

Майборода Назар Володимирович,
старший викладач кафедри хореографії та
сценічної пластики. Київський національний
університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого. Київ, Україна

Nazar Maiboroda,
Senior Teacher of the Choreography and
Performing arts Department. Kyiv National
I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre,
Cinema and Television. Kyiv, Ukraine

СПЕЦИФІКА КАСКАДЕРСЬКОГО МИСТЕЦТВА В ФІЛЬМАХ ЖАНРУ ГОРРОР

Анотація. У статті досліджено особливості постановки трюкових сцен у фільмах жанру горрор у контексті специфіки сучасного каскадерського мистецтва. Акцентовано на тому, що в різних піджанрах горрору трюкове виконавське мистецтво, як важлива складова лексики кіномистецтва загалом і цього жанру зокрема, має свою специфіку, зумовлену необхідністю посилення тієї чи іншої фобії глядача. На основі аналізу трюкових сцен фільму «Пункт призначення» (2000 р.) виявлено особливості каскадерського мистецтва піджанру надприродний горрор, проаналізовано візуальну сигнатуру та прийоми кіномистецтва, що посилюють їх естетику. Виявлено, що згідно з провідними сучасними тенденціями кіномистецтва, трюкові сцени фільму горрор тяжіють до театралізації на драматургічному та візуальному рівні, що досягається особливостями акторського виконання, структурою трюкової сцени та наповнення аудіовізуального ряду відповідними семантичними елементами.

Ключові слова: каскадерське мистецтво, фільми, жанр горрор, надприродний горрор, трюкові сцени, лайфкасти, візуальна сигнатура.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Опанування засобів мови кіномистецтва, як властивих винятково йому, так і адаптованих екраном інших видів мистецтва, відбувається постійно, що зумовлено його синтетичною природою. Стрімкий розвиток кіномистецтва вимагає постійного дослідження способів оновлення та розвитку мистецтва каскадерського, зокрема за рахунок трансформації виражальних засобів інших мистецтв у просторі аудіовізуального втілення.

Розробка трюкових сцен для кожного жанру фільмів вимагає реалізації підходу до каскадерського мистецтва з точки зору естетичних критеріїв, що відповідають жанровій специфіці та баченню режисера-постановника.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У світовому кінознавстві жанр горрор є темою, що отримала досить широке дослідження, а ди-

намічно зростаючий обсяг наукових публікацій, в яких висвітлено ту чи іншу проблематику, свідчить про актуальність проблеми.

Різноманітні аспекти проблематики жанру горрор як порівняно нового жанру для української кіноіндустрії отримали висвітлення у наукових публікаціях О. Божко «Концептуалізація атмосфери саспенс жанру горрор» (2017), Г. Чміль та М. Войтешук «До питання горрор як жанру сучасного екранного простору» (2019), А. Швець та Н. Доброєр «Репрезентація дитячих образів у фільмах жанру горрор у контексті деконструкції відносин дорослої і дитячої культур» (2019) та ін. Проте особливості каскадерського мистецтва у фільмах цього жанру досі не стали предметом наукового дослідження.

Мета статті – виявити загальні принципи та закономірності трюкових сцен у фільмах жанру

горрор, проаналізувати їх характерні особливості та специфіку.

Виклад основного матеріалу. Незважаючи на те, що зародження фільмів жанру горрор пов'язане з такими фільмами німого кіно, як «Страта Марії, королеви Шотландії» (1895) компанії Edison Manufacturing Company, заснованого на сумнозвісному смертному вирокі 1587 р., та «Садиба диявола» («Le Manoir du Diable», 1896 р.) Ж. Мельєса, поява терміна «горрор», на думку науковців, пов'язана зі звуковим кіно – спектральними горрорами про Дракулу, Франкенштейна, різноманітні історії про перевертнів і невидимок, що з'явилися на початку 1930-х рр. Офіційним народженням назви жанру вважається 1931 р., коли кінокомпанія Universal Pictures уперше використала це поняття, до цього поширене лише серед глядачів та кінокритиків для власної кінопродукції – фільму «Дракула» та низки фільмів оригінального «циклу горрорів» (Rhodes, 2018, с. 97).

