

УДК 791.43.01

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0001-8296-4628>DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-23-2023-1.55-67>

## ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ЖАНРУ В КІНОМИСТЕЦТВІ XXI СТОЛІТТЯ

*Демещенко*

**Віолета Валеріївна**

кандидатка історичних наук  
(теорія та історія культури),  
доцентка,

Інститут культурології  
Національної академії  
мистецтв України, м. Київ,  
[vio150569@gmail.com](mailto:vio150569@gmail.com)

**Violeta Demeschenko**

Ph.D. (Theory and History  
of Culture), associate professor,  
Institute for Cultural Research,  
National Academy  
of Arts of Ukraine, Kyiv,  
[vio150569@gmail.com](mailto:vio150569@gmail.com)

*Анотація.* Наукова розвідка є спробою розглянути теоретичні проблеми розвитку жанру в сучасному кіномистецтві. Кінематограф і сьогодні, у XXI столітті, залишається одним з видів мистецтва, що продовжує динамічно розвиватися. Саме цей розвиток досить швидко продовжує трансформувати його жанрову класифікацію.

Цей процес відбувається тому, що велика чисельність сучасних фільмів не вбудовується в традиційну жанрову класифікацію і породжує необхідність пошуків нових принципів щодо формування жанру як такого. Процес жанроутворення відбувається перманентно як у кінематографі, так і загалом у мистецтві. Важливим у цьому процесі є уточнення та осмислення специфіки наявних кіножанрів, класифікацію яких необхідно постійно переглядати, щоб розуміти напрями розвитку сучасного кіномистецтва та усвідомлювати його специфіку. Вирішення такого завдання потребує врахування еволюції жанрової системи, що перетворилося на безперервний процес, який триває протягом XX–XXI століття. Важливим у цьому процесі є визначення основних тенденцій, що стосуються традиції жанроутворення, на яку впливають художньо-мистецькі та соціокультурні чинники.

*Ключові слова:* жанр, структура жанру, морфологія жанру, традиційні жанри, гібридні жанри, художня форма, кіномистецтво, анімадок.

*Постановка проблеми.* Сучасний кінематограф залишається одним з видів мистецтва, що динамічно розвивається. Саме цей розвиток досить швидко продовжує трансформувати його жанрову систему. Велика чисельність сучасних фільмів не вбудовується в традиційну жанрову класифікацію і це породжує необхідність у пошуках нових принципів щодо формування кіножанру як такого. Важливим у цьому процесі є визначення основних тенденцій, що стосуються традиції жанроутворення, на яку впливають художньо-мистецькі та соціокультурні чинники.

*Аналіз попередніх досліджень.* Проблемі формування жанру в кіномистецтві, його трансформації та гібридизації присвятили свої доробки Демещенко В. (2008), Москаленко-Висоцька О. (2019), становлення та розвиток документальної анімації відобразили у своїх працях Вірен Д. (2021), Зельвенський С. (2002), Карташов А. (2020), Bones В. (2015), Beige А. (2009), Ekinci В. (2017), Margolis Н. (2019), Gunning Т. (2007; 2008), Gizycki М. (2018), Roe Н. (2011; 2013), Waught Т. (2011),

Takahashi T. (2011), Winston B. (2008) у своїх наукових розвідках досліджували жанр документальної анімації. Привабливість певних кінематографічних жанрів для американської публіки описала у своїй роботі кінознавець Y. Tasker (1993), а жанру коміксу приділив увагу W. Eisner (2017).

*Мета статті*, відштовхуючись від процесів традиційного утворення жанрів, що мали місце на початку ХХ ст., відтворити логіку утворення нових жанрів у сучасному ХХІ столітті, а також проаналізувати художньо-мистецькі та соціокультурні впливи на цей процес.

*Вклад основного матеріалу. Роль жанру в кіномистецтві.* Незважаючи на наявне стале зацікавлення щодо питань утворення жанрів у мистецтві, систематики жанрів, проблем їхнього функціонування, межі значення наповненості цієї дефініції залишаються досить розпливчастими та неоднозначними. Поняття «жанр» може використовуватися як синонім до поняття «вид», що власне відповідає етимології цього слова (фр. genre — рід, вид) (*Енциклопедія сучасної України*). Саме в такому змісті поняття жанр використовується в таких, наприклад, сполученнях, як драматичний жанр літератури, жанр вокальної музики, або жанр акварелі в малярстві. У той самий час воно може використовуватися і як узагальнювальний термін таких явищ, як роман, симфонія, натюрморт тощо, які підпорядковуються дефініції жанру.

Такий вид мистецтва, як кіно взагалі до цього часу не визначив самостійної, притаманної лише йому структури жанрових форм. Тому й по сьогодні кіномистецтво активно використовує запозичені жанрові структури — кінокомедію, кінороман, кіноповість, кіноепопею, кінодетектив, мелодраму. Навіть такий різновид жанру, як трилер сягає корінням інфернальної фантастики, яка так добре нам відома за «Вечорами на хуторі біля Диканьки» М. В. Гоголя, не кажучи вже про паралелі з лицарськими легендами, які можна сюжетно прослідкувати в найрізноманітніших бойовиках, наприклад, «Царство небесне» (2005 р.), «Жанна Д'Арк» (2011 р.), «Хоробре серце» (1995 р.). Ця практика жанрового запозичення є яскравим свідченням соціально-культурної значущості жанрових форм мислення. Окрім зазначеного, це також свідчить про велику кількість проблем, що пов'язані з роллю жанру в мистецтві.

По-перше, процес становлення кіно як ми-

стецтва доводить принципову необхідність жанрової означеності твору мистецтва для його адекватного функціонування в системі художньої культури, оскільки наша художня свідомість побудована на принципі жанрової ідентифікації явища, у випадку класифікації за жанровими ознаками кінотворів та їхнього визначення як комедії чи детективу або трилера допомагає виявити за суто візуальним рядом художній сенс того, що відбувається на екрані.

По-друге, на прикладі кіно добре виявляється не тільки позитивна роль жанру в мистецтві, але і його негативна, консервативна роль, тому що кіно багато в чому програє іншим видам мистецтв, завдяки яким існує, бо опирається на не зовсім адекватну для нього систему жанрів. Літературні жанри, на які орієнтується масовий глядач, дивлячись фільм, дещо є чужинськими самій природі кіно, вони стримують його самостійний розвиток у цьому напрямі. Саме такою профільованою орієнтацією на невласливу систему жанрів багато в чому пояснюються труднощі в сприйнятті, а часом і елементарне нерозуміння кінематографічних пошуків, що виходять за межі літературно-жанрової системи. Водночас виникає цікавий дисонанс, у зв'язку з тим що деякі авторські кінематографічні новації розраховані на розвинену жанрову свідомість, їх зараховують до елітарних виявів мистецтва. Проте такі фільми є лише спробою вийти за край обмежені літературоцентристські жанрові догми, притаманні масовому глядачеві.

По-третє, оскільки в кіно ще не сформована система самостійного жанрового мислення, позитивні якості суто кінематографічного характеру сприймаються не як ті, що розбудовують нове, і в цьому сенсі — конструктивні, а як ті, що руйнують традиційну систему жанрового мислення, і в цьому сенсі — негативно-деструктивні (Демещенко, 2008, с.111–116).

