

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут соціології та медіакомунікацій

Кафедра медіакомунікацій

До захисту допущено

кафедрою медіакомунікацій, протокол № _____ від _____

В. о. завідувача кафедри _____
(підпис)

Лілія ЗМІЙ
(ім'я, прізвище)

« _____ » _____ 2025 р.

Кваліфікаційна робота
(інноваційний магістерський проєкт)
здобувача другого (магістерського) рівня вищої освіти

**РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ЕСТЕТИКИ НУАР В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ:
СТИЛЬОВІ ОЗНАКИ ТА ВЕКТОРИ ТРАНСФОРМАЦІЇ**

Спеціальність 061 Журналістика
(код та найменування спеціальності)

Освітня програма Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика
(назва освітньої програми)

Виконавець



(підпис)

Катерина ТРОФИМОВА
(ім'я, прізвище)

Науковий керівник



(підпис)

Лідія СТАРОДУБЦЕВА
(ім'я, прізвище)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕСТЕТИКИ НУАР.....	10
1.1 Дефініції основних понять: нуар, естетика, аудіовізуальний простір.....	10
1.2 Концептуальні підходи до аналізу естетики нуар в аудіовізуальних мистецтвах.....	13
Висновки до розділу 1	17
РОЗДІЛ 2 ІСТОРИЧНА РЕТРОСПЕКТИВА: ВІД КЛАСИЧНОГО НУАРУ ДО НЕОНУАРУ.....	18
2.1 Нуар і архетип фатальної жінки: характерні риси та жанрові трансформації.....	18
2.2 Візуально-стильові прийоми неонуару: чорно-біла гама vs. колір (від кінематографа і телебачення до відеоігор).....	25
Висновки до розділу 2.....	30
РОЗДІЛ 3 ПСИХОЛОГІЗМ І МОРАЛЬНА ДИЛЕМА В ЕСТЕТИЦІ НУАР.....	31
3.1 Конфлікт внутрішнього і зовнішнього світу персонажів: моральна двозначність та фаталізм візуального наративу.....	31
3.2 Протиставлення світла та тіні як метафора внутрішнього розладу.....	35
Висновки до розділу 3.....	37
РОЗДІЛ 4 СТИЛЬОВІ ОЗНАКИ ЕСТЕТИКИ НУАР В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ.....	38
4.1 Візуальна стилістика: контрасти світла і тіні, експресіоністська композиція, урбаністичний простір.....	38
4.2 Звукова складова: джаз, тиша, внутрішній монолог.....	42
Висновки до розділу 4.....	45

РОЗДІЛ 5 ТРАНСФОРМАЦІЯ ЕСТЕТИКИ НУАР У СУЧАСНОМУ АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ: ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ	46
5.1 Візуальна трансформація: кольоровий нуар, неон, CGI та цифрова стилістика.....	46
5.2 Тематичне оновлення: нуар і соціальні теми (ізоляція, психічне здоров'я, індивідуалізм).....	49
Висновки до розділу 5.....	52
РОЗДІЛ 6 ЖАНРОВІ ТРАНСФОРМАЦІЇ НУАР У ПРОСТОРИ ГІБРИДИЗАЦІЇ: ВІЗУАЛЬНО-НАРАТИВНИЙ АНАЛІЗ KEYCІВ	54
6.1 Гібридизація жанру: нуар і фантастика, нуар і трилер, нуар і анімація	54
6.2 Візуально-наративний аналіз <i>Arcane</i> : авторський аналітичний відеопроєкт.....	60
Висновки до розділу 6.....	63
ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	68

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Нуар справді можна вважати одним з найцікавіших жанрів за історію кінематографа. Хоча період класичного нуару закінчився ще у 1950-х, він й досі має вплив на сучасні медіа. Естетика нуару з її візуальним і сюжетними елементами активно використовується у кіно, серіалах і навіть відеоіграх. Естетика класичного нуара з'явилась в середині XX століття як реакція на тогочасні політичні, соціальні та культурні реалії. У наші часи ми спостерігаємо перехід класичного нуару в неонуар, який адаптує класичні мотиви та сюжети під умови сучасного світу. Ключові елементи нуару як жанру, такі як кримінальні сюжети, моральна неоднозначність, контрасти світла і тіні, активно використовуються в сучасному кінематографі та аудіовізуальних медіа. Нуар виник на тлі соціокультурних змін у суспільстві й трансформується з тих самих обставин. Сучасне суспільство переживає зміни, що пов'язані із глобалізацією, розвитком технологій та трансформацією політичних структур. Всі ці явища породжують нові страхи й невизначеність, що напряду резонує з головною ідеєю нуару — кризою ідентичності та моральною дилемою. Окрім кризи у суспільстві, технологічний прогрес привів й до появи нових інструментів для роботи в аудіовізуальному просторі, таких як комп'ютерна графіка, що дозволяє по-новому інтерпретувати естетику нуару. У XXI столітті нуар переживає новий етап розвитку, він адаптується до цифрової культури, взаємодіє з іншими жанрами, а також трансформується під впливом як соціальних, так і культурних змін. Сьогодні елементи нуару активно використовуються у фільмах, телесеріалах, анімаційних проєктах та відеоіграх, дозволяючи глядачу зануритись в складну морально й емоційно атмосферу. Нуар набуває нових тематичних акцентів, таких як соціальна ізоляція та психічне здоров'я. Дослідження сучасних форм нуару дозволяє не лише виявити, які візуальні та сюжетні риси залишаються незмінними, а й простежити як він відображає нові культурні та соціальні виклики. Зокрема, це стосується таких популярних творів як *Blade Runner 2049* (2017) та *Arcane* (2021). Аналіз таких великих проєктів допомагає розкрити

механізми впливу візуальної стилістики на глядача та її здатність передавати складні емоції й ідеї.

Актуальність теми дослідження полягає у необхідності глибшого вивчення того, як класична естетика нуар адаптується й трансформується в сучасному аудіовізуальному просторі, взаємодіючи з новими технологіями та соціокультурними контекстами. Дослідження сучасних трансформацій естетики нуару є актуальним не лише з точки зору розуміння візуальної культури, але й з точки зору аналізу культурних змін. Нуар відображає не лише художні тенденції, але й суспільні настрої, страхи та конфлікти. В умовах сучасного цифрового світу цей стиль стає засобом вираження екзистенційних питань, сумнівів і моральної двозначності, що резонують із сучасною аудиторією. Актуальність дослідження також підтверджується тим, що в українському середовищі тема естетики нуару залишається недостатньо вивченою, особливо в контексті її адаптації до сучасних аудіовізуальних форматів. Більшість наукових праць зосереджуються на класичному нуарі або кінематографі США, в той час як сучасні інтерпретації в анімації, відеоіграх і телесеріалах залишаються маловивченими. Це дослідження дозволяє заповнити цю прогалину, запропонувавши комплексний підхід до аналізу стильових ознак та векторів трансформації нуару в сучасному медіапросторі.

Ступінь вивченості теми. У контексті нашого дослідження особливу значущість мають праці, присвячені історичному формуванню і теоретичним засадам жанру нуар зарубіжних дослідників Д. Неймора, Е. Мюллера, Т. Ельсесера, М. Галлана, Ш. Ч. Б'єсен, Р. Лінжман, К. Вільямс, М. Конард, Г. Геллвіг, та українських дослідників Мусієнко О., Біленька А., Світлична О. та Кучинська Л. Їхні ідеї та концепції знайшли подальший розвиток у роботах С. Денсона, Д. Лейди, Е. Діменберга, Д. Пракаш та І. Чжан, які займалися вивченням неонуару. Також, важливу роль в цій роботі відіграють дослідження, спрямовані на вивчення візуального оформлення жанру нуар, над якими працювали В. Діксон, С. Ерб, С. Скраггс, А. Сілвер, Махарчук Н., Тарасов В., а також праці про вплив звукового супроводу на сприйняття жанру Д. Батлера, Р. Міклітч й ін.

Однак попри те, що окремі аспекти нуару часто ставали предметом вивчення гуманітарних наук, тема репрезентації естетики нуар в аудіовізуальному просторі є недостатньо дослідженою, а трансформація та гібридизація жанру взагалі не були предметом комплексного дослідження в українському гуманітарному дискурсі. Втім, ця тема має велике науково-теоретичне і практичне значення для багатьох галузей знань, зокрема тих, що фокусуються на вивченні кінематографу, культури, медіа тощо. Активізація інтересу до нуару зумовлюється трансформацією жанру та його адаптацією до нових соціальних умов, що розкриває його багатошаровість та актуальність в сучасному медіапросторі. Крім того, з розвитком суспільства та появою нових соціальних проблем, жанр став більш комплексним і складним. Проблема дослідження естетики нуару як форми соціальної рефлексії на основі трансформації жанру зумовлюють актуальність даної теми дослідження.

Мета та завдання дослідження. Метою роботи є визначення особливостей медіареєзентації естетики нуар на основі аналізу стильових ознак класичного нуару та їхньої трансформації у сучасному аудіовізуальному просторі.

Для досягнення мети нашого дослідження необхідно вирішити такі завдання:

- дослідити основні поняття дослідження та обґрунтувати концептуальні підходи до аналізу естетики нуар у сучасному аудіовізуальному просторі;
- розглянути історичний контекст виникнення жанру нуар і прослідкувати його трансформацію від класичного нуару до нуару;
- дослідити роль психологізму та внутрішньої моральної дилеми головного героя на формування естетики нуар;
- розглянути приклади сучасних аудіовізуальних творів, що репрезентують оновлену нуарну естетику, а саме анімаційний серіал *Arcane* (2021) та фільми *Zodiac* (2007), *Blade Runner 2049* (2017);
- оцінити вплив трансформацій естетики нуару на сприйняття й емоційний досвід глядача; розробити авторський відеопроєкт, метою якого є розібрати які нуарні елементи лягли в основу анімаційного серіалу *Аркейн* (2021).

Об'єкт дослідження — репрезентація естетики нуар як візуально-наративної системи в аудіовізуальному просторі.

Предмет дослідження — стильові ознаки та вектори трансформації естетики нуар в сучасному кіно, анімації, серіалах і відеоіграх.

Методи дослідження. У роботі застосовано міждисциплінарний підхід, що зумовлено багатоаспектністю досліджуваного об'єкта, що є предметом аналізу таких галузей гуманітарного знання як естетика, етика, Film Studies, соціологія, культурологія, психологія та ін. У нашому дослідженні використовуються такі загальнонаукові методи дослідження як аналіз літературних джерел, а саме вивчення наукових праць, статей, книг та інших джерел, присвячених естетиці нуар, її історичному розвитку, ключовим концепціям, дефініціям та її сучасним проявам у різних медіа; систематизація та узагальнення досліджуваних джерел. Для виявлення ключових змін та адаптацій естетичних і тематичних елементів у сучасному контексті в роботі використовується порівняльний аналіз.

Для дослідження репрезентації естетики нуар в аудіовізуальному просторі доцільно використати такі спеціально-наукові методи:

- семіотичний аналіз (що дозволяє дослідити, візуальні, звукові й просторові елементи. В нуарі це символіка тіні, нічного міста, дзеркал, сигарет, дощу та образу фатальної жінки. Також аналізуються кольори, лінії кадру та кути зйомки);

- жанровий аналіз (завдяки якому можна ідентифікувати типові сюжетні схеми, конфлікти та персонажів, що є характерними для нуару, на кшталт злочину, зради, фаталізму, антигероїв, розслідування тощо. Жанровий аналіз допомагає виявити, наскільки сучасні твори дотримуються класичних рамок нуару або відходять від них, змішуючи з іншими жанрами — наприклад, науковою фантастикою, трилером чи фентезі);

- кейс-стаді (що передбачає глибокий розгляд окремих прикладів, які найбільш яскраво репрезентують трансформацію нуару. Наприклад, детальний аналіз стилістики серіалу *Arcane* (2021), де відстежуються елементи нуарної

атмосфери в анімації, такі як освітлення, інтер'єри, колірна палітра та внутрішні монологи персонажів);

– культурологічний метод (що допомагає зрозуміти, як естетика нуару відображає соціальні, політичні та психологічні настрої суспільства у певний історичний період. Класичний нуар виник після Другої світової війни на тлі недовіри до держави та економічної нестабільності, в той час як неонуар часто говорить про цифрову тривогу, кризу ідентичності та ізоляцію).

Теоретичну основу роботи складають наративна теорія кінематографа Девіда Бордвела і Крістін Томпсон; концепція публічного та приватного у кінематографі Сьюзен Зонтаг; гендерний аналіз чоловічого погляду у кіно Лори Малві; семіотична теорія кінематографа Томаса Ельзессера та Джеймса Нейрмора.

Емпіричну основу дослідження складають анімаційний серіал *Arcane* (2021), *Zodiac* (2007), *Blade Runner 2049* (2017), а також фільми класичного нуару (такі як *Metropolis* (1927), *The Lady from Shanghai* (1948), *Sunset Boulevard* (1950), *Touch of Evil* (1958) та ін.), і неонуару (такі як *American Psycho* (2000), трилогія *Batman* (2005-2012), *Inception* (2010) та ін.).

Наукова новизна дослідження полягає у визначенні особливостей медіарепрезентації естетики нуар на основі аналізу стильових ознак класичного нуару та їхньої трансформації у сучасному аудіовізуальному просторі. У дослідження застосовано комплексний підхід до аналізу жанру нуар, його естетики та наративу в сучасному контексті. В роботі систематизовано та уточнено спектр дефініцій, пов'язаних з кінематографом і, зокрема, жанром нуар; розглянуто еволюцію жанру в умовах соціокультурних змін від класичного нуару до його сучасних проявів, а саме неонуару, технонуару та психологічного нуару; досліджено адаптивність нуару до нових медіа, а саме геймінгу, соціальних мереж та телебачення; окреслено, які соціальні, культурні та технологічні зміни вплинули на розвиток жанру; здійснено аналіз мультижанрового втілення нуару у XXI столітті, зокрема в анімаційних серіалах, неонуарному кіно, відеоіграх, що рідко стають предметом академічного аналізу; створено авторський проєкт, який

фокусується на вивченні гібридизації жанру на прикладі анімаційного серіалу *Arcane* (2021).