Дослідники фільмів жанру горрор зазвичай не розглядають його в контексті жанрових теорій і не виводять чітко структурованого комплексного визначення, коротко описуючи сутність жанру та приділяючи більше уваги характеристиці конкретних фільмів і піджанрів. Поглиблене дослідження жанрової специфіки горрору здійснює відомий американський філософ Н. Керрол (Carroll, 1990), проте він обмежується лише елементами і структурами сюжету. Подальші дослідження жанру горрор пов'язані з синтаксично-семантичною моделлю Р. Альтмана (Altman, 1984).

Жанр горрор є художнім жанром, специфіка якого обґрунтована першочерговим завданням – максимально налякати глядача, створивши атмосферу жаху. На думку науковців, горрор – надзвичайно динамічний жанр, що одним із перших інтегрує всі нові тенденції: саме на ньому кінематографісти випробовують різноманітні експериментальні прийоми, граничні теми, а також специфічні каскадерські прийоми (Lu, 2023, с. 451). Надзвичайно динамічні зміни картини жанру горрор призводять до того, що дослідники зазвичай не встигають повною мірою відобразити у своїх наукових працях новаторські процеси, характерні для нього. Це стосується насамперед досліджень українських авторів, у яких горрор не розглядається крізь призму актуальних жанрових теорій, а проблематика каскадерського мистецтва не розглядається взагалі.

С. Моут наголошує на тому, що жанр фільму горрор не можна проаналізувати й описати за допомогою унікальної теоретичної таксономії, що допомагає встановити форму класифікації, але є редуційною та залишає осторонь аналіз його соціального контексту. Семантико-синтаксична модель, запропонована Р. Альтманом, є корисною для розпізнавання певного жанру фільму за його формальними характеристиками, але цей підхід є закритим аналізом і залишає осторонь дію, що використовується для виконання змісту чи форми дискурсу (Mouat, 2010).

На думку сучасних американських дослідників, горрор – «це набір загальних конвенцій, передусім у художньому сенсі, й він асоціюється зі світом вигадки» (Wetmore, 2012, с. 28). Горрор працюють у нейробіологічній і психологічній системах, які можуть викликати у людей реакцію страху (Mouat, 2010). З поверхневої точки зору мета фільмів жахів – налякати глядачів, і глядачі жанру фільмів горрор можуть експериментувати зі страхом; з цієї точки зору горрор передбачає повторювану риторичну ситуацію з чіткими намірами та очікуваними ефектами для аудиторії. Жанр фільму горрор можна розглядати як міст, який з'єднує намір і ефект його риторичної дії. Аудиторія поділяє горизонт очікувань (Kawin, 2012, с. 34) завдяки попередньому знанню подібних текстів, що надає їй можливість оперувати інтертекстуальними порівняннями та навченою поведінкою. Аудиторія жанру фільмів горрор достатньо віддана загальним цінностям, щоб адекватно інтерпретувати риторичні ситуації та сприймати будь-яку поведінку, що її вони можуть не схвалювати в реальному житті (Mouat, 2010).

На офіційних сайтах стрімінгових сервісів фільмів і серіалів (Netflix та ін.) список категорій, що входять до жанру горрору, становлять: особливі істоти, культовий горрор, іноземний горрор, Франкенштейн, монстри, сатанинські історії, слешер та серійні вбивці, надприродне, підліткові крики, вампіри, вовкулаки, вторгнення прибульців, привиди, готичний горрор, комедія жахів, природа збожеволіла, окультизм, науково-фантастичний горрор.

