

Також простежується оновлення міфологічного образу відьми. У творчості Олександра Ком'яхова зображено Металеvu Відьму, сучасна авторська інтерпретація котрої відрізняється від традиційних уявлень. Відьом уявляли з хвостом або з будь-яким фізичним каліцтвом, тоді як сучасний образ демонструє фізичну силу. Також відмінною особливістю є вінок на голові, який у традиційному українському костюмі символізував дівочу цноту, проте в руках відьма тримає серп чи шаблю, що свідчить про войовничість цього образу та жорстокість до ворога.

До того ж події сьогодення зумовили появу авторського неоміфологічного образу. Як приклад — Свята Джавеліна у творчості Станіслава Луніна. Жінку зображено як заміжню, на що вказує покрита хусткою голова, в українському традиційному вбрані, поверх якого одягнено бронежилет, а в руках вона тримає джавелін.

У цілому характерною особливістю для міфологічних жіночих зображень українськими митцями та мисткинями є демонстрація зброї. У цьому контексті зброя чи мілітарі-елементи символізують війну на території України та силу тих, хто її захищає. У свою чергу традиційний український одяг демонструє належність до української культури.

Отже, у період повномасштабного вторгнення поширення набули фемінні міфологічні образи з традиційною українською символікою, що зумовлені соціально-політичним становищем жінки під час бойових дій, а також актуалізацією архетипних українських образів. У візуальній культурі України репрезентовано образи української традиційної культури, які ідентифікують належність до України та поєднання з мілітарі, що символізує силу та асоціюється з подіями війни.

О. О. Вербін

ОБРАЗ УКРАЇНИ НА ЕКРАНИ КАННСЬКОГО КІНОФЕСТИВАЛЮ (1991–2022 РР.)

О. Verbin

THE IMAGE OF UKRAINE ON THE SCREEN OF THE CANNES FILM FESTIVAL (1991–2022)

Позитивний епізод української історії, а саме момент здобуття Незалежності та становлення українців як нації, співіснував паралельно з найактивнішим періодом використання образу України в голлівудських аудіовізуальних творах. Однак характеристики, якими наділені українці в цих роботах, були здебільшого негативними (бандитизм, сексуальна розкутість, невігластво). Цей процес став однією зі складових дослідження іміджу, який держава транслює на міжнародній арені. Проте не лише світова кінопродукція репрезентує свої форми уявлення про Україну. Сформований Голлівудом образ, зрештою, залежить від зовнішніх та внутрішніх економічних, соціальних і політичних процесів України, які у свою чергу ретранслюються і у вітчизняному кінематографі.

Зображення реальної України з усім спектром трагедій останніх 30 років може слугувати додатковим аргументом для підкріплення негативних стереотипів про українське суспільство, не дивлячись на позитивні наміри українських режисерів при створенні подібних сюжетів. З цього слідує, що для комплексного розуміння репрезентації України та українців важливо звернутись до аналізу автостереотипів — тих уявлень, що формуються нацією самостійно, і поставити

запитання: чи зображує український кінематограф власний народ як багатогранний та різноманітний?

Відмітимо тенденцію, яка проглядається за участі українських аудіовізуальних творів у міжнародних кінофестивалях: переважна кількість картин концентрується на темах війни та криміналу. Незважаючи на те, що в цих історіях образ України вражає героїчними подвигами або демонструється з позиції жертви, яка потерпає від російської агресії, загальний підтекст перманентного перебування в стані озброєного конфлікту, ідеально вписується в поширений зарубіжними ЗМІ імаготип ворога. Аргументуючи, розглянемо Канський кінофестиваль, оскільки він користується популярністю як серед дослідників кіно, так і серед широкої публіки. У список потрапило 16 фільмів, що представили міжнародній кіноспільноті в період з 1991 по 2022 рр. Серед картин налічується 11 повнометражних ігрових, 2 повнометражних документальних, 3 короткометражних фільми (документальні/ігрові).

Перший тип українського кіно в рамках Канського кінофестивалю зосереджується на демонстрації жахів воєнно-революційної України. До цього списку входять: документальні — «Майдан» (2014), «Бабин яр. Контекст» (2021); ігрові — «Іній» (2017), «Донбас» (2018), «Бачення метелика» (2022). Важливо зауважити, що сюжет не завжди розгортається на полі бою, іноді історії торкаються гуманітарних, моральних та соціальних аспектів. Єдина тематична ланка — це зображення травматичного досвіду та пошук людяності в умовах зруйнованої країни. Війна виступає контекстом, у якому персонажі змушені переосмислити власні цінності, паралельно долаючи внутрішні конфлікти на фоні війни. Зрозумілим прикладом такої взаємодії є короткометражний фільм «Анна» (2019) Декеля Бренсона та «Додому» (2019) Нарімана Алієва: в першій картині підіймається проблематика ейджизму та нереалістичних стандартів краси, у другій — пошук національної ідентичності, складність стосунків батьків і дітей. Війна не є основою конфлікту в обох історіях, скоріше слугує сеттінгом задля окреслення часового та територіального виміру, а також демонстрації впливу війни на цивільне населення.