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування його результатів для подальших наукових досліджень, оскільки робота створює підґрунтя для глибшого вивчення трансформацій жанрів у цифрову добу, а також у медіааналітиці та кінокритиці, завдяки тому, що висновки дослідження можуть слугувати інструментом для глибшого аналізу стилістичних та жанрових особливостей сучасних аудіовізуальних творів, що звертаються до естетики нуар. Ця робота може бути корисною режисерам, сценаристам, монтажерам, акторам, композиторам, звукорежисерам, кінокритикам, письменникам, а також науковцям та викладачам, що займаються вивченням медіа та кінематографа. Таким чином, дослідження не лише розкриває художній аспект естетики нуар, але й орієнтири для її використання у сучасному аудіовізуальному продукті.

Апробація результатів проєкту. Деякі з основних положень проєкту оприлюднено на XXIII Міжнародній науковій конференції студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Соціологія (пост)сучасності» (Харків, ХНУ імені В. Н. Каразіна, 14 березня 2025 року), а саме архетип фатальної жінки в нуарі.

Структура та обсяг дослідження. Робота складається зі вступу, шести розділів (у тому числі 12-ти підрозділів), висновків, списку використаних джерел (85 найменувань, з них 75 – іноземними мовами, 50 – досліджувані джерела). Загальний обсяг дослідження – 76 сторінок (з них основна частина – 67 сторінок).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕСТЕТИКИ НУАР

1.1 Дефініції основних понять: нуар, естетика, аудіовізуальний простір

Нуар вважається одним з найцікавіших жанрів кінематографа. Однак перед тим, як переходити до аналізу нуару як жанру, слід перш за все ознайомитись із основними дефініціями. Тож за визначенням словника Кембрідж, нуар — це стиль або жанр кінематографа, позначений настроєм песимізму, фаталізму та загрози [18]. Цей термін, як вказує канадський дослідник Метью Галлан, спочатку застосовувався (групою французьких критиків) до американських трилерів і детективів, знятих у 1944–54 роках, а також до робіт таких режисерів, як Орсон Веллс, Фріц Ланг і Біллі Вайлдер [25]. Окрім цього, слід також визначити, що таке естетика та аудіовізуальний простір, оскільки на меті робота має дослідження естетики жанру нуар в аудіовізуальному просторі. Згідно з загальноприйнятим визначенням, естетика — це філософське дослідження краси та смаку. Вона тісно пов'язана з філософією мистецтва, яка займається природою мистецтва та концепціями, з точки зору яких інтерпретуються та оцінюються окремі твори мистецтва. Під комплексним поняттям аудіовізуального простору у цьому дослідженні ми розуміємо всі форми комунікації, що використовують звук і зображення для передачі інформації, емоцій та ідей (кіно, телебачення, відеоігри, онлайн-візуальні платформи, а також інтерактивні медіа, такі як віртуальна та доповнена реальність).

Прийнято вважати, що нуар як жанр виник у 1940-х роках в США після Другої Світової Війни, як реакція на зміни у післявоєнному суспільстві та економічну кризу, через недовіру людей до соціальних інституцій. Однак, Мат'є Галлан зазначає, що також існує думка, за якої передумови до виникнення нуару як жанру існували ще у 1930-х, і це був “сухий закон”. Галлан пояснює, що у 1930-х роках з'явилися гангстерські фільми, які певною мірою стали основою для формування нуару, відображаючи зміни в ментальності американців під час

"сухого закону". Ці фільми представляли теми, які згодом стали важливими для фільмів нуар, такі як злочинність, аморальність й анархія. Хоча гангстерські фільми не можна повністю ототожнити з естетикою нуару, вони мали спільні теми, зокрема образи героїв-антигероїв, які контрастували з позитивними героями класичного голлівудського кіно. Також прийнято вважати, що величезний вплив на формування нуару мав німецький експресіонізм. Німецький експресіонізм 1920-х років також використовував контрастне освітлення, тіні й драматичні візуальні ефекти, щоб передати психологічну напругу. Жанр був найбільш популярний у 1910-1920-х роках, як відповідь на соціально-політичну нестабільність у післявоєнній Німеччині. Крім того, деякі експресіоністські режисери емігрували до США через зростання нацизму в Німеччині. Режисери та митці, які переїхали до Голлівуду мали великий вплив на становлення нуару. Хаббарт зазначає, що завдяки експресіоністським режисерам, нуар набув глибини й унікального стилю, який підходив для зображення післявоєнної реальності в США [27]. Поєднання німецького експресіонізму та соціального підґрунтя у вигляді "сухого закону" стали сприятливою основою для формування нуару як жанру. Врешті решт прообрази з гангстерських фільмів віднайшли своє втілення у психологічній неоднозначності класичного нуару, де головні герої, на відміну від голлівуду, не є протагоністами.

Популярність нуару швидко зростала протягом 1940-50-х років. Основою нуару стали такі жанри, як детектив і трилер, де величезну роль грала психологічна драма. Нуарні фільми часто мають заплутаний сюжет, ускладнений флешбеками та нелінійною подачею, а головні персонажі, як правило, морально неоднозначні, часто це приватні детективи або злочинці, які діють на межі закону. Також важливу роль відіграють фатальні жінки (*femme fatale*). Головний жіночий персонаж часто стає символом небезпеки та спокуси. Дослідник Роберт Лінжман зазначає, 1950-х роках класичний нуар поступово втрачає популярність. Науковці пояснюють, це зумовлено тим, що післявоєнна Америка поступово відходила від наслідків війни й поверталася до мирного життя, з оптимістичною вірою в майбутнє [33]. Нуар досить швидко розвивався протягом 1940-х років, поєднуючи

в собі психологічну драму, зумовлену соціально-політичними наслідками Другої Світової Війни, з елементами трилеру та детективу. Нелінійність сюжету та моральна амбівалентність відображають соціальну напругу у суспільстві, притаманну тому проміжку часу. Небезпечність фатальної жінки зумовлена страхом суспільства перед жіночою емансипацією. Із закінченням війни попит на "чорне" кіно спадає через перехід до мирного життя.

Однак із 1960-х років елементи нуару почали відроджуватися у формі неонуару, який зберігав ключові риси жанру, але адаптував їх до нових тем, таких як питання ідентичності та соціальної несправедливості. Термін "неонуар" в буквальному сенсі означає "новий нуар", оскільки він успадкував основні характеристики класичного жанру, зокрема моральну амбівалентність, похмурий настрій, контрастне освітлення та головного героя, який коливається між світлом і тінню. Серед дослідників кіно прийнято вважати, що неонуар виходить за межі класичного нуару, фокусуючись на більш складних та глобальних темах, таких як криза ідентичності, зростання урбанізації, вплив технологій та корупція на різних рівнях влади. Джеймс Неймор підкреслює, що у неонуарі головний герой, як і в класичному нуарі, часто опиняється наодинці з проблемою, але тепер він стикається з новими перешкодами, такими як бюрократія, корупція, зростання контролю держави тощо [35]. неонуар не змінює рис класичного нуару, він залишає загальну похмуру атмосферу та амбівалентність головного героя, однак, із новими суспільними викликами, психологічні елементи нуару адаптуються до нових умов, тому відбувається тематичне оновлення жанру із фокусом на більш глобальні проблеми.

Як відомо, з розвитком технологій у 1980-х роках неонуар почав змінюватися та адаптуватися до нових реалій. неонуар перемістився в площину наукової фантастики, де глядач вже може спостерігати місто майбутнього. Крім цього, тепер піднімаються питання людяності, кризи ідентичності та меж між людиною і технологіями. У 1990-2000-х роках неонуар заглиблюється в психологізм: персонажі стають більш глибокими, а сюжет часто заплутаний і нелінійний і дедалі частіше зустрічається змішання реальності з ілюзією. Можна

погодитися з думкою дослідника Едварда Діменберга, що завдяки своїй гнучкості та адаптивності неонуар залишається затребуваним жанром й у XXI столітті, однак класичні теми все ще залишаються актуальними — від боротьби за ідентичність і конфлікту з системою до усвідомлення темної сторони людської натури [21]. Крізь десятиліття неонуар відображає свою здатність адаптуватися не лише під соціальні зміни, а й під технологічні, переносячи місце дій з реального світу у міста майбутнього.

Психологічні теми поглиблюються і виходять на новий рівень, вони відображають проблеми та переживання сучасної людини, а саме кризу ідентичності і людяності.

1.2 Концептуальні підходи до аналізу естетики нуар в аудіовізуальних мистецтвах

Аналіз естетики нуар в аудіовізуальних мистецтвах є доволі складним і вимагає різноманітних підходів, завдяки яким можна не лише дослідити візуальні та тематичні особливості цього жанру, але й його культурний та соціальний контекст. Нуар, що виник у період після Другої світової війни, вирізняється своєю атмосферою, складними персонажами та психологічним змістом. Аналізуючи естетику нуар важливо враховувати різні концептуальні підходи, за допомогою яких можна дослідити його вплив на сучасне аудіовізуальне мистецтво. Ці підходи, від формалістичного до культурного і історичного аналізу, дозволяють виявити як комбінація технічних елементів, наративних структур та соціальних ідей створюють складну картину.

Формалістичний аналіз естетики нуар зосереджується на технічних елементах, які створюють характерну атмосферу цього жанру. Кінематографія, зокрема, грає ключову роль, а саме використання освітлення та глибоких тіней створює напружену і загадкову атмосферу, що підкреслює моральну неоднозначність персонажів. Побудова кадру є візитівкою цього жанру, тому важливо розуміти, що композиція є одним з ключових елементів при аналізі нуару.

Кожен кут в сцені має на меті донести певну думку чи відчуття до глядача. Монтаж у фільмах нуар часто демонструє ритмічні переходи, відображаючи внутрішній конфлікт героїв. Монтаж дає змогу відчуті динаміку картини і робить акцент на важливих для сюжету деталях. Вивченням та аналізом візуальної складової нуару займалися такі дослідники як Шері Чінен Б'єсен, Фостер Гірш та Адам Сільвер [15; 30; 42]. Звук також має важливе значення, оскільки музика та звукові ефекти використовуються для створення емоційного фону, який підкреслює відчуття тривоги, втрати або фаталізму. Крім музичного супроводу у вигляді джазу, інші звуки теж відіграють велику роль, таким чином звук дощу, вітру, стукіт підборів, скрип деревини та навіть тиша створюють обрамлення для того, що відбувається на екрані, посилюючи напругу. Дослідники кіно вважають, що формалістичний аналіз дозволяє оцінити, як ці елементи взаємодіють між собою, формуючи єдину картину [25]. Завдяки формалістичному аналізу можна поспістю розібрати технічну сторону створення кінокартини, її “зовнішній” зміст та “пакування” та як вони впливають на сприйняття глядачем наративу.

Наративний аналіз в нуарі фокусується на складності сюжетів, персонажів та тем. Нуарні фільми часто мають заплутаний сюжет, в якому можна зустріти обман та зради. Нелінійність та заплутаність сюжету є однією з ключових ознак жанру. Нуар називають “чорним” кіно, однак, на відміну від класичного голлівуду, в ньому немає поділення на чорні і білі. Складність нуару і є в його сірих тонах, це можна простежити у сюжетних арках, вчинках та мотивації героїв. Наратив нуару вивчала велика кількість дослідників, серед них можна зустріти Діксона, Геллвіг, Мейер та інші [21; 29; 34]. Персонажі, зазвичай представлені як антигерої, які борються зі внутрішніми проблемами і зовнішніми обставинами, що викликає одночасно і симпатію, і антипатію. Герої нуару не є класичними протагоністами, зазвичай вони переслідують свої власні цілі і власний моральний кодекс, який часто відрізняється від загальноприйнятих норм. І хоча вони і викликають одночасно і симпатію, і антипатію, це допомагає краще зрозуміти їх та їхню мотивацію. Марк Конард та Роберт Порфіріо підкреслюють, що аналізуючи такі теми, як моральна неоднозначність та самоідентифікація, можна виявити, як нуар

відображає складні соціальні та психологічні питання актуальні в сучасному суспільстві [19]. Наративний аналіз дає змогу оцінити наскільки тісно в одній картині переплітаються між собою в сюжети складні психологічні та соціальні аспекти. Завдяки цьому ми маємо можливість простежити як змінювався сюжет нуару з пливом часу.

Ідеологічний аналіз вивчає, як естетика нуар відображає соціальні, політичні та культурні ідеї. Соціально-політичні зміни були основою формування жанру. Нуар є відображенням соціальних проблем доби своєї появи, він часто критично ставиться до суспільства, викриваючи його недоліки та корупцію. Персонажі є віддзеркаленням соціальних стереотипів, як наприклад фатальні жінки, які символізують як привабливість та сексуальність, так і загрозу. Персонажі відображають страхи соціуму, і, таким чином, фатальна жінка є страхом суспільства перед жіночою незалежністю, оскільки вона відрізняється від прийнятних домогосподарок, метою яких було збереження родини як осередка суспільства. Прийнято вважати, що вивчаючи, як нуар зображує питання влади, гендеру, раси та класу, ідеологічний аналіз дозволяє розкрити соціальні умови, за яких виник цей жанр, а також його вплив на аудиторію [12]. Завдяки ідеологічному аналізу ми можемо спостерігати як з часом змінювалося тематичне наповнення жанру під впливом соціально-політичних та культурних змін. З розвитком суспільства та появою нових соціальних проблем, нуар піднімає більш складні питання, ніж корупція та злочинність, як це було з самого початку.

Психологічний аналіз нуару досліджує підтексти та символіку, що з'являється в сюжетах чи образах. Психологізм є однією з ключових рис жанру, що надає йому комплексності. Як зазначає Ед Тан, теми, пов'язані з травмами, страхами і сексуальністю, часто переплітаються між собою, що надає глибини персонажам [45]. Психологію нуару також вивчав й іспанський дослідник Хосе Луїс Санчес Норієга у своїй дисертації *Psychoanalytical Culture in the American Film Noir* [40]. Моральна неоднозначність героїв робить їх більш складними, завдяки чому ми починаємо їм більше співчувати. Глибокий психологізм дозволяє нам краще зрозуміти життєвий шлях того чи іншого персонажа, його мотивацію,

та пояснює його вчинки. Наприклад, архетип фатальної жінки може відображати страхи чоловіків перед жінками, які мають владу. Існує думка, що фатальна жінка зазвичай є антигероїнею, оскільки для патріархального суспільства владна позиція жінки є загрозою [1]. Психологічний аналіз досліджує, як естетика нуар відображає людську природу та складність емоцій, підкреслюючи глибокі переживання, які впливають на рішення персонажів. Саме завдяки психологічному аналізу ми маємо змогу краще зрозуміти внутрішній світ персонажів, разом з їхньою поведінкою, мотивацією та моральними принципами.

