк не відрізняється від попередників. З огляду на згаданий розрив між елементами фентезі та бандитської драми, можна дійти висновку, що такий підхід був обраний самим режисером навмисно, адже Річі раніше не працював у цьому жанрі, а його попередні фільми також не були барвистими. На відміну від його наступної картини - «Джентельмени» (2019), в якій стиль режисера набув зовсім іншого, яскравішого забарвлення, яке є кардинальною протилежністю від розглянутої нами середньовічної історії.

Тим не менш, в даній роботі Метісон використав кілька незвичних жанру прийомів з рухом камери, що добре помітні в екшн-сценах. Наприклад, нічна сцена, в якій Артур проривається повз вартових, тікаючи з замку вниз по сходах, знята одним кадром, при цьому зображення постійно переходить зі звичайного на сповільнений темп, підкреслюючи ефективність меча і звичну для бойовиків видовищність. У сцені видно сильне доопрацювання графікою, проте сам прийом був закладений оператором під час зйомки.

В іншому, вже згаданому епізоді з гонитвою через місто, камера часто прикріплена до плеча актора, що біжить через вузькі провулки. У подібному жанрі рідко можна зустріти цей прийом, який більш властивий сучасним



екшн-фільмам, однак тут це рішення дало змогу передати емоції переляканих повстанців, які не знають, яка загроза їх чекає за наступним поворотом. Говорячи про інші візуально цікаві сцени, можна згадати момент із Володаркою Озера, яка тягне головного героя під воду, щоб повернути Екскалібур. Загальний план під водою, де майорить пишна сукня і волосся героїні, справді виділяється з решти фільму, створюючи ту саму атмосферу темної і чарівної казки.

Наприкінці варто згадати музику, оскільки в цій історії саундтрек відіграє важливу роль. Багато монтажних стрибків, обговорених раніше, або важливих поворотів сюжету схожі на своєрідний кліп, з характерними переходами і певним ритмом. Приміром, коли у відкриваючій сцені батько Артура скаче на коні до велетенського слона, глядач чує характерну для часу й атмосфери композицію *Light of Aidan*, виконану валлійською мовою. Завдяки цьому відеоряд органічно працює зі звуковим супроводом і справді занурює глядача в минуле, адже пісня звучить водночас героїчно і трагічно, підкреслюючи відвагу короля, який вирушає на вірну смерть. Якщо ж замість цієї композиції поставити щось більш «бойове», то сцена все ще залишиться вражаючою, проте втратить і половину своєї сили, перетворившись із яскравого емоційного моменту на пересічну битву, яких глядач бачив незліченну кількість у попередніх фільмах і ще побачить у цій же картині. Саме завдяки музиці, що розкриває потенціал подій у сцені, момент запам'ятовується сильніше за решту фільму.

Що стосується решти музики, то багато епізодів звучать більш сучасно, що руйнує зв'язок глядача з атмосферою середньовіччя. З одного боку, це підкреслює загальну новизну історії, однак, оскільки ми бачимо звичне жанру зображення, сучасні композиції можуть викликати дисонанс. Наприклад, пісня *The Devil & the Huntsman*, яка, з одного боку, підкреслює злам Артура, але водночас абсолютно вибивається зі створеної атмосфери, перебираючи на себе всю увагу глядача від героя або фентезійного світу. У результаті, глядач

запам'ятовує пісню, яку слухатиме у відриві від картини, проте сам момент і її зв'язок з фільмом швидко зникають з пам'яті.

Підбиваючи підсумки, варто згадати слова Джейка Сандерса з його рецензії на стрічку: «Як режисер, ви маєте повністю контролювати свій підхід до роботи над фільмом. Коли цей контроль перебуває під загрозою, а не у співпраці, ви ризикуєте цілісністю своєї роботи. Коли ви вирішуєте ходити по колу і повторювати свої власні запобіжні заходи, ви ризикуєте бути не новатором, а лише копіркою. Щодо Річі, то мені здається, що «Король Артур: Легенда меча» став для нього впорядкованішою та традиційною історією порівняно з його більш спонтанними, енергійними роботами. Однак завдяки своєму унікальному брендингу та підходу він допоміг оживити її і зробити більш веселою» [54].

Тобто, стиль режисера чудово передався в нестандартному для нього форматі і фільм вийшов саме таким, яким і очікувалася картина про короля Артура від Гая Річі. Але дотримання режисерського бачення і «фірмового стилю» не говорить про те, що фільм за замовчуванням вийде вдалим.

Спочатку планувалася ціла франшиза з шести стрічок на основі Артуріани, під авторством Річі [62]. Однак, у зв'язку зі змішаними відгуками критиків і слабкими зборами, всі плани щодо продовження були швидко зупинені і наразі не розглядаються студіями. Проте, фільм залишається досить самобутнім, маючи повноцінний фінал, який все одно натякає на певну три крапки. Через деякий час, для багатьох фільм «Король Артур: Легенда меча» став одним із знакових представників темного фентезі. Середні оцінки глядачів варіюються від шести до восьми балів, що є відверто непоганим результатом, порівняно зі скепсисом критиків. Можливо, аудиторії, яка жадає середньовічного фентезі та епічних битв, достатньо подібного проекту, однак для більшості ця історія залишається амбітною спробою переосмислити кельтські міфи для сучасного масового глядача. Спробою, яка так і не розкрила всі свої можливості до кінця.

### 2.3 "Король поза законом" (2018)

Даний фільм є ексклюзивним для платформи Netflix і спочатку не був розрахований для повноцінного релізу на великому екрані. Як каже режисер картини, Девід Маккензі, «Я думаю, що у людей склалося дещо романтизоване уявлення про те, що таке великий екран, і я вважаю, що багато основних кінотеатрів, у які ходять люди, не дуже добре організовані. Досвід Netflix - це сучасний досвід, і я не бачу причин, через які ми не можемо адаптуватися до нього в найближчому майбутньому. Усі інші студії в будь-який момент створять свої власні потокові сервіси, тож «театральний» досвід - це штучна ностальгія» [52]. Цю заяву можна назвати суперечливою, проте останніми роками дедалі більше повнометражних високобюджетних фільмів стають ексклюзивними для певного потокового сервісу: Amazon Prime, Disney+, HBO, Apple TV та інші. Дедалі більше режисерів починають віддавати перевагу показу власного фільму в максимально комфортних умовах для глядача, проте дехто налаштований радикально проти такої ідеї, відстоюючи класичні походи аудиторії до кінотеатрів, адже тільки там можна по-справжньому насолодитися виконаною роботою авторів на великому екрані. Обидва формати мають свої переваги та недоліки, проте в контексті нашої теми вибір цього фільму дає змогу поглянути на історичний жанр про середньовіччя, який найчастіше передбачає масштаб і епічність, з погляду картини, яку робили з акцентом на домашній перегляд.

«Король поза законом» розповідає історію шотландського героя Роберта Брюса і його боротьби за незалежність Шотландії від Англії на початку XIV століття. Сюжет починається з того, що після поразки Вільяма Воллеса в битві за волю Шотландії король Англії Едуард I нав'язує шотландцям свою владу, вимагаючи від місцевих лордів підпорядкування. Роберт Брюс, один із

шотландських дворян, спочатку погоджується на умови короля, але незабаром розуміє, що життя під владою Англії руйнує його батьківщину.

Коли Воллеса вбивають, Роберт вирішує продовжити боротьбу за незалежність. Він таємно коронується королем Шотландії і піднімає повстання проти англійців, незважаючи на обмежені ресурси і небезпеку зради. Роберт стикається з сильною англійською армією, яка переслідує його і його соратників по всій Шотландії. Проте, він не здається, ведучи партизанську війну і надихаючи людей на опір. Згодом його відданість справі та рішучість допомагають об'єднати шотландців у боротьбі за свободу.

Повертаючись до теми Netflix, вперше картина була показана на Кінофестивалі в Торонто, однак, за словами Маккензі, фільм був сприйнятий швидше в негативному або змішаному ключі. Тому режисер одразу ж взявся за перемонтаж історії, внаслідок чого було вирізано значну частину фільму [52]. Цю версію згодом і було випущено на потоковому сервісі, що призвело до значного підвищення відгуків про стрічку.

Перш ніж перейти до аналізу зображення, за традицією звернемося до історичної достовірності картини. До нашого дослідження не входить фільм «Хоробре серце» (1995), який також розповідає про боротьбу Шотландії з англійськими загарбниками, висвітлюючи події, що передують «Королю поза законом». Однак, у контексті стрічки 2018 року класичний твір відіграє важливу роль і дає змогу порівняти два сюжети, що розповідають, у масштабах історії, про одну тривалу боротьбу за свободу Шотландії. Незважаючи на схвальні відгуки глядачів і критиків, «Хоробре серце» вважається вкрай недостовірним твором з позиції демонстрації історії. Всюдисущі анахронізми, що починаються з висвітлюваних подій, закінчуючи художньою частиною і костюмами, підлягають критиці й донині. Бойовий макіяж або кілти, що носять чоловіки на полі бою, можуть бути яскравим художнім і навіть гумористичним елементом, проте з позиції логіки та достовірності, чого найчастіше й очікують глядачі історичного жанру, це абсолютний абсурд [27].

Ось, що режисер «Короля поза законом» говорить про таке порівняння: «Фільм “Хоробре серце” був знятий 20 років тому, і я свідомо вирішив на нього не рівнятися. Він застарів. Метод зйомки, який використовував Гібсон, викликав крик люті, він здавався дуже спрощеним. Мені нецікаві фільми такого типу. Я б віддав перевагу чомусь складнішому. До речі, термін «Хоробре серце» використовувався для опису Роберта Воллеса, а не Вільяма Воллеса. Крім того, у фільмі Роберт зображений як жалюгідний боягуз до самої кульмінації. Це дуже нещире ставлення до Роберта. Очевидно, що я не можу уникнути тіні «Хороброго серця». Мій фільм відрізняється від нього. Однак фільм Гібсона існує, і мені доводиться приймати порівняння. Крім того, «Хоробре серце» триває 3 години, а наш - лише 2» [52]. Подібне ставлення до загальноприйнятої класики кіно може вважатися доволі зверхнім, однак це тема для окремої дискусії.

У випадку зі стрічкою 2018 року справи з достовірністю йдуть напроцуд краще. Як згадувалося, повністю уникнути анахронізмів неможливо, проте «Король поза законом» максимально близько підходить до реалістичної демонстрації подій, водночас викривляючи лише деякі аспекти на догоду драматургії, але залишаючи центральних героїв і сам сюжет напроцуд правдивими.

Історія Роберта I Брюса має на екрані кривавий і похмурий вигляд, проте в реальності багато вчинків цього героя, судячи з усього, були ще більш нещадними. Факти вказують на те, що вбивство в церкві було навмисним, а не спричиненим емоціями; мета стати королем завжди переслідувала Роберта, і він упевнено йшов до неї більшу частину життя, а не наважився на подвиг, бачачи безвихідність ситуації й ентузіазм простолюдинів, як показано у фільмі; романтична любовна лінія, найімовірніше, практично повністю була відсутня в житті короля Шотландії, а шлюб із Єлизаветою де Бург було укладено винятково за розрахунком; і також герой був значно прозорливішим і жорстокішим по відношенню до супротивників, ніж показано на екрані [64].

Більша частина змін має на меті зробити персонажа складнішим і «м'якшим», що часто викликає у глядача більше симпатії, ніж амбітний лідер, який ставить досягнення корони і влади вище за будь-яку ціну. Персонаж на екрані, у виконанні Кріса Пайна, постійно сумнівається у своїх рішеннях і готовий до імпульсивних дій, викликаних виключно емоціями, а не холодним розумом. Як наслідок, герой не зовсім схожий на сильного лідера, яким Роберт I Брюс відомий в історії, однак створення слабшого та вразливішого образу дає змогу більшій частині аудиторії співставити себе з героєм на екрані. У сучасному кіно сильні та вольові персонажі дедалі частіше змінюються на «сумних» і невпевнених у собі осіб, які замість силового розв'язання проблеми очікують на співчуття та підтримку з боку другорядних персонажів. Подібні тенденції в кіно активно простежуються в наші дні, однак наскільки це шкодить самій драматургії - питання для окремого дослідження.

При цьому більша частина подій і героїв показані цілком достовірно: засідка в лісі, спалення замків, битва з МакДуггалами, весь образ Джеймса Дугласа й антагоністів в особі англійців, сюжетна лінія дружини головного героя та інші епізоди виглядають у край наближеними до реальності, хай найчастіше й мають певні розбіжності в дрібницях [27]. Наприклад, нічна атака на табір Брюса не починалася з обстрілу вогняними стрілами, а на коронації головного героя не була присутня його дружина, однак подібні зміни були зроблені для створення більшої ефектності і не змінюють самої суті того, що відбувається. «Там, де «Хоробре серце» знехтувало всіма уявленнями про вірність епосі заради кілтів, розмальовки обличчя і величезних мечів, «Король поза законом» ставиться до історичної достовірності набагато серйозніше. Тут показано правильну зброю дворян, включно з миттєво впізнаваними зірками Дугласа. Зброя набагато ближча до справжніх мечів, списів і луків. Тільки у найбагатших є кольчуга, і під час битви стає неможливо розрізнити кожному вкриту брудом сторону! Тут немає кілтів, але через велику кількість горян і остров'ян це може бути не так точно, як ви думаєте» [27].

Оператором в фільмі виступив Баррі Екroyд, до цього працювавши в доволі різноманітних жанрах, від бойовиків і військових картин, як наприклад "Володар бурі" (2008) і "Джейсон Борн" (2016), до комедії "Гра на пониження" (2015). І якщо переходити до візуальної складовою картини, то один тільки перший кадр заслуговує на окрему увагу.