Стрічки кримінального сегмента представляють другий тип українських кінздобутків у Канах. У таких фільмах, як «Приятель небіжчика» (1997), «Щастя моє» (2010), «Плем'я» (2014), «Лагідна» (2017), «Памфір» (2022), увага зосереджена на епізодичних проявах організованої злочинності, корупції, соціальної деградації внаслідок економічних і політичних криз, взаємодії з працівниками секс-індустрій. У «Памфірі» Дмитра Сухолиткого-Собчука кримінал тісно переплітається з родинними зв'язками, демонструючи, як соціальна несправедливість і корупція руйнують життя людей. У цьому фільмі тематично нагадує роботу Ендрю Ніккола «Збройовий барон» (2005), де Голлівуд пропонує власний погляд на контрабандистів з України. Загалом кримінальні елементи в цих фільмах використовуються як засіб розкриття глибших соціальних проблем, на кшталт, ізоляції та маргіналізації окремих груп суспільства. Наприклад, у фільмі «Плем'я» сюжет досліджує життя людей із вадами слуху. Стрічка показує кримінальний світ героїв-інтернатівців, привертає увагу до складнощів інтеграції людей з подібними проблемами, водночас є носієм найпоширенішого стереотипу про Україну, пов'язаного з жіночою проституцією та сексуальним рабством.

Отже, 82% представлених на Канському кінофестивалі доробків зосереджені на історіях про війну або тісно пов'язаних з нею, соціальну кризу, травматичний досвід, кримінальні угруповання, корупційні схеми, тощо:

- 38% революційні та воєнні подій, що розгортаються на території України («Майдан», «Іній», «Донбас», «Бабин яр. Контекст», «Бачення метелика», «Ольга»);
- 31% кримінальні угруповання («Приятель небіжчика», «Щастя моє», «Плем'я», «Легідна», «Памфір»)
- 13% війна є частиною сеттінгу, але не основою сюжету («Додому», «Анна»)

Коріння такої репрезентації лежить у фінансуванні українських фільмів за кордоном. Значна частина режисерів отримувала підтримку від європейських фондів або картини були створені у співпраці з іншими країнами (Великобританія, Нідерланди, Франція, Німеччина, Польща) та зарубіжними режисерами. Можна припустити, що грантодавці орієнтовані на спонсорство соціально значущих та політично актуальних робіт, акцентуючи на темах, які викликають співчуття або шок. Навіть враховуючи успіх серед критиків, такі репрезентації можуть мати наслідки для формування іміджу на міжнародній арені, підтримуючи вже сформовані стереотипи про Україну. Імовірно, повномасштабне вторгнення з лютого 2022 р. надає новий поштовх до рефлексії українських режисерів у контексті воєнної тематики, що також впливатиме на спосіб, у який самі українці бачать себе та свою країну. Глядач може сприймати ці образи не як частину від цілого, елемент художньої розповіді, а як реальність, що перманентно домінує в українському житті. Важливим кроком для розвитку українського кінематографу буде пошук балансу між висвітленням трагічності реальних викликів та демонстрацією культурного багатства і прогресу українського суспільства.

О. В. Козоріз

«ЧЕСНА» І «НЕЧЕСНА» ГРА: MMORPG КРИЗЬ ПРИЗМУ ІГРОВОЇ КОНЦЕПЦІЇ КУЛЬТУРИ У ФІЛЬМІ «ПЕРСОНАЖ»

О. Kozoriz

“FAIR” AND “UNFAIR” PLAY: MMORPG THROUGH THE PRISM OF THE GAMING CONCEPT OF CULTURE IN THE FILM “FREE GUY”

Упродовж XXI ст. масові багатоосібні онлайнкові рольові ігри (MMORPG) здобули чималу популярність, що не могло не позначитися на медійній сфері. Успіх цього жанру комп'ютерних ігор надихає світову кіноіндустрію на створення фільмів, сюжетна основа яких ґрунтується на елементах, притаманних саме MMORPG, що ще більше їх популяризує. Разом з тим, у таких іграх, як і в кіносюжетах про них, знаходить своє відображення ігрова концепція культури, яку започаткував нідерландський філософ Й. Гейзінга. Звідси виникає потреба розглянути, яким чином виявляються певні підходи цієї концепції в одному з найвідоміших фільмів, присвячених діяльності гравців у просторі MMORPG — «Персонаж» (США, 2021).

Ігрову концепцію культури Й. Гейзінга сформував у фундаментальній науковій праці “Homo Ludens” («Людина, котра грає», 1938). Він визначає гру як важливу частину культури і добровільну діяльність, яка має певні правила й обмеженість у часі та просторі. Гра є основною характеристикою людини, у якій переважає прагнення вибудовувати свої дії в ігровій формі. Ключовою ознакою справжньої гри