Культурний та історичний аналіз досліджує, як естетика нуар відображає соціальні та культурні зміни, в яких вона виникає. Нуар, як жанр, виник у післявоєнній Америці, коли суспільство переживало глибокі трансформації, від економічної кризи до соціальних цінностей. Такі події, як війна мають глибинний вплив на соціум, вони можуть змінювати соціальні норми та норми поведінки тощо. Погодимося з тим, що культурний та історичний аналіз підкреслює важливість контексту для розуміння естетики нуар і його впливу на суспільство [25]. Крім того, Гарріс, Лінжман, та інші дослідники насамперед вивчали, як історичний контекст вплинув на формування нуару як жанру [28; 32; 37]. Цей підхід дозволяє виявити, як культурні уявлення про мужність, жіночність, насильство і кримінальність відображаються у фільмах, створених у цей період. Високий рівень криміналу та насилля у класичному нуарі зумовлений воєнним часом, однак, в пізніших фільмах неонуару фокус уваги зміщується на боротьбу людини з технологіями, що є наслідком швидкого прогресу та розвитку науки.

Отже, виокремлені нами формалістичний, наративний, ідеологічний, психологічний, культурний та історичний аналіз дозволяє нам відстежити, як протягом десятиліть змінювався світ, які нові проблеми та виклики замінюють класичні питання влади та корупції, та як з часом змінюється людська свідомість.

Висновки до розділу 1

У цьому розділі ми визначили основні дефініції цього дослідження. Ми розкрили поняття нуар, естетика та аудіовізуальні медіа, зробили спробу уточнити та доповнити їхні значення з урахуванням сучасних тенденцій кінематографу, а також запропонували власну дефініцію поняття аудіовізуальні медіа.

Нами обґрунтовано основні передумови виникнення нуару як жанру. Показано, що рівень наукового дослідження та зацікавленість даною темою змінювалась в ході історії та еволюції кінематографу від невеликих згадок німецького експресіонізму до ґрунтовних теоретичних робіт, присвячених формуванню нуару та досліджень його трансформації. Доведено, що нуар виник на тлі зростання криміналу у 1930-х роках та міграції німецьких режисерів у США. Детально було розглянуто основні етапи формування та трансформації нуара, які чинники вплинули на розвиток жанру.

Окрему увагу приділено концептуальним підходам до аналізу естетики нуар. Ми детально розглянули такі методи, як формалістичний, наративний, ідеологічний, психологічний та культурний та історичний аналіз. Завдяки цим підходам ми маємо можливість детально вивчити нуар з різних боків та виділити ключові характеристики жанру.

РОЗДІЛ 2

ІСТОРИЧНА РЕТРОСПЕКТИВА: ВІД КЛАСИЧНОГО НУАРУ ДО НЕОНУАРУ

2.1 Нуар і архетип фатальної жінки: характерні риси та жанрові трансформації

Атмосфера нуару притягує глядача своєю таємничістю та насиченістю. Музика й звуки також підсилюють атмосферу тривоги та самотності. Саундтреки із мінорними мелодіями акцентують увагу на драматичності, а звуки міста, такі як сигнали машин чи ехо кроків у порожніх провулках доповнюють атмосферу похмурого урбаністичного середовища. Вважається, що інколи режисери навмисно використовують тишу, оскільки відсутність звуків стає ще більш навантажливою, натякаючи на небезпеку. Звуки та навіть їхня відсутність є важливими елементами у побудові нуарного сюжету. Персонажі в нуарі перебувають у світі, де немає чітких меж між добром і злом. В цілому, можна сказати, що весь нуар перебуває у “сірій зоні”. Герої потрапляють у безвихідні ситуації, а їхні життєві шляхи заплутані. Можна вважати, що часто вони самі антигерої з проблемами, які намагаються вирішити свої складні дилеми, їх переслідують помилки минулого або сумніви щодо майбутнього, а їхні рішення нерідко призводять до ще більшого хаосу [33]. Персонажі нуару морально сірі, в їхніх вчинках є логіка та певна мотивація, однак вони слідуєть лише своєму особистому моральному кодексу і часто нехтують соціально прийнятими нормами моралі.

Темна атмосфера нуару є глибоко символічною, вона не тільки відображає зовнішні обставини, а й підкреслює внутрішній стан персонажів, їхню тривожність, ізольованість, психологічні проблеми і неможливість знайти вихід. Моральна двозначність є одним із ключових елементів жанру. У світі нуару немає простих розмежувань між добром і злом, межа між чорним та білим зникає. Навпаки, герої постійно балансують на тонкій межі між правильними та

аморальними вчинками, праведністю і спокусою, а їхні дії часто спрямовані не на досягнення справедливості, а на виживання чи реалізацію своїх особистих інтересів. Відомо, що головні герої нуару часто є антигероями, наприклад, детектив у нуарі не шукає істини заради справедливості, він часто переслідує свої інтереси, які можуть бути мотивовані грошима, пристрастю до жінки або власною ворожістю до світу. Його готовність переступати через моральні принципи, збрехати або зрадити робить його більш реальним, наближаючи його до глядача, і хоча він може мати свій особистий кодекс честі, цей кодекс завжди залишається гнучким і піддається ситуації [20]. Психологізм нуару відображається у внутрішньому світі його героїв, на відміну від стереотипних класичних образів антагоністів та протагоністів, персонажі нуару балансують на межі, постійно перебуваючи в “сірій зоні”. Героїв нуару не можна в повній мірі назвати позитивними чи негативними, вони залишаються нейтралами із власними поняттями правильного та хибного.

Фатальна жінка у нуарі додає ще більше двозначності. Вона, на перший погляд, приваблива і загадкова, але водночас несе загрозу для героя. Її фаталізм полягає у її відмінності від класичного образу жінки-домогосподарки, притаманному тому часу. Її наміри залишаються туманними, а поведінка — мінливою. Фатальна жінка має глибоке коріння в літературі та мистецтві, де її прообразами були такі міфологічні фігури, як Ліліт, Саломея чи сирени. З міфології відомо, що вони є архітепічно спорідненими фігурами жінок, які порушують кордони. Ліліт, Соломея та сирени символізують жінок, непокорних чоловічій владі. Вони всі є символами сексуальності та спосусі, однак, їхнє бажання є активним, а не пасивним, що робить їх небезпечними для чоловіків. Кожна з них є негативним образом, тому що вони всі біжали бути вільними та сильними, що протистоїть патріархальним ідеалам покірної жінки. У нуарі цей архетип адаптується до умов сучасності, зберігаючи основну рису — здатність спокушати та руйнувати чоловіків через свою харизматичну, але небезпечну природу. У контексті нуару, фатальна жінка стала втіленням страхів щодо емансипації жінок і втрати традиційних ролей. Вона не вписується у рамки

домогосподарки чи дбайливої дружини, натомість є незалежною, сексуально привабливою, розумною та здатною маніпулювати. На думку дослідників, фатальна жінка має свою певну мотивацію. Вона маніпулює головним героєм, часто змушуючи його порушувати власні моральні принципи, вона спокушає його, і є суб'єктом, а не об'єктом. Фатальна жінка є символом незалежності, оскільки вона сама обирає, що робити із власним життям та тілом [1]. Зовнішня краса фатальної жінки контрастує з її внутрішніми амбіціями й здатністю на підлість. Її краса є не лише естетичною, а й небезпечною. На відміну від традиційної жіночності, краса фатальної жінки руйнівна, вона може зрадити героя, спонукати його до злочину або просто використовувати його у своїх цілях. Її вплив на героя – це постійний виклик його принципам і емоційним слабкостям. Відносини між героями і фатальною жінкою стають прикладом того, як моральна неоднозначність може зруйнувати людину, поставивши її перед важким вибором між пристрастю і раціональністю. Фатальна жінка має неабиякий вплив на наратив нуару, вона є символом спокуси й небезпеки, як і її прообрази із міфології. Фатальна жінка відображає страх патріархального суспільства перед владною позицією жінки, яка сама вирішує свою долю і відмовляється підкорятися.

Фатальна жінка у нуарі володіє гострим розумом, який використовує для маніпуляцій і досягнення своїх цілей. Її здатність прораховувати ситуацію на кілька кроків вперед робить її небезпечною. На відміну від класичного жіночого образу, фатальна жінка має свободу волі. Вона майстерно використовує свою зовнішність для спокуси чоловіків. Краса фатальної жінки є неконформною, оскільки її образ значно відрізняється від класичного уявлення про жіночу красу. Вона спокушає головного героя, її сексуальність є активною, а не пасивною. Сексуальність фатальної жінки є її головним інструментом, але також стає причиною її фатальності, адже вона часто приречена через цю саму силу. Фатальна жінка діє без огляду на суспільні норми, вона здатна на брехню, зраду чи навіть вбивство, якщо це допомагає їй досягти бажаного. Її мотивація не завжди однозначна, це може бути не лише жадоба багатства, але й прагнення свободи чи помсти, вона нетипова для класичного образу жінки, фатальна жінка

має свої егоїстичні цілі, які не вписуються в норми моралі. Однак, вона рідко уникає покарання за свої вчинки, її руйнівний вплив повертається до неї самої, вона може загинути, бути викрита або втратити те, заради чого боролася. Як і її прообрази, врешті решт, вона демонізується, оскільки не вписується в образ покірної та чистої жінки. Прийнято вважати, що архетип фатальної жінки уособлює страхи та ідеї суспільства щодо жіночої автономії. Вона руйнує звичні уявлення про “правильну” жіночність, кидаючи виклик традиційним гендерним ролям. Її образ залишається впливовим і багатозначним, продовжуючи викликати інтерес та дебати навіть у сучасному контексті [19]. Фатальна жінка є важливим елементом нуарного сюжету. Вона розкриває пороки головного героя завдяки своїй хитрості, гострому розуму та сексуальності. Фатальна жінка є повною протилежністю традиційному образу жінки, вона має власну волю, бажання та виступає суб’єктом, а не об’єктом. Однак, як і її прообрази вона часто зіштовхується з трагічним фіналом, оскільки це її покарання за непокірність та боротьбу проти патріархального устрою.

У нуарі також часто піднімається тема корупції, яка демонструє двозначність у суспільних структурах. Поліцейські, політики і представники закону можуть виявитися такими ж аморальними, як і злочинці, яких вони переслідують. Герой стикається з тим, що «добрі» сторони суспільства так само прогнили й зіпсовані, як і злочинний світ, якому вони мають протистояти. Нерідко органи законодавчої влади, основною метою яких є захищати суспільство, виявляються у зговорі та партнерстві зі злочинними організаціями, тим самим покриваючи їхні дії перед обличчям закону. В нуарі часто захисники правосуддя нехтують своїми обов’язками перед суспільством і не захищають тих, хто цього потребує. Це позбавляє можливості покладатися на закон або державні інститути, адже вони можуть бути настільки ж небезпечними й ненадійними. Корумпованість державних інституцій лише доводить відсутність справедливості та правопорядку, коли жертва винна у скоєному проти неї злочині, тоді як зловмисник звільнений від звинувачень. За Геллвігом моральна двозначність також проявляється через фінал, який у нуарі рідко буває щасливим. Герої часто залишаються

зруйнованими, обманутими або самотніми. Іноді вони платять надто високу ціну за свої моральні компроміси [28]. Нуар показує, що ідеального світу, в якому панує справедливість не існує, і ті, хто мали бути “добром” часто їм не є. Занепад суспільства та злочинність зумовлені корумпованістю органів влади та державних інституцій, які часто є частиною кримінального синдикату. Врешті решт справедливість виявляється недосяжною утопічною ідеєю.

Світлотінь у нуарі — це драматичний інструмент, що формує атмосферу, створює напругу і підкреслює внутрішні конфлікти героїв. Світло є одним з ключових елементів у побудові композиції. Використання світлотіні у фільмах цього жанру дозволяє не лише акцентувати увагу на важливих деталях, але й виражати емоційний стан персонажів, відображати їхню ізоляцію та внутрішню боротьбу. Здебільшого, тіні в нуарі є різкими та контрастними, вони підсилюють драматизм моменту. На думку дослідників візуальна стилістика нуару є ретельно продуманою сумішшю світла і тіні, ракурсів, локацій та атмосфери, що разом створюють похмурий, тривожний світ. Цей стиль допомагає не тільки формувати унікальну естетику, а й підсилює сюжет, показуючи, як зовнішній світ відображає внутрішні страхи і конфлікти персонажів [41]. Окрім наративу нуар вирізняється своєю побудовою композиції. Високий контраст світла і тіні створює додаткову напругу, а також передає емоційне навантаження миті. За допомогою світлотіні внутрішній світ героїв також отримує додаткової глибини. Світлотінь є важливим елементом формування жанру та однією з його ключових ознак.

Жанрові трансформації нуару відбувалися протягом десятиліть, і це значно збагатило жанр, адаптуючи його до нових соціальних і культурних умов. Попри своє коріння у 1940-1950-х роках, нуар залишився живим і актуальним, хоча його образи, тематика і прийоми зазнали значних змін, породжуючи такі піджанри, як неонуар і техно-нуар. Кожна нова хвиля не просто відтворювала класичні канони, а й переосмислювала їх, відображаючи нові суспільні питання. У класичному періоді, приблизно з початку 1940-х до кінця 1950-х років, нуар формувався під впливом повоєнної депресії, песимізму та соціальної ізоляції. Тому основними темами стали моральна двозначність та існування в небезпечному світі, де людина

не може довіряти ні оточуючим, ні собі. Війна значним чином вплинула на ментальність суспільства, що зробило ядро жанру таким, яким ми його знаємо, оскільки мистецтво завжди відображає проблеми епохи, кінематограф не є виключенням. Характерними були сюжети, в яких герої ставали жертвами обставин, часто опиняючись у пастці злочинних махінацій. Це значною мірою відображає проблеми того часу, такі як корумпованість державних установ та перманентне почуття небезпеки. Джеймс Неймор зазначає, що саме в цей період сформувався впізнаваний стиль нуару: високе світлотіньове освітлення, незвичайні ракурси, тісні, майже клаустрофобні інтер'єри і тривожні міські ландшафти [35]. Формування класичного нуару є відзеркаленням суспільних проблем повоєнної Америки. Саме занепад і депресія дали поштовх для існування жанру, в якому немає класичної історії із щасливим фіналом.