У цілому ж на прикладі становлення кіно як мистецтва синтетичного дослідники мають рідкісну можливість прослідкувати загальні закономірності формування видів мистецтва та перевірити вже наявні теорії, тому що, знаходячись біля витоків процесу й отримуючи фактичну інформацію, як кажуть, з перших рук, сучасна естетика та мистецтвознавство вже мають досить розвинутий та концептуальний апарат осмислення процесів, які відбуваються в сучасному кінематографі.

Оскільки кіно під час свого формування як

нового виду мистецтва вдавалося до запозичень досвіду різноманітних видів мистецтва, живопис у цьому процесі зіграв значну роль. Кінематограф запозичив багато в художньої графіки, але завдяки спільній узаємодії мистецтв, їхньому творчому синтезу кіно вплинуло й на художнє мистецтво, сьогодні активно розвивається й використовується кінематографом комп'ютерна графіка. Можливість існування кіно постала завдяки науково-технічному прогресу, з появою комп'ютера як носія інформації, уже з очевидністю виокремлюється нова задача кінематографа — розбудова віртуальної реальності. Поступово формуються нові форми специфічної кінематографічної жанровості, як наприклад відеокліп. Розвиток такого явища, як віртуальна реальність багато в чому буде сприяти посиленню інтересу до художніх потенцій нашої свідомості, до її інонаціональної складової частини.

Своєрідність виду мистецтва, як, наприклад, мистецтва кіно, народжується на перетині іманентної йому жанрової системи й технічних засобів об'єктивації художньої ідеї. Жанри в процесі функціонування мистецтва відіграють роль регуляторів художньої активності людини, вони координують як процеси утворення, так і процеси сприйняття мистецтва. Види ж мистецтва співіснують у морфологічній супідрядності, якщо не торкатися питань видового узагальнення за їхнім значенням у розподілі сфер впливу мистецтва, то їхня структура легко укладається в межі ієрархічної системи.

Жанрові форми мистецтва, що є формами інораціонального пізнання світу специфічно-художніми засобами, функціонують та взаємодіють за принципами загальними для мислення взагалі. Оскільки не існує стабільності та нерухомості у сфері форм мислення, і кожна форма володіє своєрідним неповторним розумовим статусом, який вона здобула в процесі еволюції пізнання, вони можуть неодноразово актуалізуватися у зв'язку з необхідністю усвідомлення нової інформації. Тому не може існувати єдиної системи підпорядкованості форм мислення, і паралельно з тим, говорячи про систематизацію жанрів, потрібно враховувати їхню рухливість, як одну з форм художнього мислення.

«Жанри кіно — це дуже умовні категорії внутрішньовидової диференціації фільмів, що виділяються на підставі зіставлення за сюжетами, темами, образами та характерами героїв.

Завдяки жанровості фільми, як і інші твори мистецтва, набувають особливого типу художньої форми, яка розгортається в часі й активно впливає на реципієнта» (Москаленко-Висоцька, 2019, с. 428).

Діалектичність розвитку жанрових форм визначається множинністю їхніх зв'язків з іншими елементами мистецтва як цілого — видами, стилями, образами, закономірностями композиції, напрямами, а також детермінується соціально через узаємопов'язаність з іншими формами свідомості. Проте, аналізуючи жанрові форми як форми художнього мислення і бажаючи знайти іманентні до них принципи саморозвитку, може відбутися абстрагування не тільки від специфіки буття жанрів, але й від узаємозв'язків жанрів з іншими формами опанування реальності. Отож під час дослідження жанрових закономірностей розвитку необхідно мати на увазі, що різні форми людської свідомості скоординовані між собою і ґрунтуються на загальних принципах еволюції і функціонування.

Як правило, сучасному глядачу в основному пропонуються фільми в такому жанровому полі, як бойовики, трилери, комедії, драми, фільми жахів.

Американський кінознавець Ілона Таскер (Tasker, 1993) говорить про те, що вивчення історії кіновиробництва в США показує, що відбуваються як зміни, так і наслідування сучасним Голівудом його класичної роботи в минулому.

Створюються нові голлівудські фільми, у яких між собою суперечать стилі й жанри, тому, щоб інколи зшити в єдине ціле такі суперечності та зіркові образи минулого і сучасного, режисери вдаються до багатьох складних способів. У науковому обігу можна вжити термін *бриколаж* та назвати таку непросту режисерську роботу *процесом бриколажу*. Такий термін за змістом творчої гри постмодернізму охоплює щось нескінченне і часто далеке від ігрового. *Бриколаж* — цей термін радше використовується як характеристика тенденцій у постмодерністському мистецтві, а не популярної практики, або щодо споживання він популярний сам по собі як форма виробництва.

Жанр насправді категорія рухлива, і його межі родової чистоти не можуть бути чітко окреслені в промисловому контексті, який постійно розвивається та усуває терміни популярного нарративу. Загальне виробництво функціонує через гру знайом-

ства та відмінності, а не через повторне введення в дію будь-яких статичних критеріїв (Tasker, 1993, р. 55). Терміни, які використовуються кінооглядачами та кіножурналами за опису сучасних бойовиків, вказують на різноманітність кінематографічного поля, у межах якого їм доводиться розмішувати певні фільми для своїх глядачів. Таким чином, описові фрази, такі як «*феміністський роуд-муві*», «*постапокаліптичний трилер*» або «*хлопчики за ґратами*», можуть належати до жанру, але часто з застереженнями, щоб ефективніше функціонувати як керівництво для глядача. Загальна гібридність може включати поєднання потенційно суперечливих жанрів як під час створення комічних фільмів жахів, таких як «Реаніматор» або «Повернення живих мерців» у 1980-х роках. Таке поєднання передбачає і трансформацію, оскільки терміни жанру змінюються, набуваючи нових конотацій. Багато недавніх бойовиків також прагнуть інтегрувати комічні рутини та гостроти, щоб комедія виступала як явна частина розваги. У фільмах про Індіана Джонса це є частиною спроби привернути увагу як дитячої, так і дорослої аудиторії. Жанрова критика, принаймні на початковому етапі свого розвитку в кінознавстві, частково виходила з популістського імпульсу. Цей популізм має на увазі бажання вивчити популярне кіно загалом, а не обрані приклади, які потім можуть бути визнані винятковими (Tasker, 1993, р. 55).

*Цікаві факти про рідкісні кіножанри.* У цьому контексті хотілось би згадати про такі жанри. Жанр *пеплум* (костюмований історичний фільм) завжди був цікавим для глядача. У такому фільмі глядачі ніби машиною часу подорожують у історичне минуле, ми бачимо епічні сцени баталій, що представлені великою масовкою, вони вражають своєю грандіозністю, потребують багато роботи над матеріалом. Можливість сьогодні використовувати комп'ютерну графіку робить такі фільми більш реалістичними, наближеними до епохи. Ці картини йдуть дві години поспіль. В американському кінематографі велика популярність таких фільмів припадає на 50–70-ті роки ХХ-го століття. Оскільки не лише задум, а й значні матеріальні витрати потрібні для такої картини з огляду на жанр, на деякий час виникло затишся, і лише з 2000 року Голівуд знову намагається відродити цей жанр. Так режисер Рідлі Скот зняв фільм «Гладіатор» (головну роль римського полководця Массімо грає Рассел Кроу). Фільм

отримав п'ять «Оскарів». Картина ніби відродила названий жанр, і на екрани виходять такі фільми, як «Троя», «300 спартанців», «Помпеї», «Вихід: царі та Боги», «Геракл», «Агора», «Принц Персії», «Бен Гур» та інші (Самые редкие жанры кино).