Фільм починається з деталі свічки, що символізує людські втрати в боротьбі проти Англії і задає ніби церковну атмосферу. На цьому кадр не закінчується, плавно переходячи до головного героя, який присягає на вірність Едуарду I, що водночас заявляє нам протагоніста й антагоніста історії. Потім, камера рухається слідом за Робертом, який стає до лав решти лордів, серед яких знаходиться Джон Комін. Король змушує потиснути двом героям, що ворогували до цього, руки і примиритися, хоча з їхньої реакції ми розуміємо, що конфлікт лише загострився в цей момент. Незабаром Роберт залишає намет, опиняючись на вулиці і зустрічаючи принца, з яким починається затяжний поєдинок в колі зевак. Дуель перериває король, незадоволений витівкою сина, і закликає його до себе, що наочно заявляє глядачеві ще один конфлікт в історії - проблеми батьків і дітей. Едуард I починає розмовляти з лордами, однак тут постає наступний персонаж, який зіграє важливу роль надалі, - Джеймс Дуглас, він же «Чорний Дуглас», що хоче повернути фамільні землі, однак король проганяє сина зрадника, що започатковує ще одну сюжетну лінію. Наостанок, Едуард закликає Роберта і вирішує показати йому осадну зброю, сумнозвісний требушет Warwolf, з якого сам запускає снаряд по замку головного героя. Камера розвертається до Роберта і його батька, показуючи розчарування і реакцію на дію, що є гордовитою демонстрацією влади. І тільки тоді відбувається склейка і ми переносимося в наступну сцену. Увесь вступний епізод, що заявляє всі сюжетні лінії та конфлікти фільму, крім хіба що романтичного, демонструються у восьми перших хвилинах, знятих одним кадром. При цьому дія постійно переходить з інтер'єру на вулицю і назад, проте кадр виглядає вивіренним, цілісним за освітленням і вкрай живим,

завдяки чітко продуманій мізансцені та прописаності кожної невеличкої дії, що розкриває героя або веде до певних наслідків у подальшому сюжеті. Уся сцена була знята на стедікам і спершу тривала близько чотирнадцяти хвилин. Ось, що говорить режисер про зйомки вступного епізоду: «Причина, через яку я хотів мати довгий кадр, полягає в тому, що мені потрібно було місце, з якого починається фільм і яким він закінчується. Ви хочете бути максимально точним до основних подій. Я хотів впихнути багато інформації, стосунки між Робертом і принцом. А також усіх дворян. Тож це був шанс викласти всю потрібну інформацію глядачам і показати їм, що відбувається, в одній сцені. Так багато всього відбувається за ці 8 хвилин безперервної дії. Зробити це було непросто. Включити у фільм бій на мечах, потужний вибух вогню, всю цю драму одразу - це, безумовно, було амбітно. Ми почали робити це по частинах. Нам дуже пощастило, погода стала кращою. Ми зробили три дубля і використовували другий. Це просто чудове почуття - робити щось подібне і справлятися з цим. Багато акторів, яких ми використовували, були з театру, тож було весело працювати з ними над цим проектом. Але було і неприємно, тому що часом не виходило. Я знаю, що Кріс [Пайн] у якийсь момент був виснажений. Що мені подобається в таких зйомках, так це те, що наша команда намагалася зробити все правильно, і це дуже здорово згуртувало нас усіх» [52].

При цьому, варто зазначити і колірне поєднання в кадрі. На відміну від усіх перерахованих раніше картин, у цьому фільмі костюми значно сильніше наближені до реальності, і більша частина вбрання, особливо в першій половині історії, доволі яскраве та насичене. Завдяки виразним кольорам, що позначають кожного персонажа, створюється акцент на героях, які перебувають на тлі похмурого неба, сірих наметів і замків надалі фільму. У натовпі можна побачити жовті, фіолетові, червоні та сині плащі й сорочки, що значно ближче до демонстрації реального середньовіччя, аніж лахміття та



забруднений одяг, який в інших творах дозволяють собі носити навіть ті, хто є вищим у соціальному плані.

Костюми також підкреслюють трансформацію головного героя, який уперше постає перед нами в зеленому вбранні, проте невдовзі, коли Роберт вирішує стати королем і знову кинути виклик Англії, його кольорами стає королівський червоний із золотими елементами, на кшталт вишитого на спині лева. Коли ж герой пускається в утечу, то вбрання стає більш приглушеним, набуваючи сірих відтінків кольчуги або поношеного дублета.

Варто зазначити, що, крім відкриваючого кадру, рух камери активно використовується протягом усього фільму. Проїзди на крані та заявочні плани з дрона підкреслюють масштаб подій і висвітлюють пейзажі Шотландії. Більша частина сцен відбувається на натурі при природному освітленні, а сам образ «землі» сильно впливає на оповідь. Наприклад, фінальна битва, яка відбувається на болоті. Одна з причин перемоги Роберта полягає в правильному використанні оточення і природних дарунків землі, за яку і бореться головний герой. З цієї причини, протягом усього фільму автори роблять акцент на культурі місцевого населення і мальовничих краєвидах країни, яка у фіналі ніби сама допомагає справжньому королю битися зі своєрідними окупантами.

Оператор також часто використовує стедікам, щоб продемонструвати динамічні та важливі події з позиції головного героя. Наприклад, коли простолюднни починають атакувати гвардійців на ринковій площі, вбивство Джона Комена або момент коронації. Камера спершу демонструє саму подію, а потім розгортається на крупний план до Роберта, акцентуючи увагу на його реакції. Відсутність монтажної склейки дає змогу поглянути на ситуацію разом із героєм і відчувати емоцію, що настає негайно після дії, ніби в цей момент глядач перебуває пліч-о-пліч із персонажем і сам є частиною історичного моменту.

Згаданий епізод коронації також вельми примітний з візуального погляду. Благословення принца Едуарда II і лицарів на війну відбувається паралельно церемонії головного героя. Брюс перебуває на натурі, в оточенні своїх друзів і прихильників, а корону на його голову надягає сам єпископ. Яскравий колір плаща, золото і срібло в одязі, радісні спостерігачі змінюються темним і зловісним інтер'єром замку короля Англії, в якому домінують чорні костюми однакових гвардійців, і невдовзі відбувається церемоніальне вбивство двох лебедів, що сидять у золотій клітці. Коли на честь Брюса починається спів і спалахують смолоскипи в човнах на річці, ми переходимо до сцени з галасливим і п'яним Едуардом II, що відсилає на танець опричників з другої серії фільму Сергія Ейзенштейна «Іван Грозний» (1958). На кшталт зловісного танку в чорних і червоних тонах, королівська зала нагадує лігво фанатиків, які очікують на майбутню перемогу, коли ж Роберт приймає корону з хвилюванням і немов «розгорається» зсередини як майбутній лідер, що також підкреслюється зйомкою покладання через вогонь на передньому плані.

Яскраві композиційні знахідки також підкреслюють внутрішній стан персонажів. Наприклад, кадр у човні, коли Брюс дізнається про те, що його дружину і дочку взяли в полон англійці. Актор дивиться практично в камеру, займаючи більшу частину екрана, тоді як на другому плані до нього підсідає Дуглас, у виконанні Аарона Тейлора-Джонсона, який починає підтримувати командира і говорити про знайоме йому почуття «помсти». Завдяки нестандартному оточенню і концентрації уваги на емоціях головного героя, не перебиваючись на другорядного персонажа, глядач відчуває важливість того, що сталося, і драму короля Шотландії, для якого цей епізод стає ключовим для зречення від шляхетної битви й переходу до досягнення перемоги за будь-яку ціну. Як каже сам Брюс у цій сцені «No more chivalry. Now we fight like wolves».

Багато візуальних рішень також підкреслюють страждання землі від нападок англійців. Наприклад, деталь копит коней, що топчуться по стиглих яблуках, які випали з кошика вбитого торговця. Цей момент відбувається

напередодні фінальної битви і візуально демонструє те, як загарбники знищують на землях Шотландії все живе, буквально отруюючи своєю присутністю землю.

Сама ж фінальна битва, до якої плавно підводить весь фільм, є найкривавішим і найжорстокішим моментом картини. За словами режисера, «Зйомки цієї битви зайняли всього тиждень. Я озираюся назад і дивуюся: «Як, чорт забирай, ми це зробили?» Ми координували свої дії з командою каскадерів, щосили намагаючись не звеличувати насильство, не робити так, щоб воно здавалося хореографічним. Ми повинні були показати всю безладність і грубу силу того, як це повинно було бути. Коли у вас є всі необхідні трюки, вам доведеться змиритися з тим, що хореографії багато, але ми намагалися, щоб вона не виглядала занадто постановочною на камеру» [52]. Тобто, криваве місиво, в якому часто складно розібрати хто з ким воює, було покликане наочно продемонструвати пік нелюдяності в боротьбі за корону, і подібна кульмінація, на думку режисера, не має викликати захоплення і видовищність, бо в кровопролитті апріорі немає нічого «бравого» або позитивного. Це також підкреслюється надмірною кількістю бруду, в якому під кінець битви опиняються абсолютно всі учасники битви, що в даному випадку має цілком правдоподібний вигляд, враховуючи навмисний вибір болота як поля бою.

Незважаючи на масштабний бій, сам фінал картини вийшов досить стислим. Коли битва виграна і Едуард II відступає слідом за своїм військом, автори сповільнюють дію, показуючи кожного учасника бою і переказуючи подальші події через титри на екрані. Тобто, фінальна битва не є кінцем самої боротьби Шотландії та того ж Роберта, а лише переломним моментом у його історії, однак відсутність чіткого завершення та демонстрації того, до чого зрештою дійшли герої, - доволі спірний вибір.

Як хеппі-енд автори закінчують фільм на возз'єднанні Єлизавети зі своїм чоловіком, який скаче до неї верхи на коні піщаним пляжем. Момент знятий

одним кадром і передає емоції коханих після тривалого розставання, нехай навіть насправді возз'єднання пари відбулося значно пізніше [64].

Підводячи підсумки, «Король поза законом» вкрай точно передає атмосферу середніх віків. Крім жорстокості і прямої демонстрації насильства в кадрі, включно з розпорюванням живота, автори виконали вкрай помітну роботу з реалістичної демонстрації побуту і незначного відходження від обраних історичних подій. У картині постійно щось відбувається і у героїв буквально немає моменту, щоб видихнути і зупинитися, оскільки, мабуть, подібні паузи були вирізані через не найвдалішу прем'єру на фестивалі. Проте, на відміну від більшості фільмів жанру, цей твір цілком точно демонструє період минулого, використовуючи різноманітні візуальні прийоми для підкреслення реалістичності фільму. Багато експресивних рішень оператора, характерних для жанру, на кшталт туману, кольорового освітлення або видіння героя, відсутні в картині, оскільки автори вирішили зробити акцент на безперервному русі камери і природному освітленні, що привносить у твір деяку документальність.

Наостанок варто зауважити, що ця історія є вельми актуальною, навіть для нашої країни: «З огляду на нинішню напруженість між Англією і Шотландією в політичній трясовині після референдуму і напередодні Brexit, у фільмі є жорстка межа в зображенні низки політичних діячів, страшенно зацікавлених у реалізації націоналістичної програми, хоч би чого це коштувало народів, яким вони керують. Неважливо, якою ціною для звичайних людей. Маккензі пропонує не захопливу епопею зі щасливим кінцем, а похмуре, непохитне кіновір'я, що тягне глядача через країну, спустошену цинізмом, песимізмом і відчаєм» [17].

## 2.4 "Легенда про Зеленого лицаря" (2021)

Картина є вільною екранізацією поеми невідомого автора XIV століття «Сер Гавейн і Зелений Лицар». Як і попередній фільм «Король Артур: Легенда меча», цей твір більше належить до жанру фентезі, ніж до історичної реконструкції, проте тісний зв'язок з реальними міфами та сетинг, що показує магію з позиції психологічних страхів і переживань, ніж природної складової світу, дає змогу включити стрічку в нашу тему.

Сюжет починається з того, що похилий король Артур святкує Різдво разом із вірними лицарями, як раптом на порозі опиняється загадковий Зелений лицар. Він пропонує гру: той, хто наважиться напасти на нього з мечем, отримає потужну сокиру. Але є умова - той, хто атакує, має знову зустрітися із Зеленим лицарем через рік, щоб отримати удар у відповідь. Племінник короля, молодий лицар Гавейн, викликається добровольцем і мечем короля відрубав Зеленому лицареві голову. Однак той, сміючись, їде геть. Через рік Гавейн розуміє, що мусить виконати умови домовленості, інакше на нього чекає ганьба і безчестя, що штовхає його на тривалу подорож до усвідомленої смерті, яка має чекати на нього наприкінці.

На відміну від схожих сучасних фільмів, які часто підлягають критиці як з боку кінематографістів і преси, за клішовану або слабку драматургію, так і з позиції істориків, які вважають, що споконвічний міф або легенду негативно спотворено особистим сприйняттям режисера, у випадку із «Зеленим лицарем» відгуки вийшли значно сприятливішими. Як заявляє Білл Ньюкотт, кінокритик, удостоєний нагороди в журналі *The Saturday Evening Post*, «Епічна інтерпретація давньобританського фольклору режисера Девіда Лоурі з його яскравим, часто фантастичним баченням і доброзичливою атмосферою артхаусу вимагає, щоб її побачили на великому екрані» [45].

З історичної позиції, наприклад, говорить співробітник Університету Нотр-Дам, Річард Фахі, «На мій погляд, “Зелений лицар” Лоурі є сучасною екранізацією, подібною до небагатьох інших: фільм тримає руку на пульсі середньовічної поеми, що надихнула його на створення» [19].

При цьому, глядацькі відгуки не настільки прихильні, часто маючи оцінки в п'ять або шість балів, що є зворотною ситуацією від проаналізованого раніше фільму Гая Річі, який також належав до сучасних переосмислень класичної легенди про Короля Артура, що отримала змішані відгуки. Фільм, який був високо оцінений багатьма критиками та істориками, виявився не так тепло прийнятий простим глядачем, причину чого ми і спробуємо розглянути.

Спершу, ідея створення картини виникла у режисера у зв'язку зі скасуванням його попереднього фільму, після чого Лоурі вирішив зайнятися історією про «лицаря на коні». Для пошуку натхнення було обрано легенду XIV століття, паралельно повторному читанню якої автор і займався написанням сценарію. Проект, який спочатку планувався як невеликий інді-фільм, швидко розрісся, перетворившись на двогодинну стрічку із замками та містичними елементами, і хоча режисер до останнього не був упевнений у тому, що хтось погодиться профінансувати авторську історію в дорогому сетингу середньовічного фентезі, його друзі зі студії A24 взяли за цю справу [11].

Щодо оператора Ендрю Дроз Палермо, який долучився до розробки на доволі ранньому етапі, то раніше цей кінематографіст уже встиг зняти кілька повних метрів, найчастіше в жанрі жахів, на кшталт «You're Next» (2011), а також коротких метрів і кліпів, включно з роботою з рок-гурпою White Rabbits для пісні 2009 року «Percussion Gun». Виробивши свій стиль і попрацювавши з Лоурі над його попереднім фільмом «Ghost Story» (2017), на момент запрошення до проекту Палермо перебував у сильній депресії. Однак, як заявляє сам оператор, робота над «Зеленим лицарем» стала для нього справжньою терапією. За словами Палермо, природа завжди була для нього

чимось особливим, але він не очікував, що зможе повною мірою реалізувати своє захоплення в масштабній роботі на екрані [51].