Починаючи з 1970-х років, нуар відроджується в новому вигляді, що отримав назву неонуар. неонуар продовжує традиції класичного жанру, але розширює його рамки, додаючи нові соціальні та психологічні теми. Жанр трансформується із змінами в ментальності суспільства. На перший план виходить більш глибокий аналіз психології героїв та їхньої внутрішньої боротьби, а також нове осмислення суспільства і технологічного прогресу. На відміну від класичного нуару, в неонуарі психологія героїв має глибоке розкриття. Тепер жанр фокусується не лише на проблемах несправедливості, а й на ментальній складовій героїв, завдяки чому ми маємо змогу краще зрозуміти їх моральні принципи та мотивацію. Мейєр та Макдоннелл підкреслюють, що важливим елементом неонуару є критика сучасних соціальних інститутів, корупції та неефективності влади. неонуар часто має яскраві кольорові кадри, але зберігає класичні риси, як сильний контраст, похмурий настрій і моральну двозначність [33]. Завдяки розвитку жанру ми можемо спостерігати, як поглиблюється психологічна складова жанру, відводячи фокус від зовнішнього до внутрішнього. Важливу роль також зіграв колір. Завдяки контрасту кольорів неонуар краще передає психологічний тиск та двозначність. На відміну від монохромної картинки, кожен колір в

композиції має своє значення та емоційне забарвлення, що сприяє глибшому сприйняттю кадру глядачем.

Техно-нуар став наступним етапом трансформації, адаптуючи класичні ідеї нуару до тематики наукової фантастики. В техно-нуарі головні теми включають контроль технологій над людиною, втрату особистої свободи і сутність людської ідентичності, яка розчиняється в цифрових технологіях. Тема ідентичності стає основою піджанру. Разом із розвитком технологій та швидким прогресом виникає страх втрати себе та людської ідентичності в цілому. Цей страх зумовлений втратою людяності, через швидкість прогресу та бажанням суспільства зробити щось більш досконале ніж людина. Вважається, що цей піджанр віддзеркалює страхи сучасного суспільства, змушуючи глядача замислитися над майбутнім, де контроль технологій над людиною стає нормою [45]. Нуар підпорядковується суспільним змінам, завдяки чому ми можемо спостерігати як жанр адаптує страхи людини перед швидким розвитком технологій та втрату людяності, коли світом правлять машини. Техно-нуар дає глядачеві змогу зрозуміти, що почуття та емоції не є недосконалістю людини, вони є основою її ідентичності, чого не мають машини.

З початку 2000-х років з'являється новий напрямок, орієнтований на внутрішній світ героїв. Психологічний нуар менше зосереджується на зовнішньому конфлікті та кримінальних сюжетах, а натомість більше уваги приділяє переживанням героїв і їхнім психічним станам. Тепер проблемою героя стає не соціальна несправедливість, що його оточує, а особиста дилема. Розкриття внутрішнього світу героїв робить їх більш реальними для глядача, даючи змогу їм співпереживати та зрозуміти причини їхніх дій. У таких фільмах міське середовище залишається ворожим, але конфлікт стає більш особистим. Дослідження людських емоцій і страхів стає центральною темою. Психологічний нуар показує, що коронем проблем є психологія людини. Найбільшим ворогом є не навколишнє середовище, а внутрішній світ, який може бути не менш ворожим. Цей піджанр, як слушно зауважує Діксон, демонструє, як внутрішні психологічні бар'єри стають справжньою перешкодою для досягнення справедливості або

щастя [20]. З часом нуар відходить від класичних тем і поглиблюється в психологізм, розкриваючи внутрішній героїв, їхні проблеми та переживання, що дає змогу глядачеві краще зрозуміти ті чи інші вчинки та моральний кодекс персонажів.

Сучасний нуар поєднується з іншими жанрами, такими як комедія, драма або навіть жахи. Нуар є досить пластичним, що дає йому змогу вступати в симбіоз з іншими жанрами. Прикладом може бути *Fargo* (1996) [66], який поєднує нуарні елементи з чорним гумором і гротескними персонажами, створюючи суміш жанрів. Саме поєднання з іншими жанрами підсилює певні аспекти нуару. Нуар у таких фільмах втрачає класичну форму, проте зберігає ключові риси, такі як моральна двозначність, антагоністичне середовище і відчуження персонажів. Нехай побудова кадру зазнає значних змін, однак наратив залишається незмінним. Маттьє Галлан слушно зазначає, що гібридні форми допомагають нуару залишатися актуальним, адаптуючи його під специфіку різних культур і контекстів, наприклад, корейського кінематографу або французького нуару [25]. Саме пластичність нуару та його здатність змінюватися відповідно до соціальних проблем та сучасних тенденцій робить його настільки незвичним і відрізняє його від інших жанрів.

У цілому, трансформації нуару показують його здатність адаптуватися до нових культурних умов і реалій, зберігаючи при цьому основні теми та стильові риси. Кожна нова хвиля нуару це спосіб відобразити сучасний соціальний і психологічний ландшафт. Жанр є унікальним за рахунок того, що зміни відбуваються поступово і не суперечать початковим ідеям, а навпаки доповнюють їх, додаючи йому складності та багатшаровості.

2.2 Візуально-стильові прийоми неонуару: чорно-біла гама vs. колір (від кінематографа і телебачення до відеоігор)

Класичний нуар 1940–1950-х років спирався на чорно-білу гамму, яка додавала виразності через високий контраст між світлом і тінню. Перш за все, ми

знаємо нуар як чорно-біле кіно. Високе світлотіньове освітлення з акцентом на тіні і різке світло не тільки створює відчуття напруги, але й символізує двозначність та моральну амбівалентність персонажів. Чорно-білий контраст підсилює драматизм і занурює глядача в атмосферу безвихідності, в якій героям доводиться існувати в стані постійної напруги та небезпеки. Різкі тіні та високий контраст надають зображення глибини. Поширена думка, що обмеженість кольору спонукає глядача зосередитися на тонкощах композиції і освітлення, залишаючи відчуття невизначеності та прихованого змісту [40]. Чорно-біла композиція із різкими контрастами є визначальною рисою класичного нуару. Монохромне зображення дає змогу глядачеві краще зануритися саме у наратив кінокартини, і хоча візуальний стиль класичного нуару є важливим елементом у формуванні жанра, він залишає простір для нарації.

Починаючи з 1970-х років, режисери експериментують з кольором у нуарних фільмах, створюючи новий піджанр — неонуар, який використовує колір для розкриття психологічного стану персонажів. Колір стає символічним інструментом, він підсилює тривожну атмосферу, зображує нічне місто та його загрози за допомогою темних, насичених відтінків синього, зеленого та червоного. Колір часто використовується вибірково, щоб виділити важливі деталі або психологічний аспект сюжету. Використання кольору змінює темп наративу, однак робить картинку більш зрозумілою глядачеві, оскільки жанр використовує психологію кольору. Таким чином, глядач на інтуїтивному рівні сприймає певні кольори.

неонуар зберігає характерну для класичного нуару гру світлотіні, але використовує більш розмаїту палітру для створення складного візуалу. Завдяки використанню кольорової палітри однією схемою освітлення можна створити декілька різних сцен із різним значенням та психологічним навантаженням. Тепер зображення стає більш складним і комплексним. Яскравий неон часто співіснує з глибокими тінями, що створює дивовижний контраст між спокусливою поверхнею міста і темною реальністю. Відтепер неон стає однією з важливих характеристик жанру. У своїй роботі Чжан зазначає, що насичені кольори можуть

також символізувати внутрішній конфлікт персонажів, розкриваючи їхнє відчуження і психологічний дискомфорт. У поєднанні з класичними нуарними темами колір додає складності, роблячи історії більш багатогаровими і глибокими [50]. Завдяки впровадженню кольору нуар отримав збільшення візуальної глибини, колір стає елементом наративу і формує основу сприйняття сюжету, тепер глядач на інтуїтивному рівні краще розуміє те, що відбувається на екрані.

Отже, чорно-біла гамма і колір у нуарі виконують різні функції, але обоє спрямовані на створення тієї ж атмосферної напруги і психологічної глибини. Чорно-білий контраст дозволяє зосередитися на основах візуальної композиції і створює класичну похмуру атмосферу, тоді як колір у неонуарі додає символізму. Завдяки поєднанню контрасту та кольору жанр отримує не лише візуальної, але й наративної глибини. Психологія кольору та побудова кадру з контрастним освітленням формують нове бачення нуару як жанру, адаптивного до нових змін.

Нуар поступово перейшов з кінематографа та телебачення у нові медіа, відеоігри, зберігаючи свою особливу стилістику і тематику, але адаптуючи їх до інтерактивного формату. Цей жанр виявився надзвичайно гнучким, адаптивним до будь-яких медіа та форматів, адже завдяки його похмурій атмосфері, моральній двозначності і візуальній естетиці його можна використовувати для створення сильного емоційного впливу як у кінематографічних, так і в інтерактивних медіа.

На телебаченні елементи нуару стали популярними у серіалах, особливо в детективних і кримінальних драмах. Оскільки сам жанр від початку формувався на детективному наративі, його можна надзвичайно органічно помістити в кримінально-детективний сеттинг. Завдяки своєму психологізму нуар додає глибини та багатогаровості детективним історіям. У таких серіалах як *True detective* (2014) [73] або *Fargo* (2014) [64] ми бачимо розвиток нуарних тем і стилістики, але в новому форматі, де більше часу приділяється психологічному розкриттю персонажів. Завдяки візуалу нуару та поглибленому психологізму глядач довше залишається в напрузі. Серіали мають можливість розвивати сюжет довше, ніж фільми, і тому тут моральні конфлікти та психологічна глибина можуть бути ще більше деталізовані. *True detective* поєднує нуарну естетику з

рефлексіями про природу зла [64], а *Fargo* зберігає похмуру атмосферу і чорний гумор, створюючи гібридні жанрові відчуття [71]. Формат телевізійного серіалу дає нуару розкритися завдяки новим умовам, таким як збільшений хронометраж, завдяки якому глядач має змогу глибше зануритися у сюжет.

Відеоігри стали новим середовищем для розвитку нуару, пропонуючи гравцям можливість безпосередньо брати участь у створенні історії. Відеоігри відкривають абсолютно нові можливості для жанру як візуально, так і наративно. В інтерактивних нуарних іграх важливою складовою є атмосфера, яка створюється за допомогою темної графіки, висококонтрастного освітлення та зосередження на моральній двозначності і психологічних випробуваннях гравця. Ігри дозволяють гравцям зануритися в світ моральних дилем і кримінальних загадок, що відрізняє цей жанр у відеоіграх від його проявів у кіно чи на телебаченні. Крім того, тепер гравець має можливість самотійно впливати на темп наративу. Інтерактивний формат дає жанру розкритися з іншого боку та відкритися перед більшою кількістю глядачів. Однією з перших нуарних відеоігор є *Max Payne* (2001) [11], яка стала культовою завдяки своєму темному стилю, похмурій атмосфері та сильному акценту на помсті та втраті. Стилїстика гри використовує «bullet time» (уповільнений час) і багато внутрішніх монологів героя, що робить її схожою на класичні нуарні фільми [11]. Інша знакова гра, *L.A. Noire* (2011), відтворює Лос-Анджелес 1940-х років і поєднує інтерактивний досвід з атмосферою класичного нуару. Гравці розслідують злочини, стикаючись з моральними виборами та складними ситуаціями, що є сутністю нуарної етики [26]. Світ відеоігор відкриває нові можливості для адаптації та поширення нуару. Перехід до інтерактивних медіа дозволяє гравцю стати частиною наративу, а не лише спостерігати за тим, що відбувається на екрані.

Техно-нуар також знайшов своє втілення у відеоіграх, де похмура нуарна естетика зливається з науково-фантастичними елементами. *Cyberpunk 2077* (2020) [23] та *Deus Ex* (2000–2016) [32] є відмінними прикладами техно-нуарних ігор, що зосереджуються на темах контролю, змови і деградації суспільства. Ігровий техно-нуар переймає основні риси кінематографічного і втілює їх у новій

реальності. У цих іграх темна стилістика та похмурі технологічні міста, подібні до тих, які ми бачили у фільмі *Blade Runner* (1982) [79], підкреслюють ідеї відчуження, боротьби за ідентичність і небезпеки технологічного прогресу. *Blade Runner* є найбільш культовим та відомим представником техно-нуару, актуальним не лише в свій час, а й у сьогодення. Адаптивність техно-нуару полягає в тому, що він розповідає про проблеми у форматі футуризму, що не обмежує його в хронології. Крім того, за рахунок яскравої кольорової палітри та футуристичних пейзажів він є легко адаптивним до інтерактивних медіа.

Одна з унікальних можливостей, яку надають відеоігри в жанрі нуар — це можливість морального вибору. На відміну від фільмів чи серіалів, тут гравець може безпосередньо впливати на сюжет і приймати рішення, що мають етичні наслідки. Це додає новий рівень занурення в моральні конфлікти, характерні для нуару, і дозволяє гравцям пережити двозначні ситуації, що викликають психологічну напругу і внутрішній конфлікт. Ігри, як *Heavy Rain* (2010) [43] або *Detroit: Become Human* (2018) [48], пропонують гравцеві зробити моральний вибір, наслідки якого відображаються у складних сюжетних розгалуженнях, що підкреслює моральну двозначність і драматизм [58]. На момент виходу гра *Detroit: Become Human* була широко обговорюваною. Сюжет гри передбачає велику кількість сюжетних арок та варіативних можливостей фіналу. Такий персоналізований підхід дозволяє глядачеві “протестити” межі моралі та їхні наслідки в одній і тій самій середі.