Кінознавці пропонують поглиблену класифікацію типів фільмів жанру горрор, зокрема відомі наступні піджанри: психологічний горрор, зомбі-жах, природний горрор, надприродне та ін. (Mouat, 2010), проте зазвичай більшість фільмів піджанру горрор, належать також і до паралельних

жанрів – трилера, бойовика, детектива, мелодрами та ін. Так, наприклад, фільм «Пила» (2004 р., режисер Дж. Ван) належить до жанру фільмів горрор, а саме до піджанру слешерів і серійних вбивць, але водночас – і до жанру трилерів; фільм «Привид і п'ятьма» (1996 р., режисер С. Хопкінс) класифікується як бойовик і пригодницький фільм, проте водночас належить до горрорів піджанру «особливості істот»; багато горрор-фільмів водночас належать і до жанру фільмів-катастроф.

Трюкові сцени у фільмах жанру горрор відіграють особливе значення, оскільки не лише сприяють розкриттю сюжетної лінії та посилюють видовищність, а й створюють необхідну для більшості піджанрів атмосферу жаху.

У процесі розвитку кіноіндустрії техніки та методи, що використовуються постановниками трюків і каскадерами в фільмах жанру горрор, розвиваються та удосконалюються відповідно до технічної еволюції. Починаючи з фільму «Садиба диявола» («Le Manoir du Diable», 1896 р.) Ж. Мельєса, вони, набуваючи різноманітних форм, демонструють динамічне удосконалення техніки кінозйомки та прийомів каскадерського мистецтва (Lu, 2023, с. 452).

Зважаючи на те, що обсяг статті не дає змоги здійснити принаймні оглядового дослідження трюкових сцен усіх піджанрів фільмів горрор, розглянемо особливості каскадерського мистецтва у фільмах жанру горрор популярного піджанру «надприродний горрор» на прикладі однієї з найвідоміших у сучасному світовому кінематографі франшиз «Пункт призначення» (автори сценарію Дж. Вонг, Г. Марган, Дж. Реддік та ін.), у якій відтворені одні з найбільш винахідливих і страшних сцен смерті в сучасному світі, зокрема завдяки майстерності координаторів трюкових сцен Дж. Макаро, каскадерів.

Серіал справляє враження передусім стилем горрор-катастрофа «це може статися і з вами», а слешер без злодія лише посилює відчуття небезпеки.

Прем'єра першого в серії фільмів горрор про надприродне «Пункт призначення» («Final Destination», режисер Дж. Вонг) відбулась у 2000 році, в основі його сюжету – ідея про можливість уникнути смерті завдяки передчуттю і наслідків цього. У головного героя з'являється видіння, завдяки якому йому вдається уникнути смерті в авіатроці й урятувати кількох знайомих. Проте смерть приходить за всіма врятованими ним жит-

тями у тому порядку, в якому вони б померли унаслідок нещасного випадку. Таким чином, у фільмі відбувається своєрідна гра на виживання – спроби залишитися в живих у екстремальних ситуаціях. Слід зауважити, що боротьба за виживання – частина еволюційного процесу і, оскільки фокусується на подоланні людських страхів, вони міцно вкорінені в «біології». Постановниками створено ситуації гри на виживання з самою Смертю, що мають максимально буденний і водночас достатньо сюрреалістичний вигляд, щоб шокувати глядача і повною мірою змусити відчувати жах.

Відповідно до концепції фільму всі смерті за сюжетом відбуваються в результаті «безталанності» або сценаріїв ланцюгової реакції і видаються ніби нещасним випадком. Такий підхід зумовив розробку координатором трюкових сцен Дж. Макаро (Макаро J., 2023) специфічних каскадерських сцен. Загалом у зйомках трюкових сцен фільму взяли участь понад 40 каскадерів: Дж. Бемфорд, Д. Брукс, І. Кемерон, Д. Хое, Дж. Кларк, Д. Дікінсон, М. Енг, А. Грін, Б. Хаггерті, К. Джексон, Д. Якокс, Р. Джеймс, Ф. Джордан, в тому числі каскадери-дублери Р. Брукс, А. Фейл, К. Гласс, М. Ланглоїс, Дж. Макаро, П. Рфріммер, Т. Шілл, М. Вірту, С. Ніколсон, К. Мелліт, асистент координатора трюкових сцен і каскадер Д. Мулреа та інші. (Full Cast & Crew: Final Destination, 2000).