Як було сказано на початку, тема середньовіччя, особливо його раннього періоду, характерна близькістю людей із природою, і в цьому фільмі це відчувається найяскравіше. Крім того, що більша частина подій відбувається на тлі пейзажів гір і лісів Ірландії, сам персонаж таємничого Зеленого лицаря складається немов із дерева й органічної матерії. Що далі у володіння магічної істоти забирається головний герой, то активнішим стає зелений колір і тим густішою та більш дикою відчувається хаща.

Ще однією характерною темою для фільму і середньовіччя загалом є протиріччя природної магії, або ж язичництва, із християнськими традиціями та моралями, що також простежується в цій історії. Події картини починаються напередодні Різдва, головні убори королеви і короля створені спеціально на подобі німбів, а щит Гавейна, який розбивають розбійники в лісі, на внутрішній стороні розписаний золотою іконою Богородиці. Костюми ж короля і королеви виділяються яскраво синім кольором, як і денні сцени на початку історії, в яких домінують холодні відтінки. Однак, коли мати героя чаклує, або ж королева зачитує чарівне послання, зелене світло починає плавно заливати обличчя героїв та їхнє оточення. За допомогою зелені режисер також показує зв'язок магії з природою, адже що глибше до лісу занурюється Гавейн, то містичніші виклики він зустрічає на своєму шляху, наприкінці якого на нього чекає сам лицар, що сидить всередині зарослої капиці, повністю поглинений плющем.

Незважаючи на те, що члени знімальної команди відгукуються про виробництво фільму із захопленням, насамперед цей проект став великим викликом для самого режисера, оскільки Лоурі ніколи раніше не займався постановкою епічних і настільки масштабних історій. Зйомки тривали сорок днів і багато людей на майданчику встигли попрацювати над фінальним сезоном «Гри Престолів», який виходив паралельно із «Зеленим лицарем», а

мета авторів полягала в тому, щоб створити не менш видовищну та вражаючу картину в схожому сетингу. При цьому, бюджет усього фільму був меншим, ніж навіть один епізод вищезгаданого шоу [12].

Хоча у фільмі безліч сцен з магією і чарівними істотами, на кшталт велетнів або балакучої лисиці, більшу частину візуальних ефектів створили практичним шляхом на самому знімальному майданчику. Наприклад, персонаж Зеленого лицаря був створений за допомогою костюма і гриму, і, за заявами оператора, дев'яносто дев'ять відсотків усіх сцен з ним були зняті без застосування графіки. Винятком є лише момент відрубання голови, проте в цілому містична істота дійсно виглядала максимально реалістичною [51].

Попри переконливу художню частину, головну роль у передачі зловісного світу на екрані зіграв саме оператор, який застосовує для створення незвичної атмосфери не лише дим, який можна спостерігати в кожному фільмі жанру, а й кольорове освітлення. Крім уже згаданого зеленого світла, можна побачити червоні тони в сцені із зануренням Гавейна в озеро, або бурштиновий туман у моменті, коли герой перебуває за крок від досягнення своєї мети. За словами Палермо, в цьому епізоді автори планували передати відчуття божевілля головного героя. «Моєю першою ідеєю була паралель із самою назвою фільму - «Зелений лицар», що полягало в тому, щоб зробити сцену зеленою. Майже одразу після цього я захотів, щоб у фільмі відчувалася лихоманка і тропіки, і це змусило мене задуматися про роботу Вітторіо Стораро в «Апокаліпсисі сьогодні». У мене в голові був готовий образ, і щойно ми розпочали зйомки, я наклав на зображення цифрові фільтри, а також вдягнув кілька кольорових фільтрів перед самим об'єктивом, щоб надати всьому зображенню відтінок потрібного кольору, і щоб воно не було повністю створене під час постобробки. Ідея полягала в тому, щоб створити інтенсивну і сучасну, навіть психоделічну подорож, а не звичний середньовічний фільм. Кислотний тріп - так його називають деякі люди» [51].



Ще однією особливістю операторської роботи можна назвати активне використання освітлення в низькому ключі. Багато нічних сцен було навмисно зроблено за мінімального освітлення, і в такі моменти досвід авторів у жанрі жахів дійсно відчувається. При цьому зображення не провалюється в абсолютну чорноту, зберігаючи видимість обрисів об'єктів і героїв, очі яких виділяються маленькими світлими точками - відблесками від приладів. Таким чином, наскільки б гнітючою не була сцена, глядач чітко бачить проставлений акцент, стежачи за очима персонажів і відчуваючи їхні емоції. Морок і контрастність характерні для подібних фільмів, проте в цьому разі Палермо буквально ходив на межі мінімальної освітленості, що особливо добре грає в першій сцені появи лицаря, який постає в дверях у чорному силуеті. Глядач не бачить чудовисько, але його обрисів достатньо, щоб створити образ, який лякає, у свідомості глядачів.

Іншим викликом для авторів стали сцени в тронній залі, якою відкривається фільм і де відбувається сам «двобій» лицаря та Гавейна. «Це велика декорація, і в ній відбуваються величезні, масштабні сцени. Мені подобається епізод, у якому є невеличке чаклунство, і він був зроблений дуже просто, за допомогою верхньої скайпанелі та кількох приглушених приладів від вікна. Я люблю точкове світло і в цій сцені, зокрема, я висвітлював з розрахунком на 360, щоб ми могли рухати акторів, і швидко переставлятися» [51].

Рух камери також відіграє важливу роль. Протягом історії автори кілька разів демонструють довгу кругову панораму, що веде глядача до персонажа Гавейна. Спершу цей ефект виникає у сцені в лісі, а востаннє ми бачимо схожий прийом у фіналі, коли герой сидить на троні, чекаючи свого кінця. Ці кадри вкрай неквапливі, на початку показуючи тривалість часу, що минув, а згодом акцентуючи увагу на почуттях персонажа, коли у вирішальну мить перед смертю світ навколо нас немов завмирає.

Говорячи про фільм, необхідно згадати музичну складову. Композиції Деніела Гарта не тільки передають відчуття часу, особливо в моменти

звучання церковного хору на початку історії, а й підсилюють саспенс і напругу протягом усього фільму. Завдяки звуковому наповненню в багатьох привабливих кадрах, у яких буває не так багато активної дії, виникає відчуття нагнітання обстановки. Усю історію звук готує нас до трагедії та посилює страх головного героя, що вкрай ефектно працює в несподіваному хепі-енді картини, в якому замість музики глядач чує спокійний щебет птахів і шум дерев, адже головний герой, не пішовши на поводу свого страху, нарешті набуває справжньої мужності та продовжує гармонійне існування зі всесвітом. Велику роль у створеній атмосфері також відіграють композиції, написані Деніелем середньоанглійською мовою - низкою діалектів, якими розмовляли в Англії XI-XV століть [24]. На контрасті з фільмом Гая Річі можна наочно побачити і почути, як автентичні пісні здатні посилити занурення глядача у світ минулого.

Одну з причин, чому фільм успішно передає атмосферу лицарської легенди, водночас використовуючи вкрай експериментальні візуальні рішення для подібного жанру, можна знайти в початковій меті, з якою режисер взявся за відтворення стародавньої історії: «Думка про те, що герой свідомо відправився в цей похід, знаючи, що наприкінці на нього чекає смерть, оскільки це правильно, зважаючи на кодекс поведінки того часу, - було чимось справді значущим для мене. Я відчув, що в цьому є щось сучасне, що здатне відобразити наше сприйняття речей, які вважаються цінністю в нашій сьогоденній культурі. Мені було важко висловити це словами, бо лицарські кодекси в їхньому середньовічному розумінні не мають сенсу сьогодні. Ідея гри з обезголовленням - її дуже важко втілити в сценарії, щоб вона мала сенс для сучасної аудиторії. І все ж таки, коли ви приймаєте цю концепцію, у ній з'являється актуальність, яка, як мені здається, варта того, щоб у ній покопатися. І я сподіваюся, що ця ідея знайде відгук у глядачів, навіть якщо вони не зовсім розуміють, чому вона їх чіпляє» [12].

Повертаючись до статті Річарда Фахі: «Часто під час сучасних екранізацій середньовічної літератури режисери та продюсери роблять, на мій погляд, фатальну помилку, сприймаючи практично кожен середньовічну казку як бойовик... Ця історія подається не як екшн, а як психологічний трилер. Акцент на іграх, обмінах і полюванні робиться протягом усього фільму. Візуальна складова, від роботи оператора до мізансцен, вражає уяву: у фільмі часто використовуються сюрреалістичні образи, які створюють психоделічну містику, пов'язану із Зеленим лицарем, Морганом Ле Фей і пошуками Гавейна загалом. Крім того, король Артур і королева Гвіневра показані зменшеними в старості, що створює певний магічний реалізм у фільмі» [19]. Тобто, на відміну від багатьох подібних стрічок, «Зелений лицар» Лоурі є радше дбайливою адаптацією легенди для сучасного глядача, аніж переосмисленням на абсолютно новий лад. І таке ставлення до першоджерела дійсно відчувається на екрані.

Проаналізувавши фільм, виникає закономірне питання, чому ця картина не була гідно сприйнята багатьма глядачами. Однією з причин є очікування аудиторії, вироблені історією фентезійного та історичного жанру кінематографа. У наші дні фільми про лицарів і легенди асоціюються у більшості з блокбастерами, історичними драмами або екшн фільмами. Нічого з перерахованого картина Девіда Лоурі запропонувати не може, тому що автори від самого початку вибрали інший підхід, більш відповідний обраній епосі. У фільмі практично немає екшену, розповідь доволі некваплива, а багато сцен виявляться для непідготовленого глядача, який очікує побачити битви в стилі «Гри Престолів» і «Володаря Перснів», дивними й надмірно абстрактними. На запитання, чи є це проблемою самого фільму, можна сказати сміливо - ні. Річ у тім, що подібне, як заведено називати «артхаусне», використання жанру і сетингу раніше не було поширеним, і для основної аудиторії подібних картин сюжет, що виходить за рамки звичайних боїв на мечях і пропонує більш авторський підхід, буде незвичним. Людина, яка

очікує побачити епічні пригоди молодого лицаря, може не сприйняти метафоричний підхід режисера й оператора до демонстрації велетнів і лисиці, що говорить, як умовних образів страхів і внутрішніх випробувань героя.

Можливо, якщо подібних фільмів ставатиме більше, люди почнуть звикати і охочіше сприймати кіно цього жанру, що виходить за раніше звичні кордони. Адже насправді «Зелений лицар» вельми успішно й ефектно робить одну важливу річ - експериментує з сетингом середньовіччя, руйнуючи бар'єри звичної драми та розважального фільму, створюючи на основі Артуріанських легенд глибокий і барвистий твір.

## 2.5 "Остання дуель" (2021)

Через шістнадцять років з моменту виходу «Царства небесного», відбувається прем'єра наступного фільму Рідлі Скотта, присвяченого епосі середньовіччя. У нашому аналізі ми не брали до уваги проміжну жанрову стрічку автора - «Робін Гуд» (2010), оскільки «Остання дуель» дає змогу поглянути на художню демонстрацію минулого в актуальнішому для нас сенсі. У першому розділі ми вже згадували цю картину, однак цього разу ми детальніше поглянемо на операторські рішення у стрічці.

Картина оповідає про найвідоміший судовий поєдинок в історії Французького королівства, що стався в XIV столітті. Стрічка поділена на три перспективи: Жана, Жака і Маргарити - дружини Карружа, чиє звинувачення у зґвалтуванні призводить до самої дуелі.

Історія починається з показів Жана де Карружа як відважного і принципового воїна, чиє життя затьмарене фінансовими труднощами і суперництвом з Жаком Ле Грі, який стає фаворитом графа П'єра д'Алансона. Маргарита, дружина Жана, залишається одна в їхньому замку, коли Карруж вирушає в похід. За його відсутності Жак приходиться, за версією Маргарити,

гвалтує її. Коли Карруж дізнається про те, що трапилося, він вирішує, що найкращий спосіб захистити честь сім'ї - викликати Жака на дуель до смерті.

Версія Жака описує його впевненість у тому, що акт був результатом взаємної згоди, в той час як Маргарита представляє свою історію як свідчення мужності та боротьби за справедливість у світі, де жінки не мали голосу.

У фіналі, дуель стає кульмінацією конфлікту, символом пошуку правди і наслідків влади та привілеїв. Карруж і Ле Грі б'ються на очах у безлічі глядачів, а результат поєдинку визначає долю всіх трьох. Перемога Карружа означає, що Бог підтвердив правдивість слів Маргарити.

Фільм отримав доволі схвальні відгуки критиків і багатьох істориків, незважаючи на часом відверту невідповідність зображуваній культурі. Наприклад, відгук Даніель Цибульске, письменниці та авторки подкасту про Середньовіччя: «В “Останній дуелі” будь-який медієвіст може отримати виграш у бінго: бруд і кров, холод і вогкість, сумнівні (м'яко кажучи) зачіски, безпричинний садомазохізм, нещасливий шлюб із розрахунку тощо. І все ж таки. Сценаристи виконали завдання, вивівши персонажів за межі типової «середньовічної» карикатурності та розповівши історію, яка актуальна в наш час з багатьох із тих самих причин, з яких вона була цікава в чотирнадцятому столітті. Як медієвісту, мені безумовно є що знайти не на своєму місці. Наприклад, викликає подив, чому судовий розгляд відбувається поруч із напівзруйнованим абатством, хоча ми знаємо, що він відбувався в жвавому кварталі Сен-Мартен-де-Шам. Точно так само змінено герби Ле Грі, хоча вони також є предметом історії» [13].

Історик Елеонора Янега також відгукується в позитивному ключі, помічаючи притаманні порушення достовірності: «Причина, через яку “Остання дуель” стала для мене винуватцем урочистостей, полягає в тому, що у фільмі зачіпається та річ, яка зазвичай дратує мене у стрічках про середньовічні історії, що заявляються неймовірно історично точними та претендують на те, щоб дати вам суперточну картину минулого, а потім

виявляються зовсім не такими/.../Але фільм мені однаково до вподоби, тому що його чудово зіграно, мені подобаються костюми, і я думаю, що це справді цікава історія про те, як різні люди можуть сприймати речі по-різному. І в ньому достатньо середньовічних речей, щоб він мені сподобався» [31].