Інтернет і соціальні медіа також стали новою платформою для популяризації нуарних мотивів. Короткі нуарні історії, меми і стилізовані відео поширюються в соцмережах, де можна відчувати вплив стилю нуару на сучасну онлайн-культуру. Так, наприклад, в якийсь момент на платформі TikTok вірально почали поширюватися сцени з Райаном Гослінгом в ролі Офіцера К з *Blade Runner 2049* (2017) [61], в якості реакцій. Багато контенту, особливо на YouTube та Instagram, стилізовано під естетику нуару з темними фільтрами, гнітючою музикою та морально неоднозначними темами. В сучасних медіа нуар став такою ж естетикою, як і dark academia. На платформах для самвидаву, як-от Wattpad чи

Archive Of Our Own з'являється безліч нуарних оповідань, які підхоплюють молоді автори, інтегруючи класичні теми в сучасний контекст. Однією з рис фанфікшену є те, що, зазвичай, автори залишають саме сеттинг та атмосферу, але змінюють сюжет. Завдяки цьому, не зважаючи на наративні зміни, сеттинг нуару залишається незмінним і поширюється далі.

Висновки до розділу 2

У цьому розділі нами виділено характерні риси жанру, а також його трансформації. Увагу було приділено наративній складовій нуару, а також його основним архетипам. Було виявлено, що основні риси жанру зосереджуються на темах моральної двозначності, фатальності людських рішень і протистоянні ворожому світу. Також, ми визначили, що одним із найбільш знакових елементів класичного нуару є архетип фатальної жінки. Образ фатальної жінки несе в собі символіку страху перед змінами соціальних і гендерних норм, зокрема в контексті повоєнного суспільства. Доведено, що з 1970-х років жанр трансформується у неонуар, але зберігає свої класичні риси, такі як моральна двозначність, похмурий настрій і антагоністичне середовище, однак фокусується на нових соціальних та психологічних аспектах.

Особливу увагу приділено трансформації нуару. Ми визначили основні етапи формування жанру, серед яких є класичний період (1940-ті — 1960-ті) та неонуар (з 1970-х). Було виявлено, що завдяки високій адаптивності жанр поступово перейшов з кінематографа на телебачення та у нові медіа, такі як відеоігри. Ми дослідили, що серіали, такі як *True Detective* і *Fargo*, використовують жанрові риси нуару для більш тривалого розкриття персонажів і їхніх моральних дилем, в той час як відеоігри, зокрема *Max Payne* та *L.A. Noire*, інтегрують нуарну естетику в інтерактивний формат, дозволяючи гравцям самостійно переживати моральні конфлікти й приймати складні рішення.

Нами виявлено, що нуар активно поширюється в нових медіа та онлайн-культурі, завдяки тематичним відео, фанфікшену та навіть мемам.

РОЗДІЛ 3

ПСИХОЛОГІЗМ І МОРАЛЬНА ДИЛЕМА В ЕСТЕТИЦІ НУАР

3.1 Конфлікт внутрішнього і зовнішнього світу персонажів: моральна двозначність та фаталізм візуального наративу

Візуальний наратив жанру нуар засновується на конфлікті внутрішнього і зовнішнього світу персонажів. Цей конфлікт робить героїв унікальними: вони прагнуть зберегти свої особисті цінності та стикаються з неминучим впливом корумпованого світу та його маніпуляцій. Психологізм та моральна дилема є одними з основоположних елементів жанру.

Нуар підкреслює цю боротьбу через такі візуальні прийоми, як різкі контрасти світла і тіні, асиметричні ракурси та похмурі міські пейзажі. Складні візуальні рішення важливі не лише для візуального сприйняття картини, вони надають глибини психологічній складовій. Моральна двозначність персонажів є центральним мотивом візуального наративу нуару. Герої часто не можуть уникнути порушення закону або зради, і це породжує внутрішній конфлікт. Зовнішній світ має значний вплив на внутрішній конфлікт. Крім того, фатальна жінка також є важливим аспектом конфлікту у нуарі. Вона представляє спокусу і загрозу, яку головний герой намагається подолати чи уникнути. Вважається, що цей образ підтримує атмосферу моральної двозначності, посилюючи напруженість між внутрішнім бажанням героїв залишатися вірними собі та своїм ідеалам та зовнішнім світом, який їх знищує [1]. Візуальні прийоми підкреслюють глибину сюжету та краще розкривають моральні дилеми та психологічні аспекти жанру. Саме поєднання складного наративу з нетиповими візуальними рішеннями дає нуару змогу виділятися серед інших жанрів.

Освітлення і контраст світла і тіні є основними компонентами візуальної стилістики жанру нуар. Вони використовуються не лише для створення атмосфери, але й для зображення моральної складності внутрішнього світу персонажів. Освітлення в нуарі часто драматичне, з різкими контрастами між

світлом і тінню, що підкреслює емоційну напругу та внутрішню боротьбу героїв. Босше зазначає, що світлотінь є одним з ключових прийомів нуару, він використовується для акцентування певних рис характеру і переживань персонажів. Так, наприклад, коли обличчя персонажа освітлюється частково і одна його частина залишається у тіні, це вказує на боротьбу між його світлою і темною сторонами. Таке освітлення натякає на наявність таємниць чи зла, які головний герой приховує [16]. Важливу роль у візуальному наративі нуарі відіграє не лише високий контраст освітлення, а й його розташування, залежно від положення в кадрі контраст світла й тіні може мати різне значення.

Використання освітлення знизу або з різко спрямованим контрастом часто надає обличчям персонажів загрозливого вигляду. Таким чином, нуарні режисери змушують глядача сумніватися у мотивах і чесності головних героїв, ставлячи під сумнів їхню моральну “чистоту”. Контраст світла і тіні в нуарі стає невід’ємною частиною візуалу жанра, де світло символізує правду та прозорість, а тінь — обман, небезпеку і таємниці, приховані в глибинах особистості героїв. На думку Гірша цей контраст дозволяє глядачеві краще відчувати моральну двозначність і внутрішній конфлікт головного героя. Тінь не лише елемент освітлення, а важливий символ, який надає візуальному образу багатозначності, натякаючи на темні сторони особистості героя та його приховані мотиви [29]. Завдяки використанню освітлення та тіней нуар надає монохромній картині глибини та багатосторонності. За відсутності кольорів освітлення та побудова кадру відіграють важливу роль.

Ракурси і асиметрична композиція є ключовими візуальними прийомами, які допомагають передати психологічну напругу. Використання нестандартних ракурсів надає сценам атмосферу дискомфорту і тривожності, що відображає конфлікт героя зі світом. Ракурси і асиметрична композиція не просто підсилюють візуальний стиль, але й є засобом передачі глибоких психологічних і моральних переживань героїв. Вони додають візуальній виразності конфлікту, у якому герої шукають баланс між світлом і темрявою. Геометрія та кадрування в нуарі відіграють важливу роль у підкресленні психологічної напруги та внутрішніх

конфліктів персонажів. Геометрія в кадрі часто проявляється через різкі, чіткі лінії, кути та повторювані форми, які символізують обмеженість і пастку. Дослідники зазначають, що геометрія і кадрування є важливими засобами жанру, які підсилюють емоційну і психологічну складову сюжету. Вони допомагають створити атмосферу фаталізму, моральної двозначності і відчуття приреченості, дозволяючи глибше зрозуміти переживання і мотиви персонажів [33]. Геометрія композиції є важливим елементом жанру нуар. Як і освітлення вона поглиблює сюжет, роблячи наратив візуально більш складним. Геометрія кадру допомагає глядачеві сильніше відчувати сцену, що відбувається на екрані.

У класичному нуарі колірну палітру замінювала гра чорно-білих відтінків. Проте, в неонуарі використання кольору набуло особливого значення, дозволяючи режисерам додавати нові емоції та символи. Темні, приглушені кольори домінують у палітрі неонуару. Ці кольори передають відчуття небезпеки, загадковості та безнадії, нагадуючи класичну стилістику. Використання яскравих акцентів у темній палітрі також є важливим візуальним прийомом. Наприклад, яскравий червоний колір крові або неонові вивіски виступають як візуальні маркери небезпеки або важливих сюжетних поворотів. Контрастні кольори підкреслюють драматичні моменти. Завдяки сучасним технологіям кольорокорекції та освітлення режисери неонуару мають можливість працювати з кольоровою палітрою для посилення емоційних ефектів. Джеймс Неймор зазначає, що кольорова палітра в неонуарі є складним інструментом, який додає глибини візуальному наративу. Кожен відтінок стає символом внутрішніх переживань героїв, їхньої боротьби зі світом та собою [35]. Колір став важливим елементом неонуару. За допомогою психології кольору можна передавати більш складні емоції. В такому випадку використовуючи одну схему освітлення за допомогою різних кольорів можна створити в корені різні сцени, які мають різний емоційний вплив на глядача. Незважаючи на використання контрасту за допомогою неону, неонуар все ще використовує темну палітру та приглушені кольори. Однак, яскраві кольори неону не руйнують візуальний наратив, а

додають йому глибини за рахунок посилення почуття відчуження й ворожості. В темній композиції яскравий неон сприймається як щось вороже.

У нуарі пейзаж і оточення також грають роль у відображенні внутрішніх станів героїв розкриваючи психологічні конфлікти. Сцени міських ландшафтів, покинуті вулиці та занедбані будівлі є символами емоційного та психологічного стану персонажів, їхніх страхів та тривог. Архітектура нуару значно вирізняється серед інших жанрів. Так, наприклад, в нуарі ми здебільшого спостерігаємо високі будівлі та хмарочоси. У поєднанні з постійною темрявою та, часто, дощем, вони створюють тиск на героя. На фоні контрасту між багатоповерховими будівлями та звичайною людиною посилюється почуття відчаю та незначності людського життя. Місто в нуарі часто зображується як ворожий простір. Натовп є символом самотності, де кожен персонаж бореться сам за себе. Самотність в натовпі є одним з ключових аспектів жанру. Занедбані будівлі відображають руйнування внутрішнього світу героїв та підкреслюють почуття внутрішнього опустошення. Дощ і нічна темрява підсилюють атмосферу тривожності. Дощ символізує очищення, але водночас створює гнітючу атмосферу. Оточення та пейзажі в нуарі є засобами, що передають тривогу, безнадійність та ізоляцію, які визначають життя героїв. Вони символізують відчуття пастки та нездатності втекти від своєї долі. Нічна зйомка надає фільмам нуарної естетики виразного стилю. Як слушно зазначають Мейєр та Макдоннелл темрява створює сильні контрасти між світлом і тінню, акцентуючи на невизначеності і таємничості оточення. Це створює інтригу і символізує приховані наміри персонажів та їхні темні сторони: величезні тіні символізують внутрішні страхи і моральні дилеми героїв [33]. В нуарі місто також виступає героєм. Воно має важливе значення для передання атмосфери. Спостерігаючи за міськими ландшафтами та архітектурною стилістикою, глядач поглиблюються а темп наративу. На фоні міських пейзажів стають краще зрозумілими почуття та дії героїв.

3.2 Протиставлення світла та тіні як метафора внутрішнього розладу

Протиставлення світла і тіні в нуарі не лише технічний прийом чи візуальна естетика, воно також є метафорою, яка втілює психологічні, моральні й екзистенційні конфлікти героїв. Завдяки цьому прийому режисери створюють складний візуальний наратив, що дозволяє передати складність і атмосферу жанру. Тіні в нуарі часто символізують приховані страхи, моральні сумніви та невирішені конфлікти героїв. Темрява метафорично зображує стан хаосу і розгубленості, який супроводжує персонажів. Їхні рішення та вчинки часто керуються емоціями та прагненням до помсти, які знаходять відображення у темряві. Так, наприклад, герой, чиє обличчя частково вкриває тінь є розділеним між своїми темними та світлими сторонами. Таке освітлення також натякає, що його наміри залишаються неоднозначними, глядач не впевнений, чи заслуговує персонаж на співчуття, чи на осуд. Тіні також можуть жити своїм “життям”, вони рухаються незалежно від персонажа, стаючи його двійником, який символізує темну сторону його душі. Кобджек підкреслює, що таке використання тіні підсилює відчуття того, що герой перебуває під впливом зовнішніх чи внутрішніх сил, які він не в змозі контролювати [19]. Тіні є не лише важливим елементом візуального оформлення нуару, за їхньою допомогою режисер передає стани і почуття героїв. Тіні знаходять відображення у глибокому психологізмі та моральній дилемі. До того ж, тінь можна вважати окремим героєм, який допомагає розкритися історіям інших.

Світло також має подвійне значення. З одного боку, воно може символізувати правду, моральну чистоту і спробу вирватися з темряви. З іншого боку висвітлення правди може викривати те, що персонажі прагнуть приховати. Світлові акценти підсилюють напругу, коли герой змушений зіштовхнутися з правдою. Наприклад, світло, яке освітлює лише одну частину кімнати чи обличчя героя показує його вразливість. Протиставлення світла і тіні у нуарі — це постійна боротьба між світлими і темними сторонами особистості. Це зображується через динамічний рух персонажів між світлом і темрявою. Наприклад, коли герой виходить з освітленої частини кадру в темну, це може символізувати його

моральне падіння. Динаміка світла і тіні також відображає невизначеність та неоднозначність ситуацій, у яких опиняються герої. Наприклад, вважається, що часте миготіння світла створює атмосферу нестабільності, передаючи стан персонажа, який знаходиться на межі між вірою у справедливість і моральним падінням [33]. Світло, як і тінь, формують візуальний наратив і допомагає краще зрозуміти психологічні аспекти та моральну двозначність персонажів. Хоча світло може здаватися позитивним елементом, це не завжди так, як і правда в нуарі не завжди є чимось ідеалізованим та сакральним.