Згідно з сюжетом координатор трюкових сцен Дж. Макаро створив та поставив сцени з авіатроцею (зйомки відбувалися на Лонг-Айленді та у Ванкувері), трюкові сцени, в яких імітовано: повішення на мотузці для білизни у ванній через слизьку підлогу; збиття автобусом; пожежі та ножові поранення; трюк з аварією на залізниці (потяг вривається в автомобіль за мить після того, як з нього витягають одного з персонажів); трюк з падінням рекламної вивіски та інші за участю каскадерів Л. МакМахаель, складність полягала, зокрема, в тому, що всі трюкові сцени мали бути зняті з використанням лайфкастів справжніх акторів – для кожного персонажа було створено тривимірну копію живого людського тіла актора (або його частин) за допомогою методів формування і лиття. Для зйомок сцен смерті знімальна група використовувала кілька лайфкастів кожного з акторів і сироп як штучну кров.

Трюки з літаком були виконані всередині спеціально створеної величезної сцени, підвішеної в повітрі на тритонному автоматичному гідравліч-

ному підвісі. Центральна декорація вагою понад 45 000 фунтів, розрахована на 89 осіб знімальної групи, створювалася два місяці. В процесі зйомок трюкових сцен у літаку декорація переміщувалася на підвісі, завдяки чому створювався нахил до 45 градусів із боку в бік і до 60 градусів вперед-назад, що надзвичайно реалістично відтворює рухи літака під час відмови двигуна. Для сцени вибуху була створена мініатюрна модель літака Боїнг-747: одна з найбільш деталізованих мініатюрних декорацій у фільмі мала довжину близько 10 футів і ширину 7 футів. Супервайзер з візуальних ефектів А. Шоу наголошує на тому, що мініатюрну модель літака було запущено на відстань 40 футів від землі, для того щоб створити ефект справжньої авіатроці. Для детальної зйомки цієї трюкової сцени знімальна група використала три камери зі швидкістю 120 кадрів в секунду і одну камеру зі швидкістю 300 кадрів у секунду, оскільки зйомка в режимі реального часу не дала б можливості зняти в певному порядку послідовність вибуху.

Одними з надзвичайно складних трюкових сцен стала сцена смерті міс Льютон, що вирішена координатором проекту на основі концепції ефекту Руба Голдберга (виконання надзвичайно простої дії надзвичайно складним способом) – засобом довгої послідовності взаємодій за «принципом доміно») і сцена з потягом (в якій у машину одного з персонажів врізається потяг) – автомобіль, точна копія оригіналу, перед зйомкою було розрізано навпіл, а з метою повної безпеки акторів із машини прибрали листовий метал.

Слід зазначити, що, відповідно до провідних тенденцій кіноіндустрії, трюкові сцени фільму сповнені театралізації як на драматургічному, так і на візуальному рівні, що досягається засобами майстерності акторів і структурою трюкової сцени (внутрішня умовність) та насиченням аудіовізуального ряду певними семантичними елементами (зовнішня умовність). Найбільш ефективними прийомами фільмів піджанру «надприродний горрор», що активно використовуються в трюкових сценах першої частини франшизи «Пункт призначення» є: саспенс (заснований на властивості людини понад усе боятися того, чого вона не знає), боді-горрор (акцент робиться на зображення різноманітних неприродних рухів тіла/розміщення кінцівок, каліцтва, мутацій, інтенсивної кровотечі, загивання тіла тощо), негативний простір (для активізації глядацької уваги використовується

другий план), ритм-редагування (для заспокоєння глядача або для посилення ефекту напруги застосовується уповільнення/прискорення середньої тривалості кадру), голландський кут (для відображення душевних переживань персонажа використовується знімання під нестандартним кутом: камера спрямовується знизу догори, а лінія горизонту опиняється збоку), тісне кадрування (для створення відчуття дискомфорту у глядача довкола об'єкта в кадрі зумисно лишають обмежений вільний простір) та нелінійні звуки (відчуття жаху та потенційної небезпеки викликають раптові зміни висоти звуку) і т.п.

Візуальна сигнатура у фільмі досягається завдяки розробленій художником-постановником Дж. Ціллетом концепції «деформації» декорацій, що полягає в тому, щоб зробити звичні побутові речі трохи неприродними. Не привертаючи до себе уваги, декорації і реквізит створюють відчуття неспокою, занепокоєння, відчуття, що щось не так – розкриваючи тонкощі сценарію, ця концепція допомагає персоніфікувати смерть.

Підсумовуючи вищевикладене можна констатувати важливу роль, яку відіграють у створенні фільму жанру горрор трюкові сцени. Специфіка постановок і виконання трюкових сцен фільмів жанру горрор полягає в тому, що: сцена (у більшості випадків) має закінчуватися смертю або каліцтвом персонажів; жанрова естетика вимагає навмисного акцентування не лише на самому трюкові, а й на тому, до чого він призводить, візуальній гіперболізації безпосередньо процесу. Вирішальне значення в процесі розробки кожного конкретного трюка відіграє піджанр фільму, приналежність до сумісного жанру (горрор-катастрофа, горрор-комедія, горрор-бойовик, хорор-фантастика та ін.) та власне його сюжет.

Висновки. Дослідження виявило, що в сучасних фільмах «горрор-катастрофа» піджанру «надприродний горрор» активно використовуються: висотно-акробатичні та висотні трюки з застосуванням спеціального спорядження, мотоциклетні та автомобільні трюки (передусім екстремальна їзда та аварійні ситуації), трюки із застосуванням піротехнічних засобів та відкритим вогнем (зокрема займанням одягу), різноманітні трюки з використанням холодної зброї тощо. Жанрова специфіка зумовлює залучення до трюкових сцен як самих акторів, так і каскадерів-дублерів, а також використання лайфкастів акторів. Згідно

з провідними сучасними тенденціями кіномистецтва, трюкові сцени фільму горрор тяжіють до театралізації на драматургічному та візуальному рівні, що досягається особливостями акторського виконання, структурою трюкової сцени та наповненням аудіовізуального ряду відповідними семантичними елементами.

Джерела та література:

- Божко, О. (2017). Ідентифікація художніх концептів атмосфери саспенс як складників концептуальної системи художніх творів жанру горрор. Одеса: *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія*. Вип. 28. С. 90-93.
- Чміль, Г., Войтешук М. (2019). До питання горрор як жанру сучасного екранного простору. К.: *Вісник Київського національного університету культури і мистецтва. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. № 2 (2). С. 165-172.
- Швець, А., Доброєр, Н. (2019). Репрезентація дитячих образів у фільмах жанру хорор у контексті деконструкції відносин дорослої і дитячої культур. Київ: *Всеукраїнське видання Гілея: науковий вісник*. Вип. 145(2). С. 58-62.
- Altman, R. (1984). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *From Cinema Journal*. Vol. 23. N 3. Pp. 6-18.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. NY: Routledge.
- Full Cast & Crew: Final Destination (2000). *Stunts*. URL : <https://m.imdb.com/title/tt0195714/fullcredits/stunts>
- Kawin, B.F. (2012). *Horror and the Horror Film*. Anthem Press, 2012. 268 p.
- Lu, Y. (2023). Analysis on Horror Genre Films – Taking Us as an Example. *The International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies*. 2023. Pp. 451-458.
- Makaro, J. (2023). *Stunts Canada*. URL : <https://stuntscanada.com/jj-makaro/>
- Mouat, C. (2010). *Genre identification: The horror film genre*. URL : https://www.academia.edu/43010435/The_horror_film_genre
- Rhodes, G.D. (2018). «Horror Film»: How the Term Came to Be. *Monstrum*. N.1. Pp. 90-115.
- Wetmore, K.J. (2012). *Post-9/11 Horror in American Cinema*. New-York ; London : Continuum. 238 p.