Наступний жанр, який хочеться згадати, — це *кіберпанк*. Цей жанр з'являється в 80-х роках ХХ століття, після чого багато фантастичних фільмів починають називати так чи радше відносити до цього жанру. Для нього характерним є те, що він не має конкретних меж, радше під нього підпадають картини, у яких ідеться про технологічний розвиток людства, як правило, за сюжетом розвиток кібер-машин, що супроводжується занепадом людської цивілізації, влада переходить до рук великих корпорацій, а людство вступає в антагонізм з машинами як у реальному, так і віртуальному світі, своєю чергою, медіа впливають на людську свідомість. Як правило, у фільмах цього жанру ми можемо побачити майбутнє, у якому новітні суперові механізми виконують роботу за людей, тобто фільми демонструють зв'язок люди–технології. Яскравим прикладом такого жанру є фільми: «Джонні-мнемонік», «Трон: спадок», «Робокоп», «Аліта бойовий ангел», «Хмарний Атлас», «Елізіум», «Проект Альфа», «Той, що біжить по лезу 2049» та інші. Одне з розгалужень кіберпанку — це *стімпанк*, жанр, що характеризується як «людина і парові машини», зустрічається нечасто, прикладом можуть бути фільми: «Дикий, дикий Вест», «Охоронець часу», «Ліга видатних Джентельменів», «Брати Грімм», «Шерлок Холмс, гра тіней» та інші. Також у стімпанка є жанрове відгалуження, це жанр *дизельпанк*, для нього характерним є використання технологій 20–50-х років ХХ століття. Як приклад, це такі фільми: «Ракетчик», «Залізне небо», «Божевільний Макс: дорога люті», «Небесний капітан і світ майбутнього» та інші (Самые редкие жанры кино).

Також це пригодницькі фільми, які любить глядач, де бійки відбуваються за допомогою шпаги, це пригодницькі фільми жанру *плаща та шпаги*, у яких досить часто визначаються конкретні історичні події. Це практично всі фільми за романами О. Дюма про Д'Артаньяна та трьох мушкетерів, «Фан-фан тюльпан», «Чорний тюльпан» «Капітан Алатрісте», «Зорро» та інші.

Сьогодні набув популярності такий жанр азійського кінематографу, як *дорама*, у перекладі

з японської «дорама» — японський термін «теребі», англ. *drama*. Нині це досить об'ємний напрям в азіяському кінематографі, представлений у основному серіалами. Японські, китайські, корейські, тайванські, тайські дорами стали популярними й на Заході. Безперечно, дорами також мають піджанри й можуть бути представлені не лише мелодрамою, а й детективами, комедіями, фільмами жахів, а також фентазі.

Найпопулярнішими в 2022 році стали південно-корейські дорами «Ділова пропозиція», «Шоу починається зараз», китайські історичні дорами (2014 року) «Братство мечів», «Легенда про Джень Хуань», японська історична дорама «Господарка-сьогун і її чоловіки», романтична дорама «Шлюб за контрактом», тайванські дорами (2022 року) «Плюс і мінус», «У ДНК записана любов до тебе» та багато інших (Самые редкие жанры кино).

Також популярності набув жанр *тябмара* (двобій на мечех), який радше має стосунок до японського кінематографу, а саме: це історико-пригодницькі фільми про долю самураїв. Прикладом є такі фільми: «Сім самураїв», «Тринадцять вбивць», «Останній самурай», «Затойчі», «47 ронінів», «Бродяга Кенсін» та інші.

Жанр *неонуар* характеризується особливістю зйомки в темних тонах, частіше в сірих, жовтих, блакитних та з приглушеним світлом, що підкреслює безвихідь життя головних героїв, їхню безпорадність перед життєвими обставинами, фрустрацію, депресію. Навіть самі назви фільмів викликають деяку напруженість: «Чорний дощ» «Диявол в деталях», «Нічого хорошого», «Ланцюг вбивств», «Дівчина з татуванням дракона», «Місто гріхів», «Острів Проклятих» й інші.

Жанр *слешер* є відгалуженням жанру жахів. У цьому жанрі ми можемо спостерігати за історією психічно неврівноваженої людини, її образ може бути різним, але головне, що він приховує своє істинне обличчя. Зазвичай мотиви маньяка не зрозумілі, жертви молоді й привабливі, позбавляється він від них по черзі. Прикладом можуть бути фільми про Фредді Крюгера, фільми «Крик», «Хеллоуїн», «Пункт призначення», «Техаська різня» «П'ятниця 13» тощо (Самые редкие жанры кино).

Цікавим явищем сьогодні в кіноіндустрії є *геймерський жанр*, тобто фільми, зняті за мотивами популярних відеоігор. Так у 2018 році в США відоме видання чоловічого журналу «Maxim»

склало рейтинг кращих фільмів за останні три десятиліття, знятих за мотивами комп'ютерних ігор. Видання підкреслило, що під час складання рейтингу враховувались і особисті вподобання редакції, а також відгуки кіноманів, критиків та дані про кількість отриманих фільмом премій.

Геймерські фільми мають складний гібридний жанр. Це одночасно фентезі, бойовик, пригода. Геймерська аудиторія дуже прискіплива до такого продукту, бо, насправді, не завжди фільми бувають настільки захопливими, як відеоігри. Найулюбленішими для публіки стали «Лара Крофт: Розкрадача гробниць» (2001 р.); «Оселя зла» (2002 р.); «Бладрейн» (2005 р.); «Сайлент Хілл» (2006 р.); «Хітмен» (2007 р.); «Фар Край» (2008 р.); «Принц Персії: Піски часу» (2010 р.); «Портал: Нема куди бігти» (2011 р.); «Першокласний адвокат» (2012 р.); «Варкрафт» (2016 р.); «Кінгслейв: Остання фантазія XV» (2016 р.); «Кредо вбивці» (2016 р.); «Ремпейдж» (2018 р.); «Анчартед: На мапах не значиться» (2022 р.) (Геймерське кіно).

Одним з найулюбленіших кіножанрів глядачів є фільми, зняті за мотивами коміксів. Кілька останніх десятиліть ХХІ століття рейтинги найкасовіших фільмів очолюють *кінокомікси* як найпопулярніші фільми, що засновані на історіях про супергероїв.

Комікс або мальопис (від англ. *comic* — комедійний, комічний, смішний; рідше вживається термін англ. *sequential art* — дослівно «последовне мистецтво», яке використовує прийом «далі буде») — послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють певну зв'язну розповідь. Автор книг з історії та теорії коміксу Вілл Айснер визначає комікс як «последовне мистецтво» (Eisner, 1990, р. 6).

Комікси є одним з популярних продуктів масової культури, вони цікавий матеріал для книг, комп'ютерних ігор та фільмів, насамперед, свою популярність цей жанр отримав завдяки тому, що подання матеріалу в ньому дуже просте й зрозуміле для будь-якого віку.