Чіткі межі між світлом і тінню характерні для нуару. Вони підсилюють екзистенційні теми жанру. Світло і тінь не просто елементи освітлення, а й концептуальні полюси, які уособлюють боротьбу між добром і злом, порядком і хаосом, ідентичністю і відчуженістю. Однак нуар підкреслює, що ця боротьба не має простих розв'язків: герої приречені на постійне перебування між цими крайнощами. Наприклад, у фіналах багатьох фільмів нуар навіть ті персонажі, які приймають правильне рішення все одно залишаються “затемненими”, оскільки світло не може повністю витіснити темряву. Це візуально демонструє основну ідею жанру: абсолютного порятунку або очищення не існує. Гра між світлом і тінню не лише розкриває внутрішній світ персонажів, а й впливає на глядача. На думку Неймора, постійна зміна зон освітлення створює напругу, викликає тривогу і змушує сумніватися у намірах героїв. Глядач залишається у невизначеності, як і персонажі, адже світло, що мало би стати джерелом істини, лише частково відкриває правду, залишаючи решту в темряві [35]. Світло і тінь є одними з ключових ознак жанру. Різні схеми освітлення та рівень контрасту допомагають краще розкрити наратив. Завдяки світлу і тіні створюється невизначеність та напруга. Крім того, світло й тінь дають змогу глядачеві краще зрозуміти мотивацію та вчинки персонажів.

Висновки до розділу 3

У цьому розділі ми детально дослідили конфлікт внутрішнього та зовнішнього світу персонажів у нуарі, а саме моральну двозначність та фаталізм візуального наративу. Особливу увагу приділено вивченню взаємозв'язку візуального наративу та наративної складової. Доведено, що центральною темою нуару є боротьба між внутрішнім світом героїв та їхнім зовнішнім середовищем. Ми визначили, що візуальна стилістика жанру базується на грі світла і тіні, що виступають метафорами внутрішнього розладу, де тінь символізує приховані страхи, моральні сумніви та внутрішні конфлікти, тоді як світло може втілювати істину, прозорість або навіть викриття. Доведено, що візуальні прийоми підкреслюють внутрішній розлад героя, що робить нуар жанром, який досліджує межі людської здатності протистояти обставинам.

У цьому розділі нами також досліджено міське середовище у нуарі. Ми визначили, що місто також є активною дійовою особою в наративі. Було доведено, що міське середовище є антагоністичним простором, який підкреслює емоційну ізоляцію героїв та відчуття внутрішньої пастки. Ми дослідили архітектуру міста у нуарі, завдяки чому прийшли до висновку, що міське середовище є не лише експозицією, а завдяки своїм властивостям стає учасником наративу.

РОЗДІЛ 4

СТИЛЬОВІ ОЗНАКИ ЕСТЕТИКИ НУАР В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

4.1 Візуальна стилістика: контрасти світла і тіні, експресіоністська композиція, урбаністичний простір

Нуар — це не лише жанр зі складними сюжетами та моральною амбівалентністю, а й візуальний стиль, що спирається на гру світла і тіні. Цей стиль став визначальним для жанру і сформувався під впливом німецького експресіонізму, який привніс у нуар драматичні візуальні прийоми та символічне значення освітлення. Саме завдяки німецьким режисерам ми знаємо нуар в тому вигляді, який він має.

У нуарі світло і тінь мають не лише естетичне, але й символічне значення. Основою візуальної стилістики класичного нуару є кьяроскуро — техніка різкого контрасту між світлом і тінню. Тіні від жалюзі, сходів або решіток створюють візуальні патерни, що додають кадру драматизму і напруги та символізують приховані загрози. Візуальні патерни додають зображенню об'єму та динамічності, роблячи його одночасно більш цікавим і більш складним. Таке освітлення було запозичене в живопису доби Відродження та бароко. Багато митців використовували цю техніку, оскільки вважали, що перехід від світла до темряви надає зображенню загадковості та глибини. Окрім цього, кьяроскуро також мало на меті зобразити внутрішню боротьбу пермонажів. В німецькому ж експресіонізмі кьяроскуро передає атмосферу страху та хаосу, притаманних тому часу. Згодом, як зазначає Босше, у кінематографі цей прийом перетворився на низький ключ освітлення (*low-key lighting*), коли джерело світла розташоване під незвичним для глядача кутом, створюючи глибокі тіні та яскраві світлові акценти [16] (див. рис. 2.1). Використання контраста світлі і темряви нуар позичив у німецького експресіонізму, а той, у свій час, у митців епохи Відродження. Нуар зміг адаптувати прийом кьяроскуро для створення більш об'ємного та глибоко

зображення на екрані. Згодом ця техніка разом із побудовою радру оримали назву низький ключ освітлення.



Рис. 4.1 Низький ключ освітлення, кадр з фільму *Joker* (2019) режисера Тодда Філіпса [81]

Таке освітлення не лише створює атмосферу напруги, але й відображає внутрішній стан персонажів. Часто тіні також стають “персонажами” і говорять навіть більше ніж самі герої, вони рухаються незалежно від “власника”, спотворюються, міняють розмір та форму, чим створюють відчуття дезорієнтації та страху. Тіні часто відображають потаємну приховану сторону людської душі, неприйнятну суспільству. Так, наприклад, у таких фільмах, як *Double Indemnity* (1944) [57] або *The Big Sleep* (1946) [63] тіні грають важливу сюжетну роль, вони приховують обличчя героїв і розділяють їх на світлу і темну сторони, символізуючи моральну дилему. Кьяроскуро дозволяє режисерам підкреслити глибину конфлікту між добром і злом або передати відчуття небезпеки.

Експресіоністська композиція є одним із ключових візуальних прийомів фільмів-нуар, що походить від німецького експресіонізму початку XX століття. Цей стиль був перенесений до Голлівуду режисерами та операторами, які

емігрували з Європи, і став основою візуальної естетики нуару. Фільми жанру нуар активно використовують викривлені лінії та незвичні ракурси камери, оскільки це дозволяє створювати візуальне відчуття нестабільності та тривоги. Камера часто розташовується під так званим "голландським кутом", що підкреслює психологічний дискомфорт або небезпеку. Принцип такої постановки кадру полягає в тому, що камера дивиться на героя знизу вгору, а горизонт завалюється на бік. Таким чином, персонаж знаходиться на лінії, перпендикулярній до горизонту. Голландський кут часто використовується, щоб показати душевні хвилювання чи напружений стан героя (див. рис. 4.2). У таких сценах персонажі здаються маленькими та пригніченими навколишнім простором, що підсилює їхнє відчуття ізоляції та безвиході.



Рис. 4.2 Голландський кут, кадр з фільму *Do the right thing* (1989) режисера Спайка Лі [68]

Як зазначає Джеймс Неймор, голландський кут змушує глядача відчувати дискомфорт завдяки нетиповій побудові кадру. Таким чином, він краще розуміє та відчуває емоції герою та атмосферу на екрані. Викривлені перспективи також використовуються для передачі відчуття параної та дезорієнтації [22]. Нуар багато

позичив у німецького експресіонізму, через міграцію творців з Європи в Америку та їхнім принесенням нового бачення. Жанр також використовує складну побудову кадру та незвичні ракурси, для того щоб краще передати глядачеві що відбувається на екрані та я почуття відчуває герой.

Фільми жанру нуар також використовують геометричні форми у композиції кадру для створення напруги та відчуття небезпеки. Високі вертикалі будівель або сходові клітки створюють замкнутий простір, де персонажі здаються маленькими та вразливими. Композиційна симетрія також часто порушується для підсилення відчуття хаосу та невизначеності, оскільки це дозволяє підкреслити відчуття дезорієнтації або загрози [22]. Складна геометрія кадру створює візуально новий жанр. Побудова кадру вирізняє нуар від його сучасників і робить незвичним для сприйняття. Крім того, геометрія кадру є таким самим важливим елементом візуального наративу, як і низький ключ освітлення. У поєднанні вони надають зображенню більшого драматизму.

Міський простір є одним із ключових елементів жанру, оскільки він також визначає атмосферу та динаміку. Місто у нуарі є не лише фоном, а активним “персонажем” сюжету, який відображає соціальні та психологічні проблеми. Міські локації зазвичай темні, похмурі та небезпечні. Крім того, в фільмах жанру нуар часто можна спостерігати дощ, який теж став однією з ознак жанру. Вузькі провулки, занедбані будівлі та нічні вулиці стають місцем, де герої стикаються з загрозою. Такі простори створюють атмосферу замкнутості, а натовп посилює відчуття самотності. Темрява у нуарі є не просто візуальним елементом, а метафорою моральної неоднозначності. Відчуття загрози посилюється через різкі контрасти світла і тіні, що створюють невизначеність. Окрім візуальних елементів, міський простір у нуарі доповнюється звуками, на кшталт поліцейської сирени, гулу автомобілів, кроків у провулках. Ці звуки підсилюють атмосферу тривоги та самотності. Шум міста викликає тривогу, оскільки від нього неможливо сховатися. Однак, тиша у нуарі така ж важлива, як і звуки, оскільки вона підкреслює моменти напруги та страху. Едвард Діменберг вважає, що міський простір у нуарі часто набуває вигляду заплутаного та небезпечного лабіринту, де вулиці

переплітаються і створюють відчуття пастки, з якої герої намагаються знайти вихід [21]. Окрім того, що міський простір є частиною візуального оформлення жанру, він також пливає на темп нарації та створює багат шаровість сюжету.

Візуально міські пейзажі постають перед глядачем похмурою та непривітною середою. Такі аспекти, як архітектура та погодні умови роблять нуарне місто ворожим. Здебільшого в ньому панують багатоповерхівки, на фоні яких все, що їх оточує здається дрібним і незначним.

4.2 Звукова й музична складова: джаз, тиша, внутрішній монолог

Звук у нуарі є також важливим елементом, що створює атмосферу та доповнює візуальний стиль. Звук не лише фоновий елемент, а й важливий засіб розкриття персонажів та розвитку сюжету. Звуковий ландшафт у нуарі формується за допомогою поєднання дієгетичних та недієгетичних звуків. Дієгетичні звуки — це звуки, які існують у межах світу фільму, тобто ті, що можуть бути почуті персонажами. Вони формують відчуття реальності та присутності у сценах. Це можуть бути діалоги між персонажами, шум міста сирени, гул автомобілів, кроки на мокрому асфальті, музика з радіо або музичних автоматів у барі, звуки природи, дощ, вітер, грім. Дієгетичні звуки не лише додають фільму реалістичності, але й слугують засобом розкриття характерів персонажів і взаємодії між ними. Недієгетичні звуки, навпаки, існують поза світом фільму. Це звуки, які не можуть бути почуті персонажами, такі як музика саундтреку, голос за кадром (нарація), звукові ефекти, що підкреслюють драматичні моменти. Вони працюють на рівні емоційного впливу, спрямовуючи сприйняття глядача, посилюючи напругу чи створюючи атмосферу. Як слушно зазначає Батлер, звук, як і освітлення, є активним учасником наративу, який підсилює атмосферу тривоги та відчуження [17]. Звукова складова є важливим елементом при створенні нуарної атмосфери. Саме баланс між дієгетичними і недієгетичним звуками створює унікальний музичний супровід кожній кінокартині. Робота зі звуком дуже важлива, оскільки він обрамляє візуальну складову.

Голос за кадром є одним із найбільш характерних прийомів в нуарі. Він часто використовується для розповіді від першої особи, коли головний герой коментує події або розкриває свої думки. Це створює відчуття суб'єктивності та дозволяє глядачу зануритися у внутрішній світ персонажа. Використання оповідача поза межами кадру дає ілюзію довіри, однак, час від часу голос за кадром може бути ненадійним оповідачем. Музика відіграє не менш важливу роль, ніж звукові ефекти. Вона не лише створює атмосферу, а й відображає емоційний стан персонажів та їхні внутрішні конфлікти. У багатьох фільмах музика виконується безпосередньо у сценах, джазові композиції в нічних клубах, блюзові мелодії або класичні твори тощо. Так, у фільмі *Gilda* (1946) [60] музичний номер *Put the Blame on Mame* у виконанні Рити Гейворт стає кульмінаційним моментом фільму — це акт самовираження головної героїні. Її голос та рухи передають приховану напругу між нею та іншими персонажами. На думку Міклітша музика стає способом комунікації та засобом розкриття емоційної складності героїв [34]. Звук розширює можливості сприйняття, так, наприклад, завдяки словам у музикальній композиції глядач може краще зрозуміти, що відбувається всередині у того чи іншого героя.

Один із ключових аспектів звуку в нуарі — це його здатність розкривати сюжетні повороти та характери персонажів. Звук використовується для створення психологічного впливу на глядача. Незвичайне поєднання тиші та раптових гучних звуків підсилює ефект несподіванки та страху. Тиша може бути навіть більш лякаючою, ніж гучні звуки, якщо вона передуює моменту небезпеки. У *Sunset Boulevard* (1950) [56] сцена смерті Норми Десмонд підсилюється звуковим контрастом: після гучних звуків камер та репортерів настає моторошна тиша. Це підкреслює ізоляцію героїні, яка втратила зв'язок із реальністю і відсутність звуку стає символом її трагедії. Тиша спрямована так само викликати емоції, як і звук. Здебільшого, люди рідко опиняються в ситуаціях, з повною відсутністю звуку, оскільки в умовній тиші все одно залишаються відділені звуки навколишнього середовища. Повна тиша викликає у людей страх, оскільки тоді вони не можуть

спиратися на один із органів чуття. Повна відсутність звуку психологічно впливає на глядача та змушує його відчувати дискомфорт.

Джазова музика є одним із найхарактерніших музичних елементів жанру, оскільки вона асоціюється з нічним міським життям, підпільними клубами та небезпечними районами. Джаз у нуарі символізує хаос, невизначеність та занепад, що панують у мегаполісах. Це не дивно, оскільки від початку джаз був музикою, створеною маргіналізованою спільнотою афроамериканців у США, які зазнавали дискримінації та знущань. Музика, створена людьми, яких не розуміли та виокремлювали нашла своє місце у жанрі, який розповідає про занепад та несправедливість. Джазові мотиви супроводжують сцени насильства та корупції, створюючи відчуття тривоги та нестабільності. Джаз є не лише музикою, а відображенням аморальності світу, де герої змушені балансувати на межі закону. Музичні теми у часто стають лейтмотивами, що відображають внутрішній світ персонажів. Так повторювані мелодії або специфічні музичні інструменти можуть асоціюватися з певними героями або їхніми емоціями. Музика у фільмах-нуар може виконувати не лише роль емоційного супроводу, а й бути засобом маніпуляції глядачем. Контрасти між спокійною мелодією та жорстокими сценами, або навпаки, різкими звуками під час моментів спокою створюють атмосферу напруженості [34]. Джазовий супровід є однією з характерних ознак класичного нуару. Крім його історичного значення, це зумовлено ще й його популярністю в ті часи, а також нетиповістю звучання. Музика також виконує функцію структурного елемента, визначаючи ритм та динаміку сюжету. Вона може використовуватися для акцентування кульмінаційних моментів, для створення контрастів між різними частинами фільму або для підкреслення переходів між сценами.