Незважаючи на заявлену драматургічну особливість стрічки, структура історії, що поділена на три акти, які являють собою три точки зору різних персонажів, є вельми суперечливою в цьому випадку. Автори прагнуть заявити одні й ті самі події з трьох позицій: Жана де Карружа, у виконанні Метта Деймона, Жака Ле Грі, у виконанні Адама Драйвера, і Маргарити де Карруж, зіграної Джоді Комер. Однак, насправді глядач бачить досить мало змін у сприйнятті подій після кожного «стрибка» між героями. Зміна точки зору привносить мало одкровень, які дають розуміння про те, що сталося насправді, оскільки «правда», показана на екрані, стає зрозумілою ще після першої частини, розказаної з позиції де Карружа. Унаслідок чого багато сцен і подій фільму майже дослівно повторюють одне й те саме по три рази за історію, натомість не надаючи глядачеві достатньої інформативності та «нових кутів», щоб це виглядало виправданим і захопливим. Різниця є в деталях, на кшталт більш стриманої або відверто агресивної поведінки одного з персонажів або більшого акценту на інтимному житті Ле Грі, проте багато хто може вважати подібне зайвим розтягуванням хронометражу. Ось, що каже Кевін Л. Лі, продюсер, режисер і кінокритик: «Хоча мені подобається переглядати події з іншого кута зору, я стверджую, що фільм міг би бути настільки ж ефективним, якби сценарій просто вирішив стати лінійною, хронологічною історією, яка знає, коли потрібно змінити точку зору персонажів. Оскільки сценарій написаний Деймоном, Беном Аффлеком і Ніколь Холофсенер, надто легко визначити, яка частина фільму написана чоловіком, а яка - жінкою /.../ Незважаючи на те, що в сценарії ухвалене хвилююче та непотрібне рішення показати згвалтування двічі, а на третє натякнути в одній із наступних сцен, Скотт знімає ці жахливі моменти так,

щоб ми відчули травму героїні, її ізоляцію та розпач бути почутою. Камера не відходить від неї, постійно змушуючи нас бути поруч із нею, але залишатися безсилями допомогти. Це надає заключним сорока хвилинам фільму відчуття невідкладності, що в кінцевому підсумку призводить до титульної битви між Жаном і Жаком» [37].

Одним із найбільших анахронізмів і вкрай грубим порушенням історії та самої логіки є обладунки героїв під час поєдинку. Особливо це стосується шоломів, що з'являються на багатьох постерах і створені з величезним прорізом, що відкриває всю праву половину обличчя персонажа. З художнього погляду подібне може мати ефектний вигляд, оскільки глядач бачить емоції героя, але водночас це рішення є чистим абсурдом, оскільки обладунок не просто неісторичний, а й абсолютно безглуздий за своєю конструкцією. Величезні прорізи для очей і дірки для «дихання», які більше нагадують сліди від куль, є вкрай безглуздою спробою створити «унікальний» обладунок, який асоціюватиметься у глядача з конкретним фільмом. У «Царстві небесному» були анахронізми, проте вони й поруч не стояли з подібним рішенням, і якщо цю критику можна назвати «прискіпуваннями», то це не так, оскільки шолом - один із найяскравіше виражених елементів костюма та реквізиту в усьому фільмі.

Що стосується самої назви, то дуель Ле Грі і де Карружа звичайно називають останньою, але насправді вона була всього лише останнім поєдинком, який санкціонував Паризький парламент. Остання судова дуель у Франції відбулася в 1540-х роках з дозволу короля Генріха II. Після цього численні дуелі французьких аристократів були, в основному, незаконними, але їх це не зупиняло.

Що стосується візуального наповнення історії, то цього разу Рідлі Скотт працював не з Джоном Метісоном, а з польським кінематографістом - Даріушем Вольським. Цей оператор, який зняв до цього оригінальну трилогію «Піратів Карибського моря» та отримав премію «Оскар» за фільм «Новини з

усіх кінців світу» (2020), розпочав спільний шлях із режисером починаючи з картини «Прометей» (2012). Паралельно зі зйомками «Останньої дуелі» автори також працювали над фільмом «Дім Гуссі», а 2023 року на екрани вийшла картина «Наполеон», про яку ми коротко згадували в нашому першому розділі. Причину такої тривалої і насиченої на проекти співпраці можна знайти в словах самого Рідлі Скотта: «Він справляється зі мною! Я чиню величезний тиск на Даріуша. Він уміє справлятися з амбіціями знімати одночасно загальні та крупні плани. Це складно, але Даріуш - майстер у цій справі. Я сам був непоганим оператором на 2000 рекламних роликів, потім «Дуелянти», потім «Чужий». Я завжди дуже тісно співпрацював з оператором, бо часто саме кадр є найважливішим у фільмі. Після цього потрібно збалансувати світло. Коли у вас одна камера, ви все робите окремо. Тим часом актор за кадром тихенько видихається. Коли ви підходите до нього, він уже втомився. Я побачив, що повтори вбивають і уповільнюють акторську гру, а я люблю, щоб акторська гра була дуже живою. Отже, якщо ви не надто багато репетируєте, знаєте, чого хочете, і починаєте хоча б із двох камер, то потім легко можете зробити чотири. Ви робите середній і крупний плани з кожного боку з одним і тим самим ключовим світлом - яка різниця? Потім ви переходите до шести або восьми. У цьому Даріуш просто майстер. Він просто кличе мене і каже: «Добре, дайте мені 40 хвилин». Мені здається, він теж любить швидкий темп, і він мені підходить, тому що вміє впоратися і прекрасно працює зі світлом» [36].

Незважаючи на нового оператора, зображення в «Останній дуелі» помітно схоже з тим же «Царством небесним». Початок картини про хрестоносців відбувався у Франції XII століття, тоді як події дуелі відбуваються за два століття в тій самій країні. Сам же фільм виконаний у тих самих тонах і з украй схожим освітленням, що й відзняті епізоди Європи з ранньої стрічки. Чималу роль у новій історії також відіграє зима, частинки снігу, що витають у повітрі, а також вкрай характерні «сині» відтінки більшої частини твору. Однак, якщо



в картині про Баліана цей стиль швидко змінювався більш яскравим і світлим Сходом, то «Остання дуель» немов цілком і повністю складається зі вступу фільму про падіння Єрусалимського королівства. Винятком є лише кілька сцен, на кшталт свята, на якому ле Грі заграє з Маргаритою, або фінальний епілог фільму, що візуально схожий на спогад Баліана про покійну дружину з вирізаної сцени «царства». В іншому ж від фільму буквально віє холодом і мороком, що має вкрай автентичний і атмосферний вигляд, проте саме такий погляд на «минуле» ми розбирали в першому розділі. Костюми героїв вкрай похмурі та гнітючі, а зображення контрастне і темне, що, тим не менш, підкреслює період Пізнього Середньовіччя та столітньої війни, якій також приділяється небагато уваги в стрічці. Зважаючи на схожість творів, можна дійти висновку, що таке рішення ухвалив сам Рідлі Скотт, оскільки роботи Дауріша Вольського вкрай різноманітні в плані зображення, якщо порівнювати свіжий фільм із тією самою франшизою про піратів, де візуальних прийомів і змін загальних «фарб» у рази більше. З одного боку, подібне можна звести до бажання авторів передати драматизм, адже історії про згвалтування малоїмовірно пасуватиме «бадьоре» та яскраве забарвлення, однак «Останню дуель» можна порівняти з тим самим «Королем поза законом», де масштаби трагедії значно ширші, а часи також не налаштовують на веселощі. Проте в тій стрічці є місце і для яскравих реалістичних костюмів, і для постійної зміни локацій, і для загального настрою від сцени до сцени, залежно від драматургії. Більша ж частина світу Скотта на екрані виглядає похмурим і непривітним - світом, у якому нізащо не хотілося б опинитися. Такий підхід працює на сюжет, однак, повертаючись до нашого першого розділу, створює у глядача спотворений образ середньовіччя, що являє собою холодне село Баліана, яке ми бачили у фільмі 2005 року. Поки багато авторів намагаються переосмислити сетинг «темних віків», один із так званих «мастодонтів» жанру за деякий час не привносить у картину достатньо нововведень або цікавих рішень, щоб це можна було назвати «розвитком

уперед». Практично все, що було нами сказано про вступні епізоди «Царства небесного», можна застосувати і до «Останньої дуелі», різниця лише в масштабі та більшій кількості масовки. Однак у картині все одно можна знайти цікаві рішення, пов'язані з новим оператором.

Наприклад, ставлення Даріуша Вольського до колористів і загалом кольору власного зображення: «У вас в голові є своя палітра. На зйомках я працював зі своїм звичайним DIT Раяном Нгуеном, і ми поставили на камері дуже прості LUT. Тож ми займалися грейдингом на знімальному майданчику і створювали файли, які після монтажу фільму надсилали моєму колористу, Стівену Накамурі з Comranу 3. У нього є наші «рецепти», він готує все для нас, і ми багато розмовляємо. Він робить усі свої завдання і закладає всі основи. Потім ми приходимо на DI і все допрацьовуємо разом» [5].

Велику роль у картинах Скотта і Даріуша також відіграло розкадрування. Це досить стандартна історія для творців фільму, але в цьому випадку режисер відомий педантичним підходом до максимального продумування кожної деталі на етапі препродакшена. За розповідями оператора, Рідлі Скотт створює точні замальовки кожного кадру і не втомлюється все міняти й переробляти після кожного нового відвідування локації або нюансів, які переносять зйомки в інше місце. Це вкрай візуальний і продуманий підхід до створення кіно, проте в наші дні багато режисерів починають нехтувати силою чітко створеного фільму на папері, надаючи перевагу винятково імпровізованим «прешутам» зі статистами або акторами на майданчику. Звісно, це простіший і наочніший підхід, проте філософія візуалізації власних фантазій і підлаштування світу під зображення в голові перетворюється на сліпе слідування тим матеріальним рамкам, що оточують нас. Грубо кажучи, автор і його задум стають заручниками навколишньої реальності, коли хороше кіно завжди злегка ламає і виходить «за рамки». Ось, що говорить сам Рідлі Скотт: «Я роблю розкадрування для всього. Мої розкадровки дуже конкретні, від середнього плану [до] крупного плану [до] широкого плану. Я навіть можу

увияти собі локацію, тому я малюю локацію, і ми, як правило, шукаємо цю локацію. Геометрія - це все» [36].

Крім цього, оператор детальніше розповідає про вибір приладів і загальний підхід до освітлення у фільмі, який полягає в максимально реалістичному зображенні минулого і схожий з тими специфічними завданнями в інтер'єрі, які ми згадували в першому розділі: «Вперше я почав використовувати LED-лампи в найперших “Піратах” для створення ефекту свічок; тоді їх доводилося виготовляти на замовлення. Зараз у вас є безліч чудових варіантів, і ми використовували досить багато. Незважаючи на це, я намагався знімати інтер'єри, використовуючи якомога більше природного світла, наприклад, каміни і свічки, і, можливо, кулі для невеликого заповнення. Для денних екстер'єрів я використовував дуже м'яке відбите світло через вікно, тому що в справжніх замках найчастіше просто нікуди ставити прилади. Крім того, у замках часто є рови, тому вам знадобляться 200-футові крани. Це робить нормальне освітлення неможливим» [5].

Продовжуючи тему складнощів у роботі зі справжніми історичними замками, оператор каже: «Першу половину фільму ми знімали у Франції, а потім переїхали до Ірландії, до студії Ardmore Studios під Дубліном, де знімали другу половину і декорації інтер'єрів, а також деякі локації. Велика проблема під час зйомок справжніх замків полягає в тому, що в них дуже важко потрапити і логістично дуже складно знімати. Тому деякі частини ми будували на сцені, а всі великі батальні епізоди також знімали в Ірландії» [5].

Чималу роль у фільмі також відіграють сцени боїв, які спричинили деякі складнощі. Наприклад, під час однієї з баталій вершники верхи на конях кидаються до противника навпростець через річку. Щоб тварини не постраждали, під водою побудували спеціальний майданчик, на якому коні могли впевнено почуватися і додатково не тонути в природній глибині водойми.

Інше технічне рішення було застосовано вже до самої дуелі. Як було сказано раніше, режисер вважає за краще знімати кожну сцену з максимальною кількістю камер одночасно, і кульмінація історії не стала винятком. Камери були спрямовані як на персонажів, що скачуть верхи, так і на крупний план героїні, короля та інших глядачів, підкреслюючи їхню живу реакцію на кожну дію під час поєдинку. Одним із найбільш вражаючих і ризикованих рішень було прикріпити камеру до натягнутого через усю арену троса, яким камера різко їхала слідом за де Карружем, який скакав галопом до свого супротивника на початку бою, а потім все знову переставлялося, але вже на бік Ле Грі. Рух вийшов вкрай живим і динамічним, передаючи швидкість і лють поєдинку, проте найменша помилка - і камера могла врізатися в актора або впасти і розбитися об землю. Хоча решта бойових сцен не були викликом для авторів, кульмінаційна дуель виявилася серйозним завданням навіть для Даріуша: «Люди завжди вважають, що великі батальні сцени важко знімати, але вони були доволі простими, тому що сюжет не про них. Битви існують тільки для того, щоб показати основну реальність життя лицаря або солдата 14-го століття. Ходити на війну було способом життя, а битви не мали жодного результату. Вони радше інформативні, показують насильство, а не є життєво важливими частинами драми та інтриги. Вони були добре поставлені, і ми знімали їх кількома камерами і якнайшвидше відзняли якомога більше кадрів. Але дуель була дуже жорстокою і дуже складною - вона включала в себе так багато тренувань і хореографії з каскадером і всіма трюкачами. Ми зробили багато попередніх зйомок і навіть використовували моделі, щоб спланувати все це. Потім ми знімали з кількома камерами і скайкамерами» [5].

Підбиваючи підсумки, фільм говорить про актуальні проблеми через призму минулого, що простежувалося у вже проаналізованому нами «Царстві небесному». Деякі анахронізми, на кшталт доволі жорсткої і зухвалої для того часу поведінки Маргарити, були зроблені, щоб підняти сучасну тему жіночих прав і фемінізму. І хоча картина привносить мало нового в сам жанр і не має

унікальних чи прогресивних рішень для кінематографа, автори успішно роблять те саме, що й на початку століття - створюють історію, що виразно асоціюватиметься у глядача з минулим. Історія і посил картини важливі й актуальні, нехай цей твір і є тим випадком, коли головним завданням було зняти якісне прогресивне висловлювання, а не розкрити раніше не висвітлювані аспекти темних віків. Повертаючись до рецензії Даніель Цибульске, «У результаті вийшов фільм, який задовольнить очікування “середньовічності” і водночас дасть місце людяності реальних громадян середньовіччя, труднощам, з якими вони іноді стикалися, і тому, як ми поділяємо багато з цих самих проблем. Подібно до фільму Рідлі Скотта «Царство небесне», його фільм «Остання дуель», ймовірно, відкриє для обивателів перспективи середньовічної культури і, сподіваюся, відкриє людям погляд на сексуальне насильство. Як історик, я думаю, що і те, й інше - цінні речі, які варто висвітлити в кіно» [13].