У вигляді послідовного мальопису комікси існували ще з 1800 року, але як жанр сформувалися лише на початку ХХ століття. Велику популярність коміксам принесло те, що на їхніх сторінках були розказані історії тих персонажів, яких читач хоче наслідувати, в основному це були герої, які рятували людство й планету. Усупереч переконанням про

те, що комікси є частиною деградуючої масової культури, потрібно відзначити, що вони виконують у соціумі чималу соціальну роль, наприклад, освітню та виховну. Незважаючи на те що в сучасному світі існує багато незалежних компаній, що випускають комікси та створюють графічні романи для широкої аудиторії, тим не менш і сьогодні на ринку коміксів передують компанії «Marvel Comics» та «DC Comics» (США) (Комікси. Фільми. Архіви).

Подібності внутрішнього характеру кінематографу та коміксу важко не помітити, вони з'явилися приблизно в один і той самий час, представляють собою образно-візуальні синтетичні види мистецтва, трансформуються один в одного, а аудіовізуальна частина кіно компенсується в коміксах своєю мовою, де тексти зазвичай мають специфічну форму «мовної бульки» («мовної хмарки», «мовного димка», виноска; англ. *speech balloon*), яка передає мову чи думку персонажа, заголовків та титрів, оскільки неможливо використовувати звуковий супровід на сторінках журналів.

Насправді, першим кінокоміксом у історії кінематографу стала ігрова картина братів Лью'єр на сюжет з короткого коміксу газети «Політичний поливальник». Офіційний свій шлях у історії кіно комікси розпочали в США 1936 року, коли студія «Universal» набула права в коміксиста Алекса Реймонда на використання його супергероя Флеша Гордона у фільмі «Флеш Гордон» (реж. Ф. Стефані) — це був початок нового бізнесу для кіноринку (Eisner, 1990).

До 2000-х років з перемінним успіхом виходили касові екранізації коміксів або принаймні ті, що окупалися. Насправді, це було вивчення нового кіножанру й перші спроби зняти щось цікаве, що знайшло б відгук глядацької аудиторії.

За останні десятиліття ХХІ століття розуміння жанру було переглянуте, і кінокомікс у сучасному культурному світі перетворився на художній та соціокультурний феномен. Цей новий кіножанр став певним творчим проривом сучасного кінематографу. Зважаючи на те, що комікси вже здобули своє визнання та зайняли свою ринкову нішу, продавалися і продаються великими тиражами, бізнесмени готові спонсорувати виробництво таких фільмів без побоювань за прибуток. Так були зняті такі художні фільми за коміксами: «Війна світів», «Робот-Монстр», «Прибульці з Марсу», «Годзілла»,

«Kingsman: Золоте Кільце», «Тор: Рагнарок», «Тор 2: Темний світ», «Ліга справедливості», «Чорна пантера», «Людина-Мураха і Оса», «Людина-Мураха», «Веном», «Аквамен», «Люди Ікс: Остання битва», «Капітан Марвел», «Людина зі Сталі», «Темний лицар: Відродження Легенди», «Логан», «Людина-павук», «Бетмен: Початок», «Люди Ікс: Початок. Росомаха», «Люди Ікс: Апокаліпсис», «Люди Ікс: Перший клас», «Перший Месник: Зимовий Солдат», «Вартові Галактики», «Нова Людина-Павук», «Бетмен і Робін», «Бетмен повертається», «Фантастична Четвірка», «Месники: Ера Альтрона», «V значить Вендетта», «Месники», «Неймовірний Халк», «Залізна Людина», «Чудо-Жінка» та інші (Комікси. Фільми. Архіви).

Стали популярними створені за коміксами художні серіали: «Каратель», «Залізний кулак», «Кріптон», «Зірвиголова» «Джесіка Джонс», «Супергерл», «Агент Картер» та інші. Мультиплікаційні фільми за коміксами: «Бетмен: Вбивчий жарт», «Бетмен: Готем в газовому світлі», «Бетмен-Ніндзя», «Смерть Супермена» «Костянтин: Місто демонів», «Людина-Павук: Через Всесвіт» та інші. Найпопулярнішими телесеріалами за коміксами 2021 року, а також комерційно-вдалими стали кінопроекти студії «Marvel»: «Сокіл і зимовий солдат», «ВандаВіжен» та «Локі» (Найгучніші серіали Marvel).

*Документальна анімація, або анімадок.* У сучасному мистецтві розмаїття жанрів набуло таких різновидів та гібридних форм, що чіткі кордони конкретного визначення жанру, по суті, зникли, вони є розмитими, або плаваючими. Яскравим прикладом може бути таке явище в кіномистецтві, як *анімадок*.

Сьогодні навіть експерти в галузі кінознавств плутаються в означенні дефініції цього гібридного за природою жанру. Що ж таке анімадок? Можливо, аніме на документальній основі, або радше документальне кіно з використанням мультиплікації, а може, анімаційне інтерв'ю пов'язане з реальністю подій, також, можливо, це одухотворення архівних матеріалів? Як бачимо, виникає багато варіантів і запитань стосовно до визначення чітких дефініцій. У будь-якому випадку можемо помітити єдність серед різноманіття розпливчатих термінів, усе зазначене поєднує між собою такий носій інформації, як «документ». Саме на його основі зводяться як документальні фільми, так і анімадоки.

Наприкінці 1920-х років виникають суперечки щодо достовірності та об'єктивності документального кіно й тривають посьогодні. Із переходом на цифрові технології його претензія на достовірність образу ставиться під сумнів, тому що ці технології дозволяють втручатися в зафіксований образ і робити з ним будь-які маніпуляції, водночас створюється враження зміненої правдоподібності (Gunning, 2007, p. 29–52).

Творення фільму в жанрі анімадок розмиває межі між різними видами кіно, документалістикою і художнім фільмом, поезією та інформацією, соціальною драмою і приватністю, автором та глядачем. На відміну від інших видів кінематографу, реальність анімадоку твориться руками, подаючи події з чистої сторінки. Працюючи над фільмом, режисер-художник може обійтися без акторів, макетів, павільйону, пленеру, целулоїду, камери й, звісно, без великого бюджету (Beige, 2009).

Аналізуючи документальну анімацію, дослідники зазначають її міжвидовий тип гібридності. На думку Рой А. О., «довга історія гібридизації анімації та документального кіно сходиться до найперших (ранніх) днів рухомих зображень, що спростовує невідповідність їхнього з'єднання і передбачає те, що, як і багато речей у житті, протилежності можуть реально притягуватися» (Roe, 2013, p. 1). Також ця теза щодо гібридності, висловлена дослідником, отримує розвиток у роботі Б. Екінчі (Ekinci, 2017), який обґрунтовує її, спираючись на теорію про уявне й симулякри Ж. Бодріяра (Бодріяр, 2017). На його думку, вона продукує фільми-симулякри, оскільки вони виявляють істину, але водночас справжнє в них приховане, автор зазначає, що документальне кіно містить уявні структури, оскільки в кожному фільмі використовуються власні виразні можливості, як результат образ реальності редагується під їхнім впливом. Тому будь-який фільм є вигадкою. Гібридність дає документальному кіно нову образну мову, «творці фільму можуть представляти образи, події та реальність з іншої позиції. В анімаційному документальному фільмі процес творення подібний до процесу створення живопису або скульптури. У зв'язку з цим гібридність може полегшити інтерпретацію реальності для аудиторії» (Ekinci, 2017, p. 21–22).