Висновки до розділу 4

У цьому розділі ми детально дослідили візуальну стилістику нуару, контрасти світла й тіні, експресіоністську композицію та урбаністичний простір. Було визначено, що експресіоністська композиція є не лише стилістичним прийомом, а й важливим засобом вираження емоцій та ідей. Ми розглянули специфіку побудови кадру у нуарі та звернули особливу увагу на геометрію композиції. Було розкрито специфіку ландшафту та урбаністичного простору, а саме як вони впливають на візуальне сприйняття картини. Визначено, що міське середовище є метафорою ізоляції.

Особливу увагу приділено дослідженню звуку та музичної складової. Було виділено два основних типи звуку, а саме дієгетичний та недієгетичний. Ми визначили, що звук є не лише технічним елементом, а й засобом передачі емоцій та атмосфери нуару. Підкреслено, що відсутність звуку також виступає важливим сюжетним елементом, оскільки тиша змушує глядача відчувати дискомфорт. Звук, як і його відсутність створюють обрамлення кінокартини та надають їй глибини.

РОЗДІЛ 5

ТРАНСФОРМАЦІЯ ЕСТЕТИКИ НУАР У СУЧАСНОМУ АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ

5.1 Візуальна трансформація: кольоровий нуар, неон, CGI та цифрова стилістика

Протягом XX–XXI століть кінематограф зазнав значних змін. Від німих фільмів, знятих на чорно-білу плівку, до кольорових саг кіно розширювало свої технічні можливості. Протягом десятиліть розвиток технологій змінював не лише спосіб виробництва фільмів, а й саму природу кінематографу. Перехід від аналогового кіно до цифрового означав не лише зміну носіїв, а й нові можливості для візуальної роботи.

З появою цифрових технологій виробництво кіно стало більш гнучким. Цифрова обробка зображень, комп'ютерна графіка та віртуальна реальність дозволили режисерам створювати світи, які виходять за межі фізичних обмежень знімального майданчика. Якщо раніше величезні та складні локації необхідно було створювати у зменшеному масштабі, зараз це все можна створити за допомогою комп'ютерної графіки. Цифрові технології не лише змінюють спосіб створення фільмів, але й впливають на їхню стилістику. Завдяки ним з'явилися нові можливості для експериментів із світлом, кольором, монтажем та візуальними ефектами. Цифрові інструменти, такі як CGI (комп'ютерна графіка), віртуальна реальність та алгоритмічне редагування, значно розширили можливості візуального оформлення фільмів. Вони дозволяють створювати складні візуальні ефекти, які були б неможливими або надзвичайно дорогими в традиційному кіновиробництві. Це включає створення віртуальних локацій та цифрових персонажів. Вважається, що CGI став ключовим інструментом у створенні сучасного нуару, де тіні, кольорові акценти та неонові відблиски можуть бути змодельовані та змінені у процесі постпродакшну [37]. Розвиток технологій значно вплинув на кіновиробництво, він дозволяє створювати те, що неможливо

побудувати в реальному житті. Крім того, за допомогою цифрових інструментів стало набагато легше передати атмосферу кінокартини завдяки більшим можливостям роботи з кольором та візуальним оформленням.

Такі фільми як *Blade Runner 2049* (2017) [61] та *Sin City* (2005) [77] демонструють, як цифрові технології дозволяють відтворити естетику класичного нуару у новому контексті, зберігаючи характерні візуальні риси, такі як глибокі тіні, контрастне освітлення та специфічну кольорову палітру, використовуючи сучасні засоби.

Сучасні технології також дозволяють точніше контролювати світло та тіні, зберігаючи характерну для жанру атмосферу. Одним із ключових аспектів цього процесу є використання цифрових технологій освітлення, які надають режисерам гнучкість у створенні світлотіньових композицій. Цифрові джерела світла, які можуть бути точно налаштовані за інтенсивністю, кольором та напрямком, дозволяють досягти складних візуальних ефектів. Наприклад, тіні від жалюзі або решіток можуть бути змодельовані та скориговані під час зйомок або навіть на етапі постпродакшну, забезпечуючи чіткий малюнок світла на обличчях персонажів та стінах. Завдяки CGI також стало можливим створювати тіні, які рухаються та змінюються залежно від положення персонажів та джерел світла, це дозволяє режисерам створювати складні сцени. Сучасні камери з високою чутливістю до світла дозволяють знімати сцени з низьким ключовим освітленням без втрати деталей. Це означає, що навіть у темних сценах глядач може розрізнити текстуру поверхонь, вирази облич та дрібні деталі, це дозволяє зберегти відчуття таємничості та напруги, що є визначальними рисами нуару, але з більшою візуальною чіткістю. Крім того, Чжан зазначає, що програмне забезпечення для кольорокорекції та постпродакшн дозволяє досягати ідеального балансу світла та тіні, підсилювати контраст або змінювати колірну палітру сцени, завдяки чому можна створювати специфічний візуальний стиль, де світло може бути холодним і стерильним, або теплим і насиченим [50]. Розвиток технологій зробив виробництво нуарних фільмів більш деталізованим та візуально складним. Тепер глядач може бачити більше деталей. Крім того, завдяки розвитку кінематографу і

можливості додавати чи змінювати певні візуальні ефекти на етапі пост продакшену. Це надзвичайно важливо, оскільки завдяку цьому знімальній команді можна отримати безліч варіантів візуальних рішень з однієї сцени. Режисер більше не прив'язаний до одного варіанту, що було знято на плівку, тепер плівка є полотном, на якому після етапу зйомки можливо зробити і змінити безмежну кількість рішень.

Неон у нуарі є яскравим візуальним елементом, що символізує нічне життя. Яскраві та насичені кольори контрастують із темрявою міських вулиць, створюючи гру світла та тіні (див. рис. 5.1).



Рис. 5.1 Кадр з фільму Дені Вільньова *The Blade Runner 2049* (2017) [61]

У неонуарі неон є не лише естетичним елементом, але й засобом візуальної виразності. Яскраві відтінки синього, рожевого та жовтого створюють контраст із темрявою міських вулиць, наголошуючи на атмосфері ізоляції та тривоги. У своєму дослідженні Шері Чінен Б'єсен підкреслює, що неон також є метафорою небезпеки та спокуси, він освітлює обличчя персонажів, відбивається у їхніх очах, підкреслюючи їхні внутрішні конфлікти та переживання [15]. Здебільшого відтінки неону холодні, їхньою метою є змусити глядача відчувати дискомфорт та ворожість світу. Особливо це помітно у фільмах представників техно-нуару, де події відбуваються у майбутньому. Це робиться для того, щоб візуально

підкреслити безликість, похмурість та відсутність людяності у технологічному світі майбутнього.

5.2 Тематичне оновлення: нуар і соціальні теми (ізоляція, психічне здоров'я, індивідуалізм)

Сучасний нуар, або неонуар, зберігає ключові риси класичного жанру, такі як гра світла і тіні, моральна двозначність та напружена атмосфера, проте його тематичне наповнення значно змінилося. На відміну від класичного нуару, який часто зосереджувався на злочинах, зраді та корупції, сучасний нуар приділяє більше уваги соціальним темам, таким як ізоляція, психічне здоров'я та індивідуалізм.

Ізоляція стала однією з ключових тем сучасного нуару. Вона є не лише фізичною, а й психологічною. Це відчуження від суспільства та самотність навіть серед натовпу. Ізольовані персонажі часто зображуються як люди, що губляться у великому місті. У *Taxi Driver* (1976) [78] ізоляція головного героя, ветерана війни Тревіса Бікла, підкреслюється його постійними поїздками нічним містом, пустим, похмурим та порожнім. Його внутрішній монолог, що звучить за кадром, розкриває його зростаючу параною та ненависть до світу, що його оточує. Як вказує Джеймс Наремор, ізольовані персонажі в сучасному нуарі часто є аутсайдерами, які не можуть знайти своє місце в суспільстві [35].

Психічне здоров'я у неонуарі стало центральною темою, що відображає сучасні суспільні тривоги. Вілер Вінстон Діксон зазначає що, нуарні фільми відображають не лише страхи, але й внутрішні конфлікти героїв, їхні нав'язливі ідеї та параною [20]. Психічний розлад у таких фільмах не лише характеризує персонажів, а й стає відображенням соціальної напруги та ізоляції. У *Joker* (2019) [81] психічний стан головного героя Артура Флека є основою сюжету. Його поступова деградація відображає не лише особисту кризу, а й байдужість суспільства до людей із психічними розладами. Камера постійно фокусується на його самотності серед натовпу, а сцени в замкнутих приміщеннях підкреслюють

його ізоляцію. Психологічні проблеми Артура Флека виникають на фоні байдужості людей навколо нього. Парадокс саме в тому, що він стає тим, ким стає через суспільство, яке не приймало його таким, яким він був. Байдужість суспільства та відсутність емпатії чи жалю є важливим сюжетним елементом фільму.

Індивідуалізм у сучасному нуарі проявляється через героїв, які відмовляються слідувати соціальним нормам або чинять спротив суспільству. Це часто антигерої, які діють за своїми власними принципами та цінностями. Хосе Луїс Санчес Норієга підкреслює, що індивідуалізм у нуарі відображає екзистенціальну кризу, де герої змушені самотійно визначати свої моральні орієнтири [39]. Це стає особливо помітним у *Drive* (2011) [75], де головний герой, безіменний водій, дотримується власного кодексу честі, ізолюваний від суспільства та відмовляється від емоційних зв'язків. Його життя є серією холодних, механічних дій, що підкреслює його відчуження. Індивідуалізм в нуарі зумовлений небажанням чи неможливістю героя “вписуватися” в суспільство. Нонконформізм нуарних героїв полягає у їхньому бажанні слідувати лише своїм моральним принципам не зважаючи на загальноприйняті норми моралі. Герої нуару не страждають через свою відмінність від інших, вони її приймають.

Сучасний нуар використовує соціальні теми для розкриття внутрішніх конфліктів персонажів та відображення соціальних проблем, таких як самотність у великих містах, байдужість суспільства та нездатність знайти своє місце у світі. Це робить неонуар не лише візуально захоплюючим, а й глибоко змістовним жанром, що відображає сучасні страхи та тривоги. Вілліамс також зазначає, що ізоляція стає метафорою відчуження людини від суспільства, психічні розлади демонструють кризу самоідентифікації, а індивідуалізм підкреслює прагнення до свободи в світі, де моральні орієнтири розмиті [49]. Зміщення фокусу уваги до внутрішніх проблем дозволяє краще зрозуміти проблеми та переживання сучасної людини. Поглиблення у психологізм зумовлене зростанням рівня обізнаності людей щодо ментальних проблем, що є важливим елементом сьогодення.

Депресія часто постає як відчуття безнадійності та відчуження. Персонажі зазнають постійного емоційного тиску, що призводить до саморуйнування. Візуально це підкреслюється через темні кольори, тіні та замкнуті простори, які символізують їхню ізоляцію. Внутрішні монологи чи сцени самотності розкривають їхню безвихідь, а повільний темп оповіді підсилює відчуття безнадійності. Параноя ж відображає глибоке почуття недовіри як до світу, так і до себе. Персонажі живуть у стані постійної загрози, їх переслідують страхи та нав'язливі думки. Неонуар часто використовує мотиви роздвоєння особистості як метафору втрати самоконтролю або кризи ідентичності. Персонажі можуть бачити себе з боку або втрачати зв'язок із реальністю. Вілліамс підкреслює, що цей психологічний стан підкреслюється дзеркалами, розмитими відображеннями та контрастом світла і тіні [49]. Для персонажів з депресивним розладом характерна ізоляція, але не через моральний кодекс, а складнощі психологічного стану. Вони прагнуть бути пустельниками відвертаючись від навколишнього світу та його складнощів. Поділ особистості також часто зумовлений неможливістю героя бути тим, ким він є і тим, ким його хочуть бачити. Це є метафорою внутрішньої боротьби між “я” та уявленням суспільства про ідеальне “я”.

Персонажі з ПТСР страждають від болісних спогадів та флешбеків. Це може бути результатом військових дій, насильства або втрати близьких. За Санчез Норієга вони живуть у постійному страху, що їхня травма повториться, і цей страх стає рушійною силою їхніх дій [39]. Візуально це виражається через різкі монтажні переходи, зміну кольорової палітри або звукові ефекти, що відтворюють їхні спогади (див. рис. 5.2). Зазвичай епізоди ПТСР зображаються дуже інтенсивними і не в самий підходящий для героя момент. Візуально це супроводжується нав'язливим шумом та голосами в голові героя.



Рис. 5.2 Кадр з анімаційного серіалу *Arcane* (2021), епізод ПТСР героїні Джинкс [84]

Залежність у неонуарі є формою втечі від реальності, способом заглушити внутрішній біль або уникнути самотності. Це може бути алкоголь, наркотики або інші форми залежної поведінки. Візуально це виражається через приглушені кольори, розфокусовані кадри та сповільнений рух, що передають сприйняття реальності через призму залежності [39]. Залежність для героя є безпечним кутом, який зупиняє біль та страждання, а замість цього дає розслаблення і забуття. Вона дарує ілюзію свободи, за яку доводиться платити високу ціну.

Висновки до розділу 5

У цьому розділі ми сфокусувалися на візуальній трансформації нуару, а саме на таких аспектах як колір, неон, CGI та цифрова стилістика. Ми визначили як

цифрові інструменти вплинули на процес створення кінокартин. Було підкреслено, що завдяки цифровим інструментам фільм стає гнучким медіа, здатним до постійної зміни, переформатування та адаптації до нових платформ і форматів, що дозволяє режисерам експериментувати з формою та змістом. Ми розглянули неон як повноцінний засіб художнього вираження, що дозволяє режисерам створювати атмосферу загрози та дискомфорту.

Особливу увагу також було приділено тематичному оновленню, а саме соціальним темам, таким як ізоляція та психічне здоров'я. Було визначено, що неонуар використовує психічні розлади як засіб розкриття внутрішніх конфліктів персонажів та відображення соціальних проблем сучасного світу. Ми виявили, що поглиблення у психологізм відображає й зміни у суспільній свідомості.