## 2.6 "Варяг" (2022)

Дану картину можна назвати однією з останніх повнометражних високобюджетних фільмів у жанрі середньовіччя за останні кілька років. Якщо 2021 року відбулася прем'єра одразу трьох, перелічених раніше, стрічок, то проміжок із 2022 по 2024 можна назвати повноцінним затишшям. Багато проектів на тему середньовіччя все частіше створюють у форматі серіалів або ексклюзивів для певного потокового сервісу, що ще сильніше виділяє фільм Еггерса на загальному тлі.

Дія фільму розгортається в епоху вікінгів. Юний принц Амлет щасливий до моменту, коли його батько, король Аурванділь, повертається з чергового походу, щоб передати синові основи правління. Однак незабаром Фьолнір, дядько Амлета, віроломно вбиває короля і захоплює трон, а мати принца,

королева Гудрун, опиняється в полоні нових обставин. Амлету вдається втекти, і він приносить клятву помститися за батька і врятувати матір.

Минають роки, і Амлет перетворюється на жорстокого воїна. Дізнавшись, що Фьолнір тепер живе у віддалених землях Ісландії, Амлет вирушає туди під виглядом раба. Він зустрічає Ольгу, жінку з магічними знаннями, яка стає його союзницею. Разом вони планують не лише помсту, а й пошук своєї свободи.

Кульмінація - смертельне зіткнення Амлета і Фьолніра - підкреслює невідворотність визначеного шляху, завершуючи історію в потужній сцені серед розпеченої лави.

Роберт Еггерс є широко відомим режисером авторського кіно, який передусім спеціалізується на історичних фільмах, що переосмислюють звичний аудиторії сетинг. Так, його картини «Відьма» (2015) і «Маяк» (2019) добре сприйняли критики і глядачі, незважаючи на вкрай своєрідний і похмурий стиль розповіді, в якому акцент робиться на жорстокому насильстві та наростаючому божевіллі персонажів. Як каже режисер, «Зараз ми живемо в мирському суспільстві, де немає легкого доступу до піднесеного або глибокого. Що мене приваблює в цих культурах минулого, так це те, що міфологічний світ такий самий, як і реальний» [46].

Однак, «Варяг» став для режисера абсолютно новим викликом, оскільки попередні роботи були значно меншими за масштабом постановки, кількістю акторів та інших нюансів. Амбітність, з якою автори підійшли до створення сценарію, та успіх попередніх робіт дав змогу студії виділити бюджет у 70 мільйонів доларів, який надалі, у зв'язку з пандемією COVID, вийшов за рамки та перейшов уже в 90 мільйонів. Подібні інциденти характерні епічним картинам історичного жанру, проте настільки розмашисті фільми рідко дозволяють знімати режисерам, які не зарекомендували себе в схожих творах раніше. Варто також зазначити, що попередні проекти Еггерса (два короткі метри і обидва вищезгаданих повних) були зняті з одним і тим самим оператором - Джаріном Блашке. Багато інших учасників команди, з якими

Еггерс працював над минулими фільмами, перекочували і в новий проект про вікінгів. З одного боку, автори були добре знайомі один з одним і доповнювали бачення режисера, з іншого ж практично ніхто не стикався з подібним викликом до «Варяга» [46].

Переходячи ж до самої історії, то сюжет фільму був заснований на датській легенді, яка була взята за основу ще Шекспіром для створення «Гамлета». І хоча в картині є значні відбіжності від першоджерела, адже головною сполучною ланкою легенди і сучасного фільму є тільки сетинг раннього середньовіччя і імена героїв, а сам сюжет вже добре знайомий глядачеві за численними екранізаціями «Гамлета», режисер вирішив помістити звичну помсту за вбивство батька в нестандартну культуру вікінгів. Слова режисера: «Що стосується сюжету, то ми шукали все, що глядачі могли б очікувати від фільму про вікінгів - великий набіг на село, сцени на кораблі, початок фільму з поверненням вікінгів додому, великий бенкет, - але потім ми гралися з цими очікуваннями. На технічному рівні, якщо я виконав свою роботу як режисер, ви спочатку будете в захваті від насильства на екрані, але до наступної сцени, сподіваюся, відчуєте деяку провину за те, що вам це подобалося. У тому, що роблять ці вікінги, немає нічого хорошого! Що стосується втілення «чарівного меча» у фільмі: перший меч, про який усі думають, - це меч короля Артура [Екскалібур], але концепція чарівного меча трапляється в усій давньорезькій літературі та казках» [40].

Таким чином, автори зробили стандартну історію в «екзотичній обгортці» культури скандинавських язичників, намагаючись створити максимальну історичну достовірність. Однак, багато моментів фільму можна назвати відверто суперечливими. Наприклад, образ блазня, у виконанні Вільяма Дефо, або кривава гра в м'яч у середині картини. Подібні сцени сильно вибиваються із загального, наближеного до реальності, світу на екрані, оскільки той самий блазень характерний для Західної Європи, але не для країн Скандинавії, нехай режисер в інтерв'ю і каже про те, що подібний персонаж, що поєднує в собі

скальда та жерця, був характерний для того часу. Можливо, це й так, проте виглядали вони зовсім інакше. Те саме можна сказати і про гру, про яку Еггерс говорить, як про реалістичну і жорстоку демонстрацію розваг минулого, коли насправді в сагах практично немає згадок чогось подібного.

Тим не менш, образи вікінгів у цьому творі позбавлені рогатих шоломів, а одяг зі шкір носять лише берсерки, що має вельми автентичний вигляд. В одному з інтерв'ю докладно розказано про те, на що пішли художник-постановник Крейг Летроп, художник із костюмів Лінда М'юїр та невелика армія істориків, щоб кожен кинутий спис, кожен помах сокири, кожен спущений на воду корабель та кожен гудзик на кожному плащі з грубої вовни були такими, якими вони були б на початку десятого століття [46].

Переходячи до візуальної складової фільму, «Варяг» нагадує поєднання вже згаданих «Короля поза законом» і «Зеленого лицаря». Реалістичний і приземлений стиль, з довгими планами і масштабними проїздами, поєднується з експресивними і «барвистими» рішеннями, які підкреслюють фентезійну складову історії і пов'язують сюжетну лінію Амлета з його божественним призначенням. Проте багато моментів фільму знято досить просто, з центральною побудовою композиції, де основний об'єкт або актор перебуває рівно посередині кадру, тоді як на задньому плані нічого не відволікає глядача від емоцій персонажа. У подібному статичному ключі знято більшу частину діалогових сцен, що грає на контрасті з більш виразними моментами фільму. «Фільм про долю, про ясність і про те, чому судилося бути. Тому під час блокінгу і постановки руху камери ми завжди намагалися звести сцену до її найпростішої форми», - пояснює Блашке. «Це не означає, що ми знаходили найпростіший спосіб реалізувати кожен кадр. Але для глядача ми хотіли, щоб сцени переходили від одного моменту до іншого дуже лаконічно і змістовно» [72].

Багато загальних планів також мають центральну побудову композиції, проте завдяки освітленню та наповненості оточення такі моменти більше



нагадують повноцінний витвір живопису, як наприклад, ритуал берсерків довкола вогнища, відьма посеред згорілої будівлі або сцена сексу в лісі.

У фільмі також є безліч сцен з використанням руху камери. Крім звичної жанру демонстрації битв і посилення динаміки, оператор застосовує ефект стеження за Амлетом під час його подорожі. Більша частина панорам і проїздів покликані чітко перемістити погляд глядача на головний елемент кадру залежно від історії, тоді як інші епізоди демонструють загальний настрій нової локації або заявляють певний емоційний контекст головного героя і його внутрішнього ества від одного розділу до іншого.

Як приклад роботи Блашке в інтер'єрі, варто звернутися до однієї з перших сцен, коли король Аурванділ, у виконанні Ітана Гоука, прибуває до так званої медової зали, де його зустрічає дружина та подані. Сцена вельми тривала, проте знята лише кількома окремими кадрами, оскільки автори вважали за краще плавно провести глядача разом із героями через усе приміщення до самого трону, а потім панорамувати камеру залежно від погляду короля і юного Амлета. Наприклад, різкий поворот на блязня або монтажна склейка на крупний план Фьольніра, у виконанні Класа Банга, реакція якого показує глядачеві лють антагоніста і підтверджує уїдливі коментар персонажа Дефо. При цьому інтер'єр освітлений вельми реалістично, і світлотіньовий малюнок на героїв більшою мірою відповідає ефекту від величезного вогнища в центрі приміщення, аніж слугує засобом акуратно опрацьованої виразності. Світло вкрай грубе і часом працює немов просто «від камери», заливаючи обличчя акторів. В іншій історії подібне вважалося б за недбалість або недопрацювання оператора, проте в цьому разі рішення покликане посилити занурення глядача, який бачить персонажів у максимально правдоподібному світлі, немов перебуваючи з ними під одним дахом.

Інша сцена, що використовує рух камери, є значно знаковішою для історії та більш складною в технічному виконанні. Другий розділ починається на території Київської Русі, демонструючи глядачеві річку, якою незабаром

пропливає драккар. Камера виїжджає з кущів на воду, опиняючись на самому кораблі, плавно наближаючись на крупний план змушнілого головного героя, у виконанні Александра Скарсгарда. Потім, камера розгортається до рибалок, яких інший вікінг підстрілює з лука, після чого ми знову повертаємося до Амлета. Щоб перемістити камеру - Panavision Millennium XL2 - на човен, Блашке, оператор камери Кріс Превін і гафер Шеймус Лінч розглядали можливість використання тросів. Але, порадившись під час підготовки з бригадиром Дарреном «Датчем» Холландом, вони вирішили використовувати 45-футовий телескопічний кран Scorpio. Знімальна група спорудила майданчик на нерівних дошках човна, що дало змогу механіку операторського візка доллі, Клаудіо Дель Гоббо, плавно переміщатися по ньому. Супервайзер з візуальних ефектів Анджела Барсон також порадила оператору, як краще розбити кожен дубль, щоб склейки між ними можна було зробити невидимими і з'єднати в один довгий кадр під час монтажу [72].

За словами Блашке, щоб задовольнити прихильність Еггерса до довгих і складних кадрів, знадобилося «багато цілісного планування і діалогу між відділами», і зйомки подальшої сцени набігу на село не стали винятком. Було вирішено зняти весь напад у стилі одного кадру, який починався з непомітного підкрадання берсерків до пагорба, і тривав стеженням за головним героєм, який біг і піднімався частоколом, після чого Амлет перелізав за стіни та вбивав лучника, потім стрибав до жителів і продовжував крастися між будинками, вбиваючи всіх на своєму шляху. Планування цього епізоду зайняло багато часу, і художники спеціально побудували пластиковий макет усього села, щоб оператор міг заздалегідь прикинути необхідну оптику і темп свого руху разом з актором. У результаті, в цьому кадрі є чотири склейки, які абсолютно непомітні завдяки злагодженій роботі департаментів, грамотному монтажу і численним тестам, виконаним заздалегідь.

Наступний кадр, знятий у тому ж стилі вкрай складної та багатопланової мізансцени, мав лише три непомітні шви, але цього разу камера рухалася не

переважно горизонтально, проводжаючи героя вперед, а оберталася на всі 360 градусів, аби показати увесь жах, що чинять варвари на захопленій території.

Ніч відіграє в цій історії особливу роль, оскільки саме в темряві відбувається велика частина вбивств Амлета, а також поворотні точки сюжету. Якщо в «Зеленому лицарі» оператор прагнув передати темряву, яку сприймає око людини, що до кінця не адаптувалося до низького освітлення, то Блашке обирає іншу техніку і філософію. «Це було моє давнє зацікавлення: «Чи можемо ми зобразити місячне світло у фільмі так, щоб воно було ближче до людського сприйняття нічного часу? Якщо ви виходите на вулицю посеред ночі в сільській місцевості, ви не бачите кольору. Якщо ви побачили червону троянду посеред ночі, вона не тільки монохромна, але ваш червоний колір стає чорним, а не сірим» [72]. Тоді оператор вирішив звернутися до прийому, який він використовував для минулого повністю чорно-білого фільму «Маяк». «Я встановив цей фільтр на камеру, і спочатку він виглядав жахливо. Все, що ви могли бачити через нього, - це зелений і синій кольори. Але потім я подумав: «А що, якщо зробити десатурацію з цієї основи? І це мало чудовий вигляд! Так я зробив нову версію фільтра «Маяк», яку можна було використовувати і як денний, і як нічний фільтр, і назвав її "скотопічний фільтр"» [72].

Проблеми виникли коли, крім звичайного місячного світла, у кадрі мали бути інші джерела освітлення. Наприклад, коли Амлет готує напад на Фьольніра і його підданих, які тримають у руках смолоскипи. «Через три місяці підготовки, коли я намагався заснути, мене раптом осінило: «А що, якщо ми зробимо божевільний низькочастотний ціановий гель на місячному світлі НМІ, а потім я поставлю на камеру м'який ціановий фільтр СС 40?». Місячне світло не постраждало б - не можна відфільтрувати чисте блакитне світло, щоб воно стало більш блакитним. Але будь-яке світло від багаття в кадрі стало б більш нейтральним за кольором. Тоді я міг би надрукувати весь негатив червоним, щоб протидіяти блакитному фільтру. Доданий у негатив червоний колір повернув світлу багаття його очікуваний червоний колір,

одночасно скасувавши чисте блакитне світло місяця, перетворивши його на монохромне. У підсумку вийшло непогано, але ще не ідеально. Я буду допрацьовувати спектральний рецепт від плівки до плівки» [72].

Говорячи про візуальні ефекти та елементи фентезі, які відіграють у фільмі досить помітну роль, автори прагнули мінімізувати застосування комп'ютерної графіки і створити «магію» практичним шляхом. Наприклад, сцена поєдинку головного героя з драугром, під час якої Амлет отримує чарівний меч. Композиційно кадр бою починається з верхньої точки через плече чудовиська, зменшуючи головного героя та роблячи його значно слабкішим відносно нової загрози, в той час як раніше, у тій самій сцені атаки на село, автори навпаки намагалися підняти Амлета та зробити його головною загрозою. Повертаючись до ілюзії безперервності дії, увесь бій у кургані знято ніби двома тривалими кадрами, коли насправді монтажні склейки зроблено непомітно й акуратно. Сам же драугр являє собою вкрай переконливе поєднання живого актора, костюма і гриму, а деяка недолугість у русі ховається через динамічну роботу камери, яка постійно кружляє навколо воїнів.