Авторитетний польський режисер та історик анімації Марчін Гіжицький розглядає аббревіатуру анімадока (анімаційної документалістики) та дає

її характеристику у своїй статті під назвою «Анімаційна документалістика. Новий жанр чи маркетинговий хід?» Автор пропонує альтернативну назву — «Анімація нон-фікшн», усвідомлюючи, що це поняття міцно увійшло не лише у фестивальний, а також у науковий обіг, оскільки опора на реальні події є недостатнім, на його думку, аргументом для використання слова «документалістика» (Giżycki, 2018, s. 302).

Сучасні дослідники Гарі Д. Роудс і Джон Періс Спрінгер для позначення популярних гібридних форм пропонують запровадити новий термін «*докуфікшн*» (Rhodes & Springer, 2006), який позначає змішання ігрового та документального начала в екранному творі. Разом з докдрамою до нього відноситься й інший жанр — *мокьюментарі*, який є «повністю або частково вигаданий продукт, підроблений під документ» (Зельвенській, 2002).

Аннабель Хоунесс Роу, яка є досить відомою британською дослідницею документальної анімації, зауважує, що існує не стільки єдиний початок цього явища, скільки безліч прикладів із різних країн, що перетинаються і підтверджують інтуїтивне відчуття того, що «документ» може посилювати анімацію або навпаки. Також важливим історичним фактом, є те, що анімація вже на дуже ранніх етапах розвитку сприймалась у контексті суттєвої репрезентативної функції, що використовувалась для неігрового зображення, яке рухається, функції, яка була не під силу традиційній альтернативі, що заснована на живій зйомці (Roe, 2013, p. 30–31). Мовиться про те, що анімація може замінювати відсутні фрагменти дійсності, саме це і є базисом її жанрової гібридної форми.

Історичним фактом є те, що першою документально-анімаційною стрічкою стала «Загибель Лузітанії» (The Sinking of the Lusitania), що вийшла на екрани 1918 року, була створена американським ілюстратором та аніматором Уінзором Маккеєм. Причиною створення фільму стала трагедія затоплення пасажирського лайнеру, що прямував з Нью-Йорка в Ліверпуль і був без жодного попередження атакований німецькими підводними човнами в Атлантичному океані. Після цього варварського вчинку німецьких підводників та великої кількості людських жертв США вступили в Першу світову війну.

Оскільки трагедія не була зафільмована, Маккей вирішив вдатися до своєрідної реконструкції події або радше ілюстрації до газетної статті. У

цій першій стрічці був наявний елемент метаповідання: у першій сцені з'являється режисер з командою художників, які підготували 25 тисяч малюнків. Аніматором була вибрана умовна манера візуалізації, корабель «Лузітанія» був показаний на загальних планах, без промальовування деталей, це була перша спроба реконструювати події, що не вдалося зафіксувати. Сьогодні цей факт втілення трагедії було б легко відтворити завдяки сучасним технологіям та комп'ютерній графіці з можливостями будь-яких спецефектів, але в той час це було реально лише за допомогою анімації. Багато років анімація була допоміжним засобом під час виробництва різних аудіовізуальних творів. В основному вона мала прикладний характер для режисерів, що працювали в жанрі документалістики, знімали науково-популярні фільми та рекламу.

Дослідник Марчін Гіжицький наголошує на тому, що потрібно пам'ятати про те, що виток анімація бере не в мистецтві фотографії, а в художньому мистецтві, і це пов'язане з ілюстрацією:

«А те, що називається «анімаційною документалістикою», є продовженням іншої медіатрадиції ілюстрування подій *in statu nascendi*, або *postfactum* в ілюстрованих періодичних виданнях», або просто це можна назвати — «оживити» екранний матеріал (Giżycki, 2018, s. 300–306).

Журналістка Бейг Адамс у своїй статті «Коли документальні фільми стають графічними: анімація зустрічається з реальністю» такої ж думки, вона пише про неможливість деяких режисерів відзняти старі локації або, якщо історія потребує візуалізації, неспроможність зафіксувати події, без яких їхній фільм не буде мати ознак документального:

«Зіткнувшись із дефіцитом матеріалів, за допомогою яких можна реконструювати подію або ілюструвати написане слово, серед документалістів тенденція постала така, щоб анімувати коротку послідовність у сюжеті...» (Beige, 2009).

Анімація дає змогу реконструювати чи інсценувати реальність у форматі документального кіно, як уважає Т. Во, та є радше презентаційною, ніж репрезентаційною (Waugh, 2011, p. 76).

«Документальна анімація — яскравий приклад перформативності. У ньому анімуються розмови, спогади, уявлення, інтерв'ю, тобто відбувається відтворення реальності. Простір індивідуальної пам'яті так само реальний, як і сама реальність, він її невід'ємна частина. Репрезентація його можлива лише засобами анімації, інших способів сфотографувати та об'єктивувати внутрішню реальність просто немає. Для документалістики «людські спогади — не вигадка, їм властиві аберації та спотворення. Тому така доречна анімація...» (Карташов, 2020).

Бона Бонз, американський професор Канзаського інституту мистецтв, кінознавець та експериментатор, у жанрі анімадок у своїй публікації «Використання та функціональність анімації у документальних фільмах» (Bones, 2015) зазначає, що використання анімації в документальному кіно дає нам нові цікаві способи роботи, оскільки грань між документальним і художнім фільмом часто стає розмитою. Саме на цьому перетині ви можете знайти нехудожні оповіді, які експериментують із гібридизацією фактичних і вигаданих елементів. Ці гібридизації підпадають під визначення «немітичного документального фільму», оскільки вони засновані на реальності, але не стверджують, що зображують реальність. Вони пропонують інший вид «документальної гарантії» — термін, визначений Тесс Такахаші як «способи, за допомогою яких документальні фільми підтверджують свою правдивість» (Takahashi, 2011, p. 231–245).

На думку Бони Бонз, немітичні анімаційні документальні фільми наполовину міцно закріплені в реальності, тоді як інша половина існує в набагато більш податливому стані, на що можна впливати, а саме творчо виявляти та досліджувати. Цей баланс між обома частинами дозволяє фактичним і вигаданим елементам співіснувати в одному просторі й усе ще визнаватися фактом — це забезпечує і репрезентацію реальності, і критичний коментар дійсності водночас. Авторка підкреслює, що реальність анімадока існує завдяки звуковому оформленню. У випадку, коли візуальні зображення відходять від «фактичних зображень» (або зображень, які підтверджують документальну гарантію), звук стає основним фактором встановлення відчуття реальності. Використовуючи роз-



повідь, діалоги, інтерв'ю чи інші звуки, засновані на реальності, фільм може підтримувати міцний зв'язок із твердженням про правду, водночас кидаючи виклик нашому візуальному сприйняттю того, що є реальністю (Bones, 2015).

Цифрові технології підривають індексний зв'язок між фотографічним образом і реальністю, що спричиняє перегляд ставлення до документального кіно як безумовного репрезентатора істинного. «Цифрове маніпулювання із зображенням у поєднанні з творчою фантазією документалістів руйнують усю грисоніанську конструкцію», як уважає Б. Вінстон (Winston, 2008, р. 286). Започаткування авторства в документальному кіно руйнує його достовірність як основний критерій і опору документальності.