References:

- Bozhko, O. (2017). Identyfikatsiia khudozhnikh kontseptiv atmosfery saspens yak skladnykiv kontseptualnoi systemy khudozhnikh tvoriv zhanru khorror [Identification of artistic concepts of the atmosphere of suspense as components of the conceptual system of artistic works of the horror genre]. O.: *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Seriiia : Filolohiia*. Vyp. 28. S. 90-93. [in Ukrainian]
- Chmil, H., Voiteshchuk, M. (2019). Do pytannia khorror yak zhanru suchasnoho ekrannoho prostoru [To the issue of horror as a genre of modern screen space]. K.: *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv*. Seriiia: Audiovizualne mystetstvo i vyrobnytstvo. № 2 (2). S. 165-172. [in Ukrainian]
- Shvets, A., Dobroier, N. (2019). Rerezentatsiia dytiachykh obraziv u filmakh zhanru khorror u konteksti dekonstruktsii vidnosyn dorosloi i dytiachoi kultur [Representation of children's images in films of the horror genre in the context of deconstruction of relations between adult and children's cultures]. K.: *Hileia: naukovyi visnyk*. Vyp. 145(2). S. 58-62. [in Ukrainian]
- Altman, R. (1984). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *From Cinema Journal*. Vol. 23. N 3. pp. 6-18. [in English]
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. NY: Routledge. [in English]
- Full Cast & Crew: Final Destination (2000). *Stunts*. Retrieved from: <https://m.imdb.com/title/tt0195714/fullcredits/stunts> [in English]
- Kawin, B. F. (2012). *Horror and the Horror Film*. Anthem Press, 2012. 268 p. [in English]
- Lu, Y. (2023). Analysis on Horror Genre Films – Taking Us as an Example. *The International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies*. 2023. Pp. 451-458. [in English]
- Makaro, J. (2023). *Stunts Canada*. Retrieved from: <https://stuntscanada.com/jj-makaro/> [in English]
- Mouat, C. (2010). *Genre identification: The horror film genre*. Retrieved from: https://www.academia.edu/43010435/The_horror_film_genre [in English]
- Rhodes, G. D. (2018). Horror Film: How the Term Came to Be. *Monstrum*. N.1. Pp. 90-115. [in English]
- Wetmore, K. J. (2012). *Post-9/11 Horror in American Cinema*. New-York ; London : Continuum. 238 p. [in English].

Nazar Maiboroda

Specificity of stunt art in horror genre films

Abstract. The article examines the specifics of staging stunt scenes in horror films in the context of the specifics of modern stunt art. Emphasis is placed on the fact that in various subgenres of horror, trick performance art, as an important component of the vocabulary of film art in general and this genre in particular, has its own specificity, due to the need to strengthen one or another phobia of the viewer. On the basis of the analysis of the stunt scenes of the film «Final Destination» (2000), the features of the stunt art of the supernatural horror subgenre are revealed, the visual signature and techniques of film art that enhance their aesthetics are analyzed. It was revealed that according to the leading modern trends in cinematography, the stunt scenes of the horror film tend to be theatricalized at the dramaturgical and visual level, which is achieved by the features of the actor's performance, the structure of the stunt scene, and the filling of the audiovisual series with appropriate semantic elements.

Keywords: stunt art, movies, horror genre, supernatural horror, stunt scenes, lifecasts, visual signature.