Для створення ж містичної атмосфери, як у язичницькому святилищі з початку картини, використовували вже звичний дим, забарвлений завдяки освітленню в помаранчеві тони. Схожий містичний ефект використовується і ближче до кульмінації історії, коли посеред ночі головний герой починає вирізати сім'ю і підданих вбивці свого батька. У цьому епізоді туман підкреслює чаклунство, яке було наведене відьмою у виконанні Ані Тейлор-Джой.

Подібність в ефектах «Варяга» і «Зеленого лицаря» не закінчується на кольоровому освітленні та застосуванні гриму для створення образу чудовиськ, оскільки в обох фільмах присутні сцени з лисицею. Однак, на відміну від ранньої картини, Еггерс відмовився від створення повноцінної моделі за допомогою комп'ютерної графіки: «Коли б ми не показували песця,

це завжди був відзнятий, справжній песець. Але оскільки песець мав би перебувати на майданчику, його перед цим знімали в траві, а потім komponували в конкретну сцену. Якщо щось виглядає трохи смішним, то це через роботу над композитингом, але ми завжди знімали зі справжньою, фотографічною лисицею. Ворони у фільмі - CG, тільки коли вони перебувають на досить великій відстані від камери. Наприклад, коли у фільмі з'являються ворони, які летять, це справжні ворони, яких ми знімали на майданчику, а потім наклали на відзнятий пейзаж. Коли вони відлітають щодалі від камери і перетворюються на цятки на екрані, їхнє місце займають CG-ворони. Загалом, ми робимо все практично, або, принаймні, намагаємося зробити це практично, а потім використовуємо VFX, щоб підправити або поліпшити те, що не спрацювало зі стовідсотковим успіхом на знімальному майданчику. Ось, власне, і все. Це стосується і створення декорацій. Ми зробили тільки один баркас і один торговий корабель. Звісно, ми побудували інші кораблі, менші, для сцени похорону і для того, щоб знімати шторм, але здебільшого ми будували кораблі, а потім знімали їх із кількох кутів. Це дозволило нам знімати справжні речі, а не CG-творіння» [40].

Крім більш реалістичних ефектів, на кшталт уже згаданих кораблів або тварин, у фільмі присутні і кадри з видимою магією. Наприклад, дерево Іггдрасіль, яке Амлет бачить, якщо доторкнеться до крові близької йому людини, або моменти з валькірією, що забирає героя у Вальгаллу в останньому кадрі фільму. У ці моменти автори немов створюють сяючі портали, що підкреслюють сюрреалізм того, що відбувається, і зв'язок людей із богами. Як каже режисер: «Для цих сцен ми працювали з Крісом Парксом. Кріс зробив для нас багато хімічних кадрів, тож фоновий і середній плани - це, часом, зняті хімічні процеси, а CG-маніпуляції були додані пізніше. Або, якщо бути до кінця чесним, багато чого з цього - CG, що використовують зняті хімічні розводи Кріса Паркса і копіюють їх. Коли ми показували предків сім'ї на гілках дерева, ми використовували суміш ляльок і акторів у протезному гримі, яких

ми знімали з використанням практичних джерел освітлення. Незважаючи на те, що у фільмі використовується багато CG, щоб зв'язати все разом і створити справжнє дерево/гілки, все походить із реальних текстур, тож ми завжди починаємо з чогось практичного, щоб відштовхуватися від цього» [40]. Схожий процес зі створення безформних ефектів, що зачаровують глядача за допомогою хімічної реакції, також застосовувався в класичному кіно, на кшталт «2001: A Space Odyssey» Кубрика в 1968 році.

Фінальний поєдинок головного героя та його дядька відбувається посеред діючого вулкана. Напівголі персонажі пускаються в останню битву на смерть, немов остаточно перетворюючись на диких звірів. У героїв немає діалогу і немає сумнівів, противники просто кидаються один на одного зі зброєю, а загострення пристрастей підкреслює зловісне вогняне світло від лави, що розповзається навколо них. На перший погляд може виникнути відчуття, що цей епізод був знятий на зеленому екрані, однак це не так. Оскільки у фільмі вже неодноразово застосовували освітлювальні прилади LED, які й дали змогу раніше створити кольоровий туман або підкреслити видіння з появою Іггдіасіля, то й кульмінацію оператор вирішив зробити максимально практичним шляхом із можливих: «Будь-яка ділянка кадру, в якій ви бачите лаву, - це просто велика SkyPanel», - каже він. Знімальна група розмістила кілька SkyPanel Arri S360-C у виритому в кар'єрі місці, а Лінч запрограмував освітлення так, щоб імітувати потік лави, що повільно рухається вниз по схилу. Обравши плівку Kodak Vision3 50D, Блашке прагнув передати масштаб фінальної битви в її текстурі. «Я хотів, щоб вона була якомога більш гладкою, без зернистості та максимально наближеною до широкоформатної плівки/.../У процесі обробки я додав трохи червоного кольору, і все зійшлося» [72].

Варто також зазначити, що фільм дійсно був знятий на плівку 35mm, з якою раніше автори працювали над фільмом «Маяк». У більш ранніх аналізах ми не загострювали увагу на подібних технічних нюансах, проте в сучасному кіно зйомка на плівку трапляється в рази рідше, оскільки це рішення значно

розширює і без того не скромний бюджет кіновиробництва. Ось, що сам режисер говорить з цього приводу: «Знаєте, всі завжди запитують нас, чи можна знімати фільми в цифровому форматі, але у «Варязі» нас рідко підштовхували до цього. Звичайно, люди, які працюють над тим, щоб смикати за ниточки, вважали за краще б, щоб ми знімали фільм у цифровому форматі, хоча б із фінансових міркувань» [40].

Підбиваючи підсумки, картина Еггерса і Блашке продовжує сучасну тенденцію щодо візуального переосмислення сетингу середньовіччя, однак цього разу ми можемо поглянути ще й на культуру вікінгів, яка не була представлена в попередніх стрічках. Поєднуючи в собі безліч експресивних прийомів, що грають на контрасті з більш реалістичними моментами та доволі історичним зображенням скандинавського язичництва, «Варяг» значною мірою відходить від візуального підходу, який можна спостерігати в тому ж «Царстві небесному». На кшталт «Зеленого лицаря» автори віддають перевагу вкрай яскравому і насиченому зображенню, а також численному руху камери, що виходить на новий рівень у своїй винахідливості. Проте зображення та історичність залишаються основними перевагами фільму «Варяг», оскільки сама історія або персонажі не привносять у сам жанр або кінематограф загалом абсолютно нічого нового або хоч трохи дивного. Також, сам стиль режисера зазнав значної зміни щодо його попередніх фільмів. На сайті Slant Марк Хенсон пише, що «на відміну від картини “Valhalla Rising” (2009) Ніколаса Віндінга Рефна, тріпа в дусі епохи вікінгів, непохитно відданого своєму абстрактному експресіонізму, фільм Еггерса іноді розчаровує тим, що скутий зобов'язаннями сюжету. У ньому не бракує крові та кишок, але він недостатньо грає з «дивним», і тут бракує того відчуття стихійності та єдності між людьми та місцем, що переслідує, яке оживляє «Відьму» та «Маяк»» [32].

Дональд Кларк у газеті Irish Times зазначає, що «небагато фільмів такого масштабу останнім часом вражають уяву винахідливістю... Можливо, Еггерс втратив частину тієї жахливої інтимності, яку ми відчували в його ранніх

роботах. Але він пропонує нам компенсацію у вигляді розмаху, інтенсивності і чисто кривавої лютої» [32].

Сам режисер також не залишився до кінця задоволений власним фільмом. «Я, звичайно, не маю на увазі гру акторів, але фільм не завжди відповідав тому, що було в моїй голові. Не так сильно, як мені хотілося б. Є багато речей, про які не знаєш, коли знімаєш фільм такого масштабу» [40].

Однак завершити цей розділ варто фінальною думкою самого оператора щодо виконаної роботи: «Цей фільм - як чернетка, з купою ідей, які безумовно можна поліпшити. У підсумку у мене вийшов щонайменше один недоекспонований нічний екстер'єр, перш ніж я по-справжньому дізнався свій коефіцієнт фільтрації для експериментальної техніки. Але мені вистачило однієї помилки, щоб виправити свою техніку. А що стосується обладнання... крани дуже часто здуває! Саме на таких речах я вчитимуся і продовжуватиму відточувати техніку. Але, як любить говорити Роб, «тепер ми знаємо, як знімати кіно, яке ми щойно зняли» [72].

## **2.7 Сучасний підхід режисерів і операторів до створення кіно на тему середньовіччя**

В попередньому розділі ми розглянули шість сучасних фільмів на тему середньовіччя, які мають спільні риси в плані відтворення атмосфери певного періоду історії або ж здатні цікаво розкрити нашу тему через їх порівняння. Наприклад, «Царство небесне» можна співставити з «Останньою дуеллю», тому що обидві стрічки одного режисера використовують креативні анахронізми, щоб через призму історії розповісти про сьогодення, перетворивши реальні події на художню притчу. У свою чергу, як протиставлення їм, варто згадати «Короля поза законом», як найбільш достовірну і приземлену історичну картину в нашому аналізі, яку також можна порівняти з нашою завершальною стрічкою «Варяг», в якій простежується



схоже прагнення авторів максимально достовірно продемонструвати культуру і події минулого, доповнену міфологічними елементами та відсилками на вірування та звичаї зображуваного соціуму.

Дещо осторонь ідуть дві картини жанру фентезі, засновані на середньовічних легендах - «Король Артур: Легенда меча» та «Легенда про Зеленого лицаря». Через них ми можемо побачити відмінний підхід до створення історій минулого в наші дні, де один приклад є більш приземленим, у той час як другий виразно експериментує з візуальним наповненням.

Якщо розділяти картини в міру їхнього виходу, то, як згадувалося раніше, багато авторів починають віддавати перевагу експресивному зображенню і більш достовірному підходу до зйомки історичного сетингу. Звісно, не можна оцінювати весь жанр за кількома картинами, адже в багатьох сучасних творах залишаються анахронізми, проте тенденції сучасного кінематографа вказують на більш вдумливий підхід до висвітлення минулого, принаймні в рамках середньовіччя. Проміжок часу від початку століття до 2015 року можна назвати періодом «затмарювання» середньовіччя та його демонстрації в гнітючому світлі. Нині ж ситуація дещо більш схильна до яскравих барв і візуальних експериментів. У попередньому розділі ми не торкнулися історій про Макбета, що вийшли 2015 і 2021 року, проте в них можна спостерігати серйозну відмінність у креативному підході авторів. Приміром, у більш ранній стрічці, в якій головну роль виконує Майкл Фассбендер, спостерігається активне використання туману та кольорового освітлення, зокрема в фінальній битві, що повністю забарвлена в помаранчеві кольори заходу сонця. У пізнішій стрічці, в якій Макбета грає Дензел Вашингтон, присутня зовсім інша стилістика, що відсилає до німецького експресіонізму. Уся історія чорно-біла, проте автори значно яскравіше грають із тінями, композицією та геометрією, в той час як фільм 2015 року надає перевагу руху камери та сповільненій зйомці. Обидва фільми мають авторський і вкрай виразний підхід, що демонструє епоху минулих часів, але не грає в достовірність. При цьому,

фільми значно меншою мірою спотворюють сприйняття середньовіччя, залишаючись близькими до «минулого» за своєю атмосферою, а не історичністю костюмів чи реквізиту. Подібне ми зачіпали в «Легенді про Зеленого лицаря», де яскраві фарби та неспішність історії занурюють глядача в іншу реальність, при цьому не розповідаючи «сучасний сюжет» в обгортці уявної культури минулого.

Також, у першому розділі ми піднімали тему сучасного фентезі та значного затьмарювання цього жанру в безлічі аспектів. Як приклад невиправдано «сірого» зображення казкового світу можна навести картину Гая Річі, в той час як її протилежністю є «Зелений лицар». У високобюджетному голівудському проєкті, який, як часто буває в наші дні, створено як «пілотну серію» величезної франшизи, комп'ютерну графіку та візуальні ефекти здебільшого використано для гарної картинки й ефектності, адже вони не містять жодного підтексту, а слугують матеріалом для трейлерів і заповнення прогалів історії, у яких має відбуватися екшн. У картині Девіда Лоурі, з у рази меншим бюджетом, спостерігається інший погляд на використання CG, який виходить зі смислової необхідності. Замість використання графіки для всіх моментів, що полегшують виробництво, автори вирішили застосувати максимальну кількість «магії» практичним шляхом, використовуючи як костюми, так і кольорове освітлення. Поки картина про короля Артура залишається в рамках бойовика, де монстри виконують роль модельок, що бігають по екрану, історія Гавейна намагається переосмислити прямолінійність образу чудовиськ і надати їм більш філософського і креативного забарвлення. При цьому, світ «Зеленого лицаря» складно назвати позитивним або надмірно казковим, оскільки більша частина історії залишається похмурою і темною, часом навіть у прямому сенсі. Різниця лише в наративній складовій, оскільки Лондініум із картини Річі монохромний і холодний винятково через специфічне вподобання режисера, яке навіяне забарвленням попередніх картин жанру, тоді як твір Лоурі і Палермо використовує подібне рішення для підходу,

схожого з фільмом «Апокаліпсис сьогодні», де похмурість першої частини історії грає на контрасті з кольорами, що поступово розкриваються та привносять у світ на екрані певну "чарівність", підкреслюючи наростання божевілля головного героя, спричиненого страхом смерті та відповідальності. В одному творі загальний підхід до зображення є красивою, але безглуздою обгорткою, в той час як в іншому - робота оператора це пряме і невід'ємне продовження історії.

Виникає закономірне запитання - у чому причина такого явища? Адже, як може здатися, саме великий бюджет дає змогу авторам експериментувати і створювати все більш вражаючі та яскраві сцени. Однак, все з точністю до навпаки. Якщо говорити про прямих представників жанру, продюсери малоімовірно дозволять авторам відходити від наявних стандартів, а натомість нададуть перевагу чомусь звичнішому та більш успішному раніше. Бюджет фільму про короля Артура в 175 мільйонів доларів не дає змоги йти на ризики та кардинальне переосмислення жанру, однак, якщо подивитися з іншого боку, то, можливо, саме в Гая Річі й був шанс зняти щось нове з дозволу студії, оскільки багато авторських рішень, які ми детально розглядали в аналізі фільму, у нього вдалося реалізувати. Своєю чергою, бюджет «Легенди про Зеленого лицаря» становив лише 15 мільйонів, що незрівнянно менше, проте подібні, вельми скромні за мірками Голлівуду, ресурси викликають в авторів можливість і бажання експериментувати та проявляти творчий підхід, оскільки ви, як режисер або оператор, маючи мінімум ресурсів, прагнете показати максимум результату. Картина Лоурі створювалася без планів на подальше продовження, а повинно було являти собою рівно те, що і вийшло - цілісну і дуже особисту історію, що максимально близько перегукується з реальною легендою і висвітлює її для сучасної аудиторії.