1949 року на американських кінофестивалях з'являється нова номінація за документальну анімацію фільму «Так багато заради такого малого» і Американська кіноакадемія присуджує нагороду, хоча це була по суті соціальна реклама — агітка, а не фільм, у якій мовилося про те, що американці повинні платити внески на користь системи охорони здоров'я. 1952 року документальна анімація майже відповідала сучасним стандартам, тому канадський режисер Норман Макларен отримав «Оскар» за найкращий короткометражний документальний фільм «Сусіди» (Neighbours). По суті, за формою це була притча про людську дурість і агресивність з натяком на реальні конфлікти, що поєднало ігрове кіно з анімованими ефектами. Американське подружжя Джон і Фейт Хаблі підійшли до документальної анімації дуже близько, так у стрічці «Вітряний день» (Windy Day) 1967р. вони в прямому розумінні слова екранізували розмови своїх дітей, зазвичай записані в процесі ігор, результатом для глядача став цікавий намальований світ креативної дитячої уяви (Вірен, 2021, с. 107).

1989 року Ніколас Вулстен Парк, британський аніматор, що працює в жанрі пластилінової анімації, зняв фільм «У світі тварин» (Creature Comforts), де пластилінові звірі говорили голосами реальних людей та ділилися своїми проблемами. Визнання критики та комерційний успіх такого зразка анімадока, де поєднуються різні види й дійсно відбувається інтеграція документу й анімації в єдине ціле, у цьому випадку в короткометражну комедію, прославили нині дуже відому анімаційну студію

«Aardman» та визначили творчий потенціал конвергенції анімації та документалістики (Roe, 2013, р. 34).

Популярність документальної анімації припадає на XX–XXI ст., коли в кінематографічну моду входить жанр кінощоденника, автобіографічного есе. Це надихнуло багатьох режисерів з різних країн звернутися до художніх можливостей гібридних форм.

У 1999 р. в оскарівській номінації «Найкращий документальний фільм» з'явилася стрічка «Схід на майдані Тяньаньмень» (1998 р.), знята в Канаді китайським режисером Шуї-Бовангом, де він особисто розповідає про своє дитинство та юність у комуністичному Китаї на тлі «Культурної революції». У ній мовиться про прихід до влади Ден Сяопіна та трагічних подій 1989 року в Пекіні. Автор сміливо монтує фотографії та хроніку з малюнками та анімацією, створюючи захопливий колаж (Вірен, 2021, с. 108).

У 2004 році з'явилися два короткометражні фільми, що були нагороджені «Оскаром» і задали тон таким творчим пошукам: «Райан» (режисер Кріс Ландрет), який був анімований у 3D та ротоскопі, — це реальна бесіда режисера з легендою канадської анімації Райаном Ларкіном, що потрапив у кокаїнову залежність, розірвав зв'язок з мистецтвом та перетворився на бездомного п'яка; фільм «Місяць і син: уявний діалог», у якому режисер Джон Кейнмейкер навпаки представляє розмову, що ніколи не відбулася, між ним і його батьком, який помер за десять років до зйомок. Діалог з невидимим батьком Кейнмейкер виводить на екран за допомогою фотодокументів, архівних зйомок та переважно анімації зі значним застосуванням фантазії.

У фільмі «Чиказька десятка» (2007) про судилище над активістами антивоєнної демонстрації проти в'єтнамської війни 1968-го року в США режисер Бретт Морген використав архівну зйомку. У фільмі представлено тисячі фото для зображення судового процесу. Морген звертається до технології *motion capture*, сам грає старого суддю і транспортне зображення в грубуватий карикатурний малюнок, щоб посилити відчуття сюрреалізму, перетворення суду на політичне шоу, обравши репліку підсудного «культурного революціонера» Еббі Хоффмана, який назвав усе, що відбувається в залі суду, карикатурним шоу (Вірен, 2021, с. 108).

За нову точку відліку взято широко відомий фільм ізраїльського режисера Арі Фольмана «Вальс з Баширом» 2008 року. Він мав величезний резонанс у світовому масштабі та був номінований на премію «Оскар» у номінації «Найкращий фільм іноземною мовою», до якої зазвичай потрапляють ігрові стрічки, іноді документальні та ніколи раніше анімаційні. Фольман використовує анімацію для реконструкції страшних подій Ліванської війни, де герой не пам'ятає нічого, окрім однієї сцени-спалаху, одночасно все, що ми бачимо, не є фантазією, оскільки ґрунтується на розповідях свідків, голоси яких чути за кадром. Цей фільм практично виконаний у техніці комп'ютерної 2D-анімації, тому вважається повнометражним фільмом у жанрі анімадок, і лише у фіналі на кілька хвилин з'являються документальні кадри (Вірен, 2021, с. 111).

Успішними в жанрі анімадоку стали фільми польських режисерів. У ранній період «польської школи анімації» найближче до документалістики підійшов режисер Казімеж Урбанський, цей факт констатує його біограф режисер Ханна Марґоліс. У фільмі «Солодкі ритми» (1965 р.) під музику композитора Кшиштофа Пендерського показана робота пасіки, на кіноплівку з документальною зйомкою автор «випалює» пластичну транспозицію бджіл, які анімуються разом із рухом плівки, що було абсолютно новаторським підходом до кінооповідання (Margolis, 2019, s.112).

Також відомими в жанрі анімадок стали такі фільми польських режисерів: «Ян Карський — праведник світу» (режисер Славомір Грюнберг, 2015 р.), «Докуманімо» (режисер Малґожата Босек, 2007р.), «Місто пливе» (реж. Бальбіна Брушевська, 2009 р.), «Юний листоноша» (режисер Дорота Кобея, 2010 р.) «Коробка з паперу» (режисер Збігнев Чапля, 2011 р.), «Неша» (режисери Ліран Капель та Яель Декель, 2012 р.), де в змішаній техніці (пластилін з елементами мальованої анімації) розказано вражаючу історію дівчинки, яка вижила у варшавському гетто, але втратила всіх родичів. Документальний стрижень картини — записана на диктофон розповідь літньої головної героїні незадовго до її смерті.

Справжньою подією стала стрічка румунської режисерки Анки Даміан, що була спільно знята з польськими кінематографістами, «Крулик-дорога в потойбічне життя» в 2011 році. Даміан довела, що

повнометражна документальна анімація є фактом і кінематографісти можуть сміливіше експериментувати з формою (Вірен, 2021).

«Анімація змушує ввімкнути нашу уяву, вкласти в частину себе те, що ми бачимо на екрані, щоб виявити зв'язки між нереалістичним зображенням і реальністю, — міркує Хоунесс Роу. — Анімація збагачує і сам документальний фільм, і наш досвід його перегляду. Коротко, анімація досягає того, чого типовий, живий документальний матеріал досягти не в змозі» (Роу, 2013, р. 29; 16).

Якщо автор намагається зберігати максимальну близькість до реальності та її джерел, документальна анімація не входить у суперечність з основами «традиційної» документалістики, хоча ставити знак рівності між реальністю та документальним кіно ми не можемо. У кіномистецтві будь-який фільм є творінням режисера відповідно до його суб'єктивного бачення і разом з тим він буде подібним до реальності, а не самою реальністю, у якому б кіножанрі він не був створений.