РОЗДІЛ 6

ЖАНРОВІ ТРАНСФОРМАЦІЇ НУАР У ПРОСТОРІ ГІБРИДИЗАЦІЇ: ВІЗУАЛЬНО-НАРАТИВНИЙ АНАЛІЗ КЕЙСІВ

6.1 Гібридизація жанру: нуар і фантастика, нуар і трилер, нуар і анімація

Гібридизація жанру є ключовою характеристикою неонуару, що дозволяє поєднувати традиційну естетику та тематику нуару з елементами інших жанрів. Це збагачує жанр новими смисловими та візуальними можливостями, дозволяючи відобразити складність сучасного світу.

The Blade Runner 2049 (2017) [61] є одним із найяскравіших прикладів гібридизації жанру, де естетика класичного нуару поєднується з науковою фантастикою, створюючи унікальну аудіовізуальну атмосферу. Фільм використовує класичні нуарні прийоми освітлення, такі як контрастне світло і тіні, які створюють атмосферу таємничості та напруги. Вуличне освітлення, неонові вивіски та пронизливе світло через жалюзі нагадують стилістику класичного нуару. Неон та штучне світло підкреслюють технологічний характер світу майбутнього. Лос-Анджелес 2049 року постає як гігантський мегаполіс, де тісні вулиці, темні провулки та нічні сцени підкреслюють ізоляцію персонажів. Як і у класичному нуарі, головний герой Кей є ізольованим персонажем, позбавленим соціальних зв'язків. Його самотність підкреслюється не лише через його статус репліканта, але й через байдужість суспільства до його існування. Сцени взаємодії з віртуальною партнеркою Джої підкреслюють тему відчуження та пошуку справжніх емоцій у штучному світі. Фільм піднімає класичні нуарні питання: що означає бути людиною? Чи мають репліканти душу? Ці питання залишаються відкритими, і як у класичному нуарі, відповіді на них неоднозначні. Кей, хоча і створений як реплікант, виявляє більшу людяність, ніж багато справжніх людей, що підкреслює екзистенційну кризу ідентичності. Як і класичний нуар, *The Blade Runner 2049* має детективний сюжет. Головний герой Кей виступає як приватний

детектив, що розслідує таємницю походження дитини-репліканта. Як наукова фантастика, *The Blade Runner 2049* досліджує тему штучного інтелекту, клонування та ідентичності. Репліканти є продуктом біотехнологій, але їхній пошук сенсу життя та місця у світі відображає класичні нуарні теми втрати ідентичності та відчуження.

Таким чином, *The Blade Runner 2049* є зразковим прикладом гібридизації жанру, де нуарні мотиви переплітаються з науковою фантастикою, створюючи складний світ, що відображає як класичні, так і сучасні страхи та питання. Криза ідентичності та людяності стають одними з центральних елементів наративу. Ми спостерігаємо, як людство стає залежним від технологій і як відбувається втрата людяності та людських почуттів. Коли людина стає байдужою, чи краще вона за машину?

Поєднання нуару та трилеру підсилює відчуття напруги та невизначеності. *Zodiac* (2007) [82], режисера Девіда Фінчера, є яскравим прикладом поєднання елементів нуару та трилеру, що дозволяє глибше передати атмосферу напруги, загадковості та моральної двозначності. Фільм використовує класичні нуарні прийоми освітлення, такі як контрастне світло і тіні, що підкреслюють атмосферу невизначеності та небезпеки. Темні кольорові палітри, приглушене освітлення та похмурі міські ландшафти Сан-Франциско створюють відчуття відчуженості та загрози. Подібно до класичного нуару *Zodiac* зосереджується на темі ізоляції. Персонажі, які займаються розслідуванням серійного вбивці, поступово віддаляються від реального життя, стаючи одержимими пошуком істини. Ця одержимість руйнує їхні стосунки, підсилюючи атмосферу безвиході та самотності. Крім того залишається детективний елемент пошуку вбивці. Постійний моральний конфлікт між пошуком справедливості та особистими інтересами персонажів створює типову для нуару атмосферу сумнівів та безпорадності. Герої прагнуть розкрити діло, але під час вони втрачають себе і своїх близьких. Перед ними постає питання вибору, від якого залежить їх подальша доля. Як трилер, фільм зосереджується на напрузі, що поступово зростає протягом усього наративу. Замість швидких екшн-сцен тут

використовуються довгі діалоги, інтригуючі деталі та психологічний тиск на персонажів. Фільм накаляє атмосферу змушуючи глядача відчувати дискомфорт та напругу.

Таким чином, *Zodiac* є унікальним поєднанням нуару та трилеру, де класичні теми моральної двозначності, ізоляції та пошуку істини поєднуються з трилерною напругою та психологічним аналізом. Це створює складний і багатошаровий фільм, що відображає як класичні, так і сучасні тенденції жанру. Він тримає глядача в напрузі але наприкінці не дає чіткої відповіді і залишає місце глядачеві для рефлексії та роздумів.

Поєднання нуару та анімації дозволяє експериментувати з візуальним стилем і розширювати межі жанру. Анімаційний серіал *Arcane* (2021) [84] є яскравим прикладом поєднання нуарної естетики та анімаційного мистецтва. Створений студією *Fortiche* у співпраці з *Riot Games*, серіал використовує класичні нуарні прийоми для створення історії, що розповідає про теми соціальної нерівності, моральної двозначності та внутрішніх конфліктів персонажів. *Arcane* використовує виразний візуальний стиль, що поєднує мальовану анімацію з CGI, створюючи глибокі контрасти світла і тіні (див. рис. 6.1).

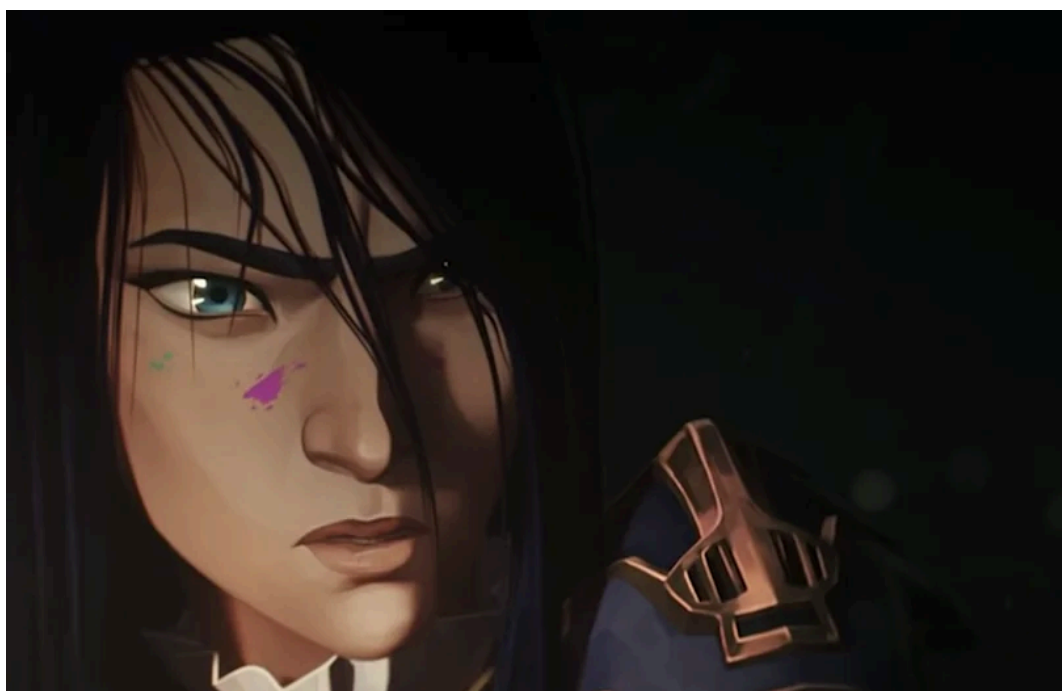


Рис. 6.1 Контрастне освітлення. Кадр із серіалу *Arcane* (2021) [84]

Велика кількість візуальних елементів була створена вручну на папері, або намальована у 2D форматі і у подальшому анімована. Таким чином деякі сцени виглядають як “колажі” та привертають увагу глядача своєю нетиповістю.

Темні, насичені кольори підкреслюють атмосферу міст Пілтовера та Зауна (див. рис. 6.2 та 6.3) — розкіш і світло верхнього міста протиставлені темним провулком та підземним лабораторіям Зауна. Це типовий нуарний прийом контрасту, де світло символізує владу та привілеї, а темрява — відчай і безвихідь. Пілтовер — розвинене місто, де панує світло і спокій, процвітання і можливості хорошого майбутнього. Це місто забезпечених людей, де панує порядок. З іншого боку Заун — нижнє місто, який знаходиться під Пілтовером. Туди майже не надходять промені сонячного світла. Темрява та відсутність чистого повітря породжують безвихідь. Люди, що проживають у Зауні бідні, у них немає прізвищ. Тут панує злочинність та кримінал, наркотики та захворювання. Діти змушені працювати в рабстві та воровати заради виживання. У людей тут немає надії на щасливе майбутнє.



Рис. 6.2 Локації Зауна. Кадр з анімаційного серіалу *Arcane* (2021) [84]



Рис. 6.3 Локації Пілтовера, кадр з анімаційного серіалу *Arcane* (2021) [84]

Одна з центральних тем *Arcane* — це соціальна нерівність між містами Пілтовер і Заун. Верхнє місто сповнене світла, розкоші та технологій, тоді як нижнє місто потопав у тіні, злочинності та хімічному забрудненні. Ця тема відображає класичний мотив нуару — контраст між зовнішньою респектабельністю та прихованою темрявою. Герої, які намагаються знайти своє місце між цими двома світами, стикаються з моральною двозначністю та важкими виборами.

Персонажі *Arcane* часто перебувають у стані внутрішнього конфлікту, що є характерним для нуарної естетики. Джинкс — один із найяскравіших прикладів цього. Вона бореться із травмою минулого та почуттям провини за смерть друзів. Її психічний стан відображається у візуальних галюцинаціях та хаотичних флешбеках, що передають її психологічний розпад. Джинкс не знає хто вона, прокляття, воїн чи символ. Вона бореться за те, що вважає правильним, навіть якщо це суперечить нормам моралі, однак, вона також часто замислюється чому

вона так вчиняє. Однією з ключових рис нуарної естетики є моральна амбівалентність персонажів, їхня нездатність чітко визначити, що є добром, а що злом. Віктор, науковець із Зауна, прагне використати технології Хекстек для покращення життя людей, але його одержимість прогресом поступово призводить до моральної деградації. Він вважає себе калікою та прагне виправити недосконалість. Його фізична слабкість та в'янення від хвороби контрастують з його гострим розумом. Його трагедія полягає у відсутності часу. Віктор починає використовувати небезпечні експерименти на собі, жертвуючи власним тілом та здоров'ям заради досягнення мети. Його шлях від благородних намірів і бажання позбавити людей недосконалостей і страждань до саморуйнування і позбавлення людей особистої волі є яскравим прикладом того, як нуар розкриває тему моральної двозначності. У прагненні допомогти людям, дати їм більше часу та врятувати їхні життя він перетинає межу, роблячи всіх тих, кого врятував безвільними та бездушними машинами. В кінці він розмислює над тим, як хотів позбавити себе та інших недосконалостей, але у пошуках великого не зміг зробити добро. З іншого боку Джейс — друг та науковий партнер Віктора. Поки Джейс займається “просуванням” Хекстеку як технології, що змінить світ, Віктор залишається за лаштунками, оскільки вважає себе не створеним для сцени. В якийсь момент Джейс втрачає себе серед меценатів та політиків. В момент, коли Віктор знаходиться на межі смерті Джейс порушує обіцянку і не дає йому піти. Джейс не дав другу померти, однак його експеримент зламав Віктора. Трагедія Джейса та Віктора є складним, але неймовірно важливим елементом наративу. На прикладі *Arcane* можна побачити, що немає абсолютно позитивних та абсолютних негативних персонажів. Кожен вчиняє так, як вважає правильним. Нікого не можна назвати хорошим чи поганим, тому що “хороші” також роблять зло, а “погані” — добро. У класичному нуарі герої часто є антигероями — морально двозначними особистостями, які роблять погані вчинки заради досягнення своїх цілей. В *Arcane* цей принцип присутній у багатьох персонажах. Вай, яка намагається захистити свою сестру, змушена використовувати насильство. Сілко, який прагне незалежності для Зауна, використовує тероризм та маніпуляції.

Неонове освітлення у *Arcane* підсилює нуарний стиль. У сценах Зауна часто використовуються яскраві неонові відтінки синього, зеленого та червоного, які контрастують із темрявою (див. рис. 6.4).



Рис. 6.4 Неонові вивіски Зауна. Кадр із серіалу *Arcane* (2021) [84]

У цілому, це створює візуальну напругу та підкреслює атмосферу небезпеки та відчаю. Темрява Зауна вкрита токсичним смогом, який ще більше знижує можливість бачити. Верхнє місто, навпаки, представлене теплими золотистими та блакитними відтінками, що символізують владу та багатство.

6.2 Візуально-нарративний аналіз *Arcane*: авторський аналітичний відеопроєкт

Анімаційний серіал *Arcane* створений у співпраці між студією *Fortiche* та *Riot Games* є одним з найпопулярніших анімаційних творів сьогодення. Першочергово, *Arcane* базується на грі *League of Legends*, однак з переосмисленням персонажів та їхніх сюжетних ліній. *Arcane* бере за основу персонажів та всесвіт гри, з їхніми здібностями та локаціями. Однак, головною

ідеєю було зробити так, щоб глядач не знайомий з всесвітом гри розумів, що відбувається на екрані. Над анімаційним серіалом було пророблено колосальну роботу. Поєднання нетипових візуальних та складних сюжетних ліній роблять *Arcane* таким цікавим й одночасно незвичним глядачеві. Він поєднує в собі драму з нуарними елементами і є одним із найяскравіших прикладів гібридизації нуару з іншими жанрами.

Крізь десятиліття нуар доводить свою адаптивність. Жанр має досить гнучке ядро, що