Переходячи до суто історичних картин Рідлі Скотта, даного режисера вкрай важко критикувати, оскільки його стрічки мають значну вагу в культурі та художню виразність, однак успіх однієї картини тягне за собою систематичне

повторення формули його успіху, коли від самого початку ця сама формула є чимось не структурованим. Багато рецензентів і глядачів відзначали в позитивних відгуках на «Останню дуель» відсутність расового розмаїття на екрані, наголошуючи на цьому як на чомусь позитивному та достовірному стосовно інших картин на дану тему в наші дні, коли споконвічно білих персонажів грають чорношкірі актори, а оточення реагує на це, нібито нічого не трапилося. Однак насправді «історичність» полягає не тільки в тому, що герої в Середньовічній Європі мають білий колір шкіри. Якби «Остання дуель» вийшла на початку століття або одночасно з «Царством небесним», успіх картини був би під сумнівом, адже однією лише «відсутністю расового розмаїття і висвітленням сучасних прав жінок» глядача не можна було б здивувати. У той час подібна історія не викликала б ажіотажу навколо себе, а подібні наративи були сприйняті багатьма глядачами і критиками зі скепсисом, як щось необов'язкове і дивне. У картині про Єрусалим ми можемо спостерігати принцесу Себіллу, яка виступає як сильний жіночий персонаж, що має амбіції і владу, але, на догоду часу і воєнній обстановці в країні, змушена бути залежною від чоловіків. І все ж, персонаж виставлений розумним, сильним і рішучим, який бачить в оточуючих «хлопцях» способи досягнення своїх цілей. Водночас Маргарита з «Останньої дуелі» є стандартною «жінкою, яка бореться за свої права в застарілому суспільстві, яке нічого не розуміє». Самі ж чоловіки в пізньому фільмі Скотта виставлені абсолютними моральними виродками, яким не хочеться співпереживати, адже в картині по суті немає жодного позитивного персонажа, крім самої Маргарити. І хоча подібне висвітлення минулого та актуальних проблем має право на існування, поведінка героїні в продемонстрованих рамках є зухвалою та химерною. Іншими словами, Сибілла сильний персонаж, тому що вона змогла обернути чоловіче суспільство на свою користь, у той час як Маргарита «сильний персонаж», тому що вона йде просто напролом проти цього самого суспільства, не маючи жодних переваг. Грубо кажучи, Маргарита - це сучасна

жінка, яка опинилася в середньовічному суспільстві, що було зроблено для посилення «притчі» і підкреслення середньовіччя у винятково негативному і сексистському ключі. Це рішення, знову таки, спрямоване на використання обгортки уявної достовірності з метою підкріплення сучасних наративів. Однак, необхідно зазначити, що проблеми кожної епохи мають розглядатися в контексті того самого періоду історії. У «Царстві небесному» присутні анахронізми, проте поведінка персонажів залишається в рамках Високого Середньовіччя та історичного суспільства того часу, завдяки чому вчинки й рішення, що сприяють «притчі» автора, працюють куди успішніше. Якщо ж "Остання дуель" подобається великій кількості аудиторії, то це лише підтверджує наші слова з першого розділу, де холодна і жорстока демонстрація минулих часів, яка доволі помітно віддалена від правди на догоду вислову режисера, призводить до хибного зображення в головах людей цілого історичного періоду і всього середньовічного суспільства. Виходячи з картини Скотта, всі чоловіки були і завжди будуть мерзотниками, що особливо було помітно у Франції XIV століття, і якщо при демонстрації релігійного конфлікту Єрусалиму режисер висвітлював позитивних і негативних героїв як з боку християн, так і з позиції мусульман, то нова стрічка набагато більш однобока - Маргарита свята, а всі інші завязані дурні. І, на жаль, подібний підхід стає дедалі помітнішим у багатьох сучасних картинах, які можуть виходити навіть за рамки середніх віків. Прикладів можна навести багато, але звернімося до п'ятої частини "Піратів Карибського моря", яка, хоча і відноситься до жанру фентезі, за основу бере сетинг Англії XVIII століття. В останньому фільмі серії з'являється героїня на ім'я Каріна, яка є астрологинею та доволі розумним жіночим персонажем. Але, майже весь фільм всі жарти, пов'язані з нею, спираються на суцільну тупість чоловіків і піратів, які її оточують, хоча в попередніх частинах франшизи ті самі "морські розбійники" виступали як доволі хитрі і розумні дійові особи. При чому, в кожній з минулих частин вже були сильні і винахідливі жіночі персонажі, які

знаходилися з умовними чоловіками на рівних в плані стану, влади чи навіть фехтувальних навичок. Якщо спростити, багато подібних героїнь в сучасному кіно, що зображує історичні або умовно фентезійні події минулого, намагаються бути виставлені авторами в кращому і домінуючому світлі за допомогою абсолютної деградації майже всіх оточуючих осіб і самої системи, в якій відбуваються події твору. Тоді як раніше жіночі персонажі були "сильними" в органічному існуванні з оточенням. І подібний творчий підхід, що говорить про актуальний рух в сучасному суспільстві, нищить сприйняття історії в очах звичайної аудиторії, яка, незважаючи ні на що, досі довіряє кінематографістам, вважаючи художні історичні фільми достовірним зображенням минулого.

У свою чергу, якщо перейти до картини «Король поза законом», то в нашому дослідженні цей твір є ледь не єдиним, що залишається у відносній чесності по відношенню до глядачів. Переваги, які аудиторія приписує «Останній дуелі», тією самою мірою притаманні і картині Девіда Маккензі, однак цього разу події історії не спотворюються в прагненні слідування закладеним режисером посилю. Саме зображення також вкрай винахідливо ставиться до жорстокої і кривавої реальності, яка показана на екрані. І так само це стосується «Варяга», в якому є тривалі кадри і відсутній надлишок у насильстві.

Фільми авторів, на кшталт Лоурі, Маккензі або Еггерса, які привносять в класичну категорію епічних історій нове творче бачення і одночасно зберігають повагу до першоджерела, дають змогу по новому поглянути на жанр і показати світ середньовіччя з раніше незвичної позиції. При цьому, властиві фінансові обмеження дають змогу експериментувати і знаходити креативні рішення навіть у плані операторської роботи та візуального наповнення стрічки, коли замість використання розповсюдженого CG кінематографісти спираються на туман, спеціальні фільтри або навіть зйомку хімічних розчинів.

Кіно - це насамперед творчість, і якщо сучасні автори прагнутимуть власних висловлювань і демонстрації бачення, що не є сліпим «омажем» на інший твір, будь-який жанр значно розвиватиметься. Звісно, режисери і оператори завжди надихаються попередніми картинами, будь то живопис або класичні чорно-білі фільми, але між джерелом натхнення і сліпим копіюванням є доволі помітна межа. Ми не зазначали цього в кожному окремому аналізі, але майже всі автори робіт, яких ми освітлювали, від Рідлі Скотта до Роберта Еггерса, називають одним із головних джерел власного натхнення стрічку Андрія Тарковського "Андрій Рубльов" (1966). Автори, що надихнулися одним твором кіно і створили фільми в одному жанрі, кардинально відрізняються в творчому підході і фінальному результаті. Винятком є хіба що Гай Річі, який в своєму інтерв'ю вказує на те, що головним референсом для його інтерпретації короля Артура слугував серіал "Гра Престолів".

У сучасному кіно все частіше починає простежуватися прагнення до достовірності історії та художньої частини, а також більш експресивні операторські рішення, що розкривають світ минулого в новому сенсі. Звісно, це стосується далеко не всіх подібних проєктів, проте можна сміливо сказати, що жанр середньовічного кіно здатний здивувати глядача та привнести щось нове, не зациклюючись на кліше та звичному колірному оформленні «темряви та тліну». Легенд, історичних особистостей і подій, які можуть послужити основою для історії, є ще безліч. Можливо, більш реалістичні картини, на кшталт «Короля поза законом» і «Варяга» покажуть сучасним авторам і глядачам, що реалістичне середньовіччя може бути цікавим і захопливим, без кардинального спотворення реальних історичних особистостей або подій. І, можливо, «Легенда про Зеленого лицаря», що окупилася в прокаті, дасть змогу пролити світло на авторське кіно в жанрі середньовічного фентезі, оскільки історії про короля Артура, які постійно повторюються, вже не мають того успіху, на який розраховують студії та продюсери, які виділяють на ці проєкти

гроші. У наш час вітаються експерименти, а не картини, які йдуть протоптаною дорогою, і що буде з жанром далі - покажуть тільки нові фільми і автори в цьому жанрі.



## ВИСНОВКИ

На основі аналізу історичних фільмів 21 століття виявлено ключові драматургічні та візуальні особливості жанру. Другий розділ дослідження присвячено розгляду шести сучасних фільмів: «Царство небесне» (2005), «Король Артур: Легенда меча» (2017), «Король поза законом» (2018), «Легенда про Зеленого лицаря» (2021), «Остання дуель» (2021) і «Варяг» (2022). У більшості випадків жанр середньовіччя використовується для коментування сучасних проблем через обгортку вдаваної достовірності. Проте в сучасних картинах все частіше віддається перевага реальним подіям і шанобливому ставленню до культури минулого. Сучасні історичні фільми ближчі до реалістичного середньовіччя, ніж ранні представники жанру, що також виражено через візуальну складову - у стрічках стає більше руху камери та різноманітних творчих рішень оператора, які відходять від класичних прийомів, що домінували до 2015 року.

Проаналізовано історію розвитку жанру в міру вдосконалення технологічних можливостей кінематографа та внутрішніх змін у цінностях соціуму. У міру вдосконалення технологій, оператори використовують набагато активніший рух камери. У картинах «Король поза законом», «Варяг» і «Легенда про Зеленого лицаря» рух камери виходить за рамки екшену або звичного підкреслення ключових моментів сюжету, виступаючи як центральний прийом твору. Також, вдосконалення освітлювальних LED приладів дає змогу використовувати виразне кольорове освітлення для підкреслення видінь, магії або емоцій персонажа. Незважаючи на сучасні цифрові технології, деякі автори все ще вважають за краще знімати на плівку. Загальний підхід до візуального наповнення стає більш експресивним і експериментальним. Проте високобюджетні голлівудські блокбастери все ще залишаються в раніше звичних «похмурих і холодних» рамках, що виникли на початку століття.

Виявлено причини провалу та успіху певних історичних кінострічок, дослідивши їхню історію виробництва та порівнявши їх з іншими представниками жанру. Історичні фільми, які порушують фактичність подій або культури, на кшталт «Царства небесного» або «Останньої дуелі», є успішними з огляду на актуальний і сучасний посил для аудиторії, яка вірить у повну історичність цих стрічок. Картини на кшталт «Легенди про Зеленого лицаря» або «Варяга» не стають фінансовим хітом у зв'язку з авторським і незвичним масовому глядачеві поглядом на класичний жанр. Також, картини на кшталт «Король Артур: Легенда меча» стають касовим провалом у зв'язку зі значною критикою та відсутністю вражаючих чи радикально нових складових у творі на вже звичну тему. Історична достовірність не впливає на фінансовий успіх картини, тому багато авторів навіть не намагаються грати в правдоподібність.

На основі інформації щодо створення окремих історичних кінострічок, виявлено обумовленість і причину використання оператором-постановником конкретних візуальних прийомів для створення атмосфери минулого. Оператори використовують рух камери та масштабні плани, щоб зблизити глядача з персонажем або світом на екрані. У картинах Рідлі Скотта домінують холодні відтінки для відтворення атмосфери похмурості минулого, а в сучасних стрічках спостерігається схильність до «сірості» з крапленнями кольорових плям на екрані або окремих насичених фарбами сцен. Багато рішень, на кшталт туману або кольорового освітлення, передають містику видінь і «магію», у випадку з елементами фентезі. Велика частина рішень покликана показати світ минулого максимально приземлено, реалістично і зрозуміло для глядача, щоб легше занурити аудиторію в іншу реальність. У всіх картинах жанру присутній CG, проте деякі сучасні автори вважають за краще робити більшу частину ефектів практичним шляхом, щоб створити максимально реалістичне зображення, в той час як велика кількість графіки залишається привілеями високобюджетних блокбастерів.

Проаналізувавши окремі кінострічки в межах жанру, з'ясовано, як змінюється візуалізація одного й того самого історичного проміжку твору, залежно від особистих поглядів режисера та оператора-постановника. Період Раннього середньовіччя, що виражений у «Варязі», «Зеленому лицареві» та «Королі Артурі: Легенда меча», є вкрай похмурим і наближеним до природи, з характерними язичницькими елементами та магічною складовою. Високе середньовіччя, в особі «Царство небесного» і «Короля поза законом» більшою мірою пов'язане з християнством і лицарством, з приглушеним і реалістичним зображенням. Високе середньовіччя, в особі «Останньої дуелі», незначною мірою відрізняється від попереднього періоду історії, проте автори створюють похмурішу атмосферу, підкреслюючи трагедію столітньої війни та епідемії.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Alvestad K. C., Houghton R. *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism*. London, 2021. 258 p.
2. Andrew B. 'The Inquisition in Hollywood': An analysis of representations of medieval inquisition in American and western European films and television series : dissertation ... MA : 00.09.19. University of Sheffield, 2019. 66 p.
3. Arnoldi M. Definitive Kingdom // Eye For Film. 2006. URL: <https://www.eyeforfilm.co.uk/feature/2006-10-24-kingdom-of-heaven-ridley-scott-interview-feature-story-by-matt-arnoldi> (дата звернення: 07.11.2024).
4. Bildhauer B. Medievalism and cinema. *The Cambridge Companion to Medievalism* / за заг. ред. Louise D'Arcens. New South Wales, 2016. P. 45-59.
5. Blair I. The Last Duel DP Dariusz Wolski on Ridley Scott, VFX and Castles // postPerspective Magazine. 2021. URL: <https://postperspective.com/the-last-duel-dp-dariusz-wolski-on-ridley-scott-vfx-and-castles/> (дата звернення: 07.11.2024).
6. Burford B., Briggs P., Eakins J. P. A Taxonomy of the Image: On the Classification of Content for Image Retrieval // *Visual Communication*. 2003. Vol. 2, № 2. P. 123-161.
7. Burkholder P. X Marks the Plot: Crossbows in Medieval Film // *Studies in Popular Culture*. 2015. Vol. 38, № 1. P. 19-40.
8. Burt R. Cutting and Running from the (Medieval) Middle East: The Mises-hors-scène of Kingdom of Heaven's Double DVDs // *OpenEdition Journals, Babel*. 2007. DOI: <https://doi.org/10.4000/babel.815> (дата звернення: 07.11.2024).
9. Carnes M. C. Shooting (Down) the Past Historians vs. Hollywood // *Cinéaste*. 2004. Vol. 29, № 2. P. 45-49.