В Україні існує своя школа документального кіно зі своїми традиціями, на сьогодні жанр анімадок також активно розвивається. З 2014 року в Україні діє фестиваль актуальної анімації та медіамистецтва LINOLEUM, заснований у Києві. Цей показ авторської анімаційної документалістики в Україні є одним з найбільших. Кожного року фестиваль демонструє близько 250 фільмів зі всього світу, проводить воркшопи та лекції від професіоналів індустрії та спеціальну програму для дітей. Головна мета фестивалю — популяризація незалежної анімації в Україні та представлення вітчизняної анімації за кородоном (Міжнародний фестиваль актуальної анімації).

*Висновки.* Еволюція художнього мислення, яка відбувається в динаміці жанрових форм мистецтва, детермінована не тільки процесами гносеологічними, але й соціальними. В еволюції художнього мислення знаходить відображення принцип розширення інформації, яка усвідомлюється і дозволяє удосконалювати методи художнього пізнання світу і суспільства. Розвиток жанрів мистецтва загалом, а разом з тим і розширення жанрового спектру в кіномистецтві, свідчить про якісні зміни, що відбуваються завдяки поглибленню пізнання спе-

цифічними художніми та технічними засобами, що продовжують модернізуватися, а разом з тим і модернізувати кіножанр.

У цьому дослідженні було уточнено й переосмислено специфіку формотворення традиційних кіножанрів, розглянуто теоретичні проблеми розвитку жанру, його трансформації, утворення нових

гібридних форм, що є логічним та безперервним процесом, який триває та зазнає художньо-містецьких впливів у XXI столітті.

Представлена розвідка є достатньо-інформативним доробком для тих вчених, хто цікавиться особливістю формування нових жанрових форм у кіномистецтві.

### Література:

- Бодрийяр, Ж. (2017). *Симулякры и симуляция*. Перевод с фр. А. Качалова. М.: ПОСТУМ. 320 с.
- Вирен, Д. Г. (2021). Документальная анимация или анимационная документалистика? Размышления об ее истории и современной ситуации на примере Польши и других стран. *Наука телевидения*, 17.1. М.С. С. 101–135. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.1-101-135>
- Геймерське кіно. (No date). *Опубліковано рейтинг кращих фільмів, знятих за мотивами комп'ютерних ігор*. Відновлено з <https://nv.ua/ukr/art/hejmerske-kino-opublikovanij-rejtin-h-krashchikh-filmiv-znjatikh-za-motivami-kompjuter-nikh-ihor-2464614.htm>
- Демещенко, В. В. (2008). Проблеми жанру в кіномистецтві. *Мистецтвознавчі записки*, 13. С. 111–116.
- Енциклопедія сучасної України*. (No date). Відновлено з [https://esu.com.ua/search\\_articles.php?id=20330](https://esu.com.ua/search_articles.php?id=20330)
- Зельвенский, С. (2002). Documentary: история вопроса. *Мастерская «Сеанс»*. Відновлено з <http://seance.ru/n/32/mocumentary/mocumentary/>.
- Карташов, А. (2020). *От мокьюментари до хроники: все виды документального кино*. Відновлено з <https://arzamas.academy/materials/1712>
- Комікси. Фільми. Архіви. (No date). *UA Geek*. Відновлено з <https://uageek.space/kino/kinokomiksy/#gs.5p90xz>
- Міжнародний фестиваль актуальної анімації та медіа-мистецтва LINOLEUM*. (No date). Відновлено з <https://uaculture.org/organisations/mizhnarodnyj-festyval-aktualnoyi-animaciyi-ta-media-mystecztva-linoleum-2/>
- Москаленко-Висоцька, О. М. (2019). Жанрово-тематичні особливості фільмів «Укркінохроніки» 2011–2013 років. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 1. С. 425–428.
- Найгучніші серіали Marvel 2021 року: три історії кінокоміксів, які отримали високі рейтинги*. (No date). Відновлено з [https://kino.24tv.ua/nayguchnishi-seriali-marvel-2021-roku-tri-istoriyi-kinokomiksiv\\_n1814931](https://kino.24tv.ua/nayguchnishi-seriali-marvel-2021-roku-tri-istoriyi-kinokomiksiv_n1814931)
- Самые редкие жанры кино. (No date). *Интересные факты*. Відновлено з <https://billionnews.ru/8695-samy-redkie-zhanry-kino.html>
- Takahashi, T. (2011). Experiments in documentary animation: Anxious Borders, Speculative Media. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 6.3. P. 231–245. DOI: <https://doi.org/10.1177/1746847711417934>
- Beige, A. (2009). *When documentaries get graphic: animation Meets Actuality*. Retrieved from <https://www.documentary.org/feature/when-documentaries-get-graphic-animation-meets-actuality>.
- Bona, Bones. (2015). *The uses and functionality of animation in documentary filmmaking*. Retrieved from <https://www.academia.edu/40593231>.
- Eisner, W. (1990). Comics and sequential art. *Paramus*, NJ. Poorhouse Press. P. 166.
- Ekinci, B. T. (2017). A hybrid documentary genre: Animated documentary and the analysis of Waltz with Bashir (2008) movie. *CINEJ Cinema Journal*. Vol. 6.1. P. 4–24. DOI: <https://doi.org/10.5195/cinej.2017.144>
- Giżycki, M. (2018). Animowany dokument. Nowy gatunek czy chwyt marketingowy? *Kwartalnik Filmowy*, 101/102. S. 300–306.
- Gunning, T. (2007). Moving away from the index: cinema and the impression of reality. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*. 18 (1). P. 29–52. DOI: <https://doi.org/10.1215/10407391-2006-022>
- Gunning, T. (2008). *What's the point of an index? Or, faking photographs. Still moving: between cinema and photography*. Durham, NC: Duke University Press. P. 23–40.
- Margolis, H. (2019). *Анімація авторська в PRL в latach 1957–1968*. Ukryty projekt Kazimierza Urbańskiego Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. 178 s.

- Rhodes, H. D., & Springer, J. P. (2006). Docufictions: essays on the intersection of documentary and fictional filmmaking. *McFarland & Company*. 304 p.
- Roe, H. A. (2011). Absence, excess and epistemological expansion: towards a framework for the study of animated documentary. *Animation*. 6 (3). P. 215–230. DOI: <https://doi.org/10.1177/1746847711417954>
- Roe, H. A. (2013). *Animated Documentary*. London: Palgrave MacMillan. 194 p.
- Roe, H. A. (2013). Nieobecność, nadmiar i rozwinięcie epistemologiczne: w poszukiwaniu ram badawczych dla dokumentu animowanego [Absence, excess and epistemological expansion: Towards a framework for the study of animated documentary] (M. Bokinić, Trans.). *Panopticum*. (12). P. 27–45.
- Tasker, Y. (1993). Spectacular bodies: Gender, genre and the action cinema. *A Comedi book published by Routledge London and New York*. 191 p.
- Waugh, T. (2011). *The right to play one-self: looking back on documentary film*. Minneapolis: University of Minnesota Press. P. 71–92.
- Winston, B. (2008). *Claiming the Real II: documentary: Grierson and Beyond*. London: BFI ; New York, NY: Palgrave Macmillan. 336 p.

#### References:

- Baudrillard, J. (2017). *Simuljaky i simuljacija [Simulacra and simulation]*. Translation from French A. Kachalov. Moscow: POSTUM. 320 p. (In Russian)
- Beige, A. (2009). *When documentaries get graphic: animation Meets Actuality*. Retrieved from <https://www.documentary.org/feature/when-documentaries-get-graphic-animation-meets-actuality>.
- Bona, Bones. (2015). *The uses and functionality of animation in documentary filmmaking*. Retrieved from <https://www.academia.edu/40593231>.
- Demeschenko, V. V. (2008). Problemy zhanru v kinomystetstvi [Problems of the genre in filmmaking]. *Mystetstvoznavchi zapysky*, 13. P. 111–116. (In Ukrainian)
- Eisner, W. (1990). Comics and sequential art. *Paramus, NJ*. Poorhouse Press. P. 166.
- Ekinci, B. T. (2017). A hybrid documentary genre: Animated documentary and the analysis of Waltz with Bashir (2008) movie. *CINEJ Cinema Journal*. Vol. 6.1. P. 4–24. DOI: <https://doi.org/10.5195/cinej.2017.144>
- Entsyklopediia suchasnoi Ukrainy [Encyclopedia of modern Ukraine]*. (No date). Retrieved from [https://esu.com.ua/search\\_articles.php?id=20330](https://esu.com.ua/search_articles.php?id=20330) (In Ukrainian)
- Giżycki, M. (2018). Animowany dokument. Nowy gatunek czy chwyt marketingowy? *Kwartalnik Filmowy*, 101/102. S. 300–306.
- Gunning, T. (2007). Moving away from the index: cinema and the impression of reality. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*. 18 (1). P. 29–52. DOI: <https://doi.org/10.1215/10407391-2006-022>
- Gunning, T. (2008). *What's the point of an index? Or, faking photographs. Still moving: between cinema and photography*. Durham, NC: Duke University Press. P. 23–40.
- Heimerske kino [Gamer movie]. (No date). *Opublikovano reitynh krashchykh filmiv, zniatykh za motyvamy kompiuternykh ihor*. Retrieved from <https://nv.ua/ukr/art/heimerske-kino-opublikovaniy-rejtin-h-krashchikh-filmiv-znjatikh-zamotivami-kompjuter-nikh-ihor-2464614.htm> (In Ukrainian)
- Kartashov, A. (2020). *Ot mokjumentari do hroniki: vse vidy dokumentalnogo kino [From mockumentaries to chronicles: all types of documentary cinema]*. Retrieved from <https://arzasmas.academy/materials/1712> (In Russian)
- Komiksy. Filmy. Arkhivy [Comics. Movies. Archives]. (No date). *UA Geek*. Retrieved from <https://uageek.space/kino/kinokomiksy/#gs.5p90xz> (In Ukrainian)
- Margolis, H. (2019). *Animacja autorska w PRL w latach 1957–1968*. Ukryty projekt Kazimierza Urbańskiego Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. 178 s.
- Mizhnarodnyi festyval aktualnoi animatsii ta media-mystetstva LINOLEUM [International festival of current animation and media art LINOLEUM]*. (No date). Retrieved from <https://uaculture.org/organisations/mizhnarodnyj-festyval-aktualnoyi-animacziyi-ta-media-mystecztva-linoleum-2/> (In Ukrainian)
- Moskalenko-Vysotska, O. M. (2019). Zhanrovo-tematychni osoblyvosti filmiv «Ukrkinokhroniky» 2011–2013 rokiv [Genre and thematic features of the films "Ukrkinokhroniki" 2011–2013]. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadriv kultury i mystetstv*, 1. P. 425–428. (In Ukrainian)

- Naihuchnishi seriyi Marvel 2021 roku: try istorii kinokomiksiv, yaki otrymaly vysoki reitynhy* [Marvel's hottest series of 2021: Three highly rated comic book stories]. (No date). Retrieved from [https://kino.24tv.ua/nayguchnishi-seriali-marvel-2021-roku-tri-istoriyi-kinokomiksiv\\_n1814931](https://kino.24tv.ua/nayguchnishi-seriali-marvel-2021-roku-tri-istoriyi-kinokomiksiv_n1814931) (In Ukrainian)
- Rhodes, H. D., & Springer, J. P. (2006). *Docufictions: essays on the intersection of documentary and fictional filmmaking*. McFarland & Company. 304 p.
- Roe, H. A. (2011). Absence, excess and epistemological expansion: towards a framework for the study of animated documentary. *Animation*. 6 (3). P. 215–230. DOI: <https://doi.org/10.1177/1746847711417954>
- Roe, H. A. (2013). *Animated Documentary*. London: Palgrave Macmillan. 194 p.
- Roe, H. A. (2013). Nieobecność, nadmiar i rozwinięcie epistemologiczne: w poszukiwaniu ram badawczych dla dokumentu animowanego [Absence, excess and epistemological expansion: Towards a framework for the study of animated ocumentary] (M. Bokinić, Trans.). *Panopticum*. (12). P. 27–45.
- Samye redkie zhanry kino [The rarest movie genres]. (No date). *Interesnye fakty*. Retrieved from <https://billionnews.ru/8695-samye-redkie-zhanry-kino.html> (In Russian)
- Tasker, Y. (1993). *Spectacular bodies: Gender, genre and the action cinema. A Comedi book published by Routledge London and New York*. 191 p.
- Takahashi, T. (2011). Experiments in documentary animation: Anxious Borders, Speculative Media. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 6.3. P. 231–245. DOI: <https://doi.org/10.1177/1746847711417934>
- Viren, D. G. (2021). Dokumentalnaja animacija ili animacionnaja dokumentalistika? Razmyslenija ob ee istorii i sovremennoj situacii na primere Polshi i drugih stran [Documentary animation or animated documentary? Reflections on its history and current situation on the example of Poland and other countries]. *Наука телевидения*, 17.1. M.C. P. 101–135. (In Russian) DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.1-101-135>
- Waugh, T. (2011). *The right to play one-self: looking back on documentary film*. Minneapolis: University of Minnesota Press. P. 71–92.
- Winston, B. (2008). *Claiming the Real II: documentary: Grierson and Beyond*. London: BFI ; New York, NY: Palgrave Macmillan. 336 p.
- Zelvenskij, S. (2002). Mocumentary: istorija voprosa [Mocumentary: Background]. *Masterskaja «Seans»*. Retrieved from <http://seance.ru/n/32/mockumentary/mocumentary/> (In Russian)

### ***Violeta Demeschenko***

#### **Peculiarities of genre formation in 21st century cinematography**

*Abstract.* This scientific exploration is an attempt to consider the theoretical problems of genre development in modern cinema. Even today in the 21st century, modern cinematography remains one of the art forms that continues to develop dynamically. It is this development that continues to transform its genre classification rather quickly. This process occurs because the large number of modern films does not fit into the traditional genre classification and creates the need to search for new principles regarding the formation of the genre as such. The process of genre creation takes place permanently, both in cinematography and in art in general.

In relation to this process it is important to highlight the clarification and understanding of the specifics of existing film genres, the classification of which must be constantly reviewed in order to understand the directions of the development of modern film art and to realize its specifics. Solving such a task requires taking into consideration the evolution of the genre system, which has turned into a continuous process that lasts throughout the 20th-21st centuries. Moreover, with regard to this process it is crucial to define the main trends related to the tradition of genre creation, which is influenced by artistic and socio-cultural factors.

*Keywords:* genre, genre structure, genre morphology, traditional genres, hybrid genres, artistic form, film art, animadoc.