10. Carroll N. *Minerva's Night Out: Philosophy, Pop Culture, and Moving Pictures*. John Wiley & Sons, 2013. 368 p.
11. Carr M. Exclusive Interview – Filmmaker David Lowery discusses *The Green Knight* // *Flickering Myth*. 2021. URL: <https://www.flickeringmyth.com/exclusive-interview-filmmaker-david-lowery-discusses-the-green-knight/> (дата звернення: 07.11.2024).
12. Coggan D. David Lowery on his quest to make the marvelous medieval epic *The Green Knight* // *Entertainment Weekly*. 2021. URL: <https://ew.com/movies/david-lowery-green-knight-interview/> (дата звернення: 07.11.2024).
13. Cybulskie D. Medieval Movie Review: *The Last Duel* // *Medievalists.net*. 2021. URL: <https://www.medievalists.net/2021/10/medieval-movie-review-last-duel/> (дата звернення: 07.11.2024).
14. Dean J. Adapting History and Literature into Movies // *American Studies Journal*. 2009. URL: <http://www.asjournal.org/53-2009/adapting-history-and-literature-into-movies/> (дата звернення: 07.11.2024).
15. Driver M. Teaching the Middle Ages on Film: Visual Narrative and the Historical Record // *History Compass*. 2007. Vol. 5, № 1. P. 159-174.
16. Driver M. Teaching the Middle Ages on Film: Visual Narrative and the Historical Record // *History Compass*. 2008. Vol. 6, № 3. P. 1000-1009.
17. Elliott A. B. R. *Outlaw King* dir. by David Mackenzie (review) // *Arthuriana*. 2019. Vol. 29, № 2. P. 121-122.
18. Elliott A. B. R. *Remaking the Middle Ages: the methods of cinema and history in portraying the medieval world*. Jefferson, North Carolina, 2010. 286 p.
19. Fahey R. *The Green Knight: Another Medievalist's Review* // *University of Notre Dame*. 2021. URL: <https://sites.nd.edu/manuscript-studies/2021/09/15/gawain-and-the-green-knight-another-medievalists-review/> (дата звернення: 07.11.2024).

20. Fisher J. Museal tropes in popular film // Visual Communication. 2002. Vol. 1, № 2. P. 197-201.
21. Fleischman S. On the Representation of History and Fiction in the Middle Ages // History and Theory. 1983. Vol. 22, № 3. P. 278-310.
22. Freer S. THE MYTHICAL METHOD: ELIOT'S 'THE WASTE LAND' AND A CANTERBURY TALE (1944) // Historical Journal of Film, Radio and Television. 2007. Vol. 27, № 3. P. 357-370.
23. Gallinat A. Narratives in the making : writing the East German past in the Democratic present. New York, 2017. 234 p.
24. Giroux J. The Green Knight Composer Daniel Hart On Creating 'The Giant's Call' And 'Now I'm Ready, I'm Ready Now' [Interview] // SlashFilm. 2021. URL: <https://www.slashfilm.com/741291/the-green-knight-composer-daniel-hart-on-creating-the-giants-call-and-now-im-ready-im-ready-now-interview/> (дата звернення: 07.11.2024).
25. Glasby M. Interview: Director Guy Ritchie and star Charlie Hunnam on 'King Arthur: Legend of the Sword' // Flicks. 2017. URL: <https://www.flicks.co.nz/features/interview-director-guy-ritchie-and-star-charlie-hunnam-on-king-arthur-legend-of-the-sword/> (дата звернення: 07.11.2024).
26. Gilje Ø. Working in tandem with editing tools: iterative meaning-making in filmmaking practices // Visual Communication. 2011. Vol. 10, № 1. P. 45-62.
27. Graeme. Outlaw King: A Historical Fact Check // Scotland's Stories. 2024. URL: <https://scotlands-stories.com/outlaw-king-historical-fact-check/> (дата звернення: 07.11.2024).
28. Harty K. J. CINEMA ARTHURIANA: TRANSLATIONS OF THE ARTHURIAN LEGEND TO THE SCREEN // Arthurian Interpretations. 1987. Vol. 2, № 1. P. 95-113.
29. Helmsing M., Vardas-Doane A. Teaching and Learning Medievalism in Popular Culture as History Education // Teaching Social Studies. 2019. URL:

- <https://teachingsocialstudies.org/2019/01/04/teaching-and-learning-medievalism-in-popular-culture-as-history-education/> (дата звернення: 07.11.2024).
30. Hostetler M. Medieval Film (review) // *Film & History: An Interdisciplinary Journal*. 2012. Vol. 42, № 1. P. 41-43.
  31. Hoekstra K. Why Ridley Scott's *The Last Duel* is a Medievalist's Guilty Pleasure // *History Hit*. 2024. URL: <https://www.historyhit.com/ridley-scott-the-last-duel-medieval-historian/> (дата звернення: 07.11.2024).
  32. Hudson D. Robert Eggers's *The Northman* // *The Criterion Collection*. 2022. URL: <https://www.criterion.com/current/posts/7758-robert-eggers-s-the-northman> (дата звернення: 07.11.2024).
  33. How Historically Accurate is the *Outlaw King* // *Dailyhistory.org*. 2021. URL: [https://dailyhistory.org/How\\_Historically\\_Accurate\\_is\\_the\\_Outlaw\\_King](https://dailyhistory.org/How_Historically_Accurate_is_the_Outlaw_King) (дата звернення: 07.11.2024).
  34. How historically accurate is the movie *the Kingdom of Heaven* // *Dailyhistory.org*. 2021. URL: [https://www.dailyhistory.org/How\\_historically\\_accurate\\_is\\_the\\_movie\\_the\\_Kingdom\\_of\\_Heaven](https://www.dailyhistory.org/How_historically_accurate_is_the_movie_the_Kingdom_of_Heaven) (дата звернення: 07.11.2024).
  35. Ings W. Fictional mapping: the nature of cartography in film production // *Visual Communication*. 2023. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/14703572231152665> (дата звернення: 07.11.2024).
  36. Kogge M. Ridley Scott: "I'm Not Doing Radio Plays, I'm Making Cinema" // *American Cinematographer*. 2024. URL: <https://theasc.com/articles/ridley-scott-making-cinema-napoleon> (дата звернення: 07.11.2024).
  37. Lee K. L. *THE LAST DUEL: Ridley Scott Attempts Rashomon* // *Film Inquiry*. 2021. URL: <https://www.filminquiry.com/the-last-duel-2021-review/> (дата звернення: 07.11.2024).

38. Lindley A. The Ahistoricism of Medieval Film // Screening The Past. 1998. URL: <http://www.screeningthepast.com/issue-3-first-release/the-ahistoricism-of-medieval-film/> (дата звернення: 07.11.2024).
39. Loayza B. Review: The Green Knight // Film Comment. 2021. URL: <https://www.filmcomment.com/blog/review-the-green-knight/> (дата звернення: 07.11.2024).
40. Luers E. O, Vengeance! — Robert Eggers on His Bloody Viking Epic, The Northman // Filmmaker Magazine. 2022. URL: <https://filmmakermagazine.com/114079-interview-robert-eggers-northman/> (дата звернення: 07.11.2024).
41. Martins A. R. Knights' Tales: Looking at Representations of the Knight on Film // Revista Anglo Saxonica. 2014. Vol. 3, № 7. P. 57-74.
42. Mason J. Rhetoric after the Fall: sin and punishment in Christian visual culture // Visual Communication. 2014. Vol. 13, № 1. P. 95-114.
43. Matthews D. Medievalism: a Critical History. Boydell & Brewer, D. S. Brewer, 2015. 229 p.
44. Monroe C. "Kingdom of Heaven"—a spiritual journey away from God and toward Humanism // CHRISTIAN ANSWERS. 2005. URL: <https://christiananswers.net/spotlight/movies/interviews/kingdomofheaven2005-interview.html> (дата звернення: 07.11.2024).
45. Newcott B. Review: The Green Knight - Movies for the Rest of Us with Bill Newcott // The Saturday Evening Post. 2021. URL: <https://www.saturdayeveningpost.com/2021/07/review-the-green-knight-movies-for-the-rest-of-us-with-bill-newcott/> (дата звернення: 07.11.2024).
46. Nugent A. Robert Eggers: 'The Northman is the movie I'm proud of and the one I wanted to make' // The Independent. 2022. URL: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/robert-eggers-the-northman-interview-b2057206.html> (дата звернення: 07.11.2024).



47. Pugh T., Weisl A. J. *Medievalisms: Making the Past in the Present*. New York, 2013. 176 p.
48. Prytz K. Book Review: *Defaced: The Visual Culture of Violence in the Middle Ages* // *Visual Communication*. 2006. Vol. 6, № 1. P. 118-121.
49. Ramey L. T., Pugh T. *Race, class, and gender in “medieval” cinema*. New York, 2007. 228 p.
50. Ranker J. Young students’ uses of visual composing resources in literacy classroom contexts: a cross-case analysis // *Visual Communication*. 2012. Vol. 11, № 4. P. 461-483.
51. Romano W. *The Green Knight: An Ancient Acid Trip* // *Projection, Lights and Staging News*. 2021. URL: <https://plsn.com/articles/cinematography/the-green-knight-an-ancient-acid-trip/> (дата звернення: 07.11.2024).
52. Ruimy J. David Mackenzie Talks Re-Editing ‘Outlaw King,’ Shrugs Off ‘Braveheart’ Comparisons, & Thinks Theaters Are Overrated [Interview] // *The Playlist*. 2018. URL: <https://theplaylist.net/david-mackenzie-outlaw-king-interview-20181109/> (дата звернення: 07.11.2024).
53. Rile K. *Getting Historical Movies Right: Hollywood vs. Historians* // *JSTOR*. 2015. URL: <https://daily.jstor.org/getting-historical-movies-right-hollywood-vs-historians-2/> (дата звернення: 07.11.2024).
54. Sanders J. REVIEW | *King Arthur: Legend of the Sword* // *Austin School of Film*. 2017. URL: <https://austinfilmsschool.org/blog/2017/05/10/review-king-arthur-legend-of-the-sword> (дата звернення: 07.11.2024).
55. Schaefer K. T. ‘King Arthur: Legend of the Sword’ has all Guy Ritchie’s flaws but none of his charms // *Substream Magazine*. 2017. URL: <https://substreammagazine.com/2017/05/king-arthur-legend-sword-review/> (дата звернення: 07.11.2024).
56. Serafinelli E. *Drone views: a multimodal ethnographic perspective* // *Visual Communication*. 2022. Vol. 23, № 2. P. 223-243.

57. Solly M. The True History Behind 'The Last Duel' // Smithsonian Magazine. 2021. URL: <https://www.smithsonianmag.com/history/the-true-history-behind-the-last-duel-180978860/> (дата звернення: 07.11.2024).
58. Solomons A. Interview: Cinematographer Dariusz Wolski on making three movies in one year with Ridley Scott including 'The Last Duel' and 'House of Gucci' // AwardsWatch. 2021. URL: <https://awardswatch.com/interview-cinematographer-dariusz-wolski-on-making-three-movies-in-one-year-with-ridley-scott-including-the-last-duel-and-house-of-gucci/> (дата звернення: 07.11.2024).
59. Sragow M. Deep Focus: Outlaw King // Film Comment. 2018. URL: <https://www.filmcomment.com/blog/deep-focus-outlaw-king/> (дата звернення: 07.11.2024).
60. Sturtevant P. B. Based on a True History?: The Impact of Popular 'Medieval Film' on the Public Understanding of the Middle Ages : ph.d. dissertation : 00.09.10. The University of Leeds, 2010. 301 p.
61. Sturtevant P. B. The Middle Ages in Popular Imagination // The Public Medievalist. 2018. URL: <https://publicmedievalist.com/ma-popular-imagination/> (дата звернення: 07.11.2024).
62. Sullivan K. P. Can Guy Ritchie make King Arthur cool again? // Entertainment Weekly. 2017. URL: <https://ew.com/movies/2017/01/20/king-arthur-guy-ritchie-interview/> (дата звернення: 07.11.2024).
63. Swinford D. Review. Knight at the Movies: Medieval History on Film // Journal of Film and Video. 2004. Vol. 56, № 4. P. 54-56.
64. The Newsroom. What 'Outlaw King' gets wrong - according to a historian // The Scotsman. 2018. URL: <https://www.scotsman.com/arts-and-culture/what-outlaw-king-gets-wrong-according-to-a-historian-216656> (дата звернення: 07.11.2024).
65. Theodore J. Filming the Middle Ages // Historical Journal of Film, Radio and Television. 2012. Vol. 32, № 2. P. 342-343.

66. Theodore J. Medieval Film // Historical Journal of Film, Radio and Television. 2011. Vol. 31, № 4. P. 609-610.
67. Thomson S. Medieval Stories and Storytelling. *Medieval Stories and Storytelling: Multimedia and Multi-Temporal Perspectives* / за заг. ред. S. C. Thomson. Turnhout, 2021. P. 13-26.
68. Trokhimenko O. V. Comic Medievalism: Laughing at the Middle Ages by Louise D’Arcens (review) // ESC: English Studies in Canada. 2014. Vol. 40, № 4. P. 142-144.
69. Tyree J. M. The Green Knight: Non-Whiteness and Landscape Punk in “A24error” // Film Quarterly. 2021. URL: <https://filmquarterly.org/2021/10/08/the-green-knight-non-whiteness-and-landscape-punk-in-a24error/> (дата звернення: 07.11.2024).
70. Wang W. Characteristics of Storytelling in Epic Cinema // International Journal of Education and Humanities. 2023. Vol. 10, № 3. P. 14-16.
71. Wilkes H. Chaucer Comes to Hollywood: Changing Stars and Staying Authentic in "A Knight's Tale" // Studies in Popular Culture. 2012. Vol. 35, № 1. P. 91-107.
72. Weinstein M. The Northman: An Epic of Fate, Fantasy and Brutal Formalism // American Cinematographer. 2022. URL: <https://theasc.com/articles/the-northman> (дата звернення: 07.11.2024).
73. Williams D. Medieval Movies // The Yearbook of English Studies. 1990. Vol. 20. P. 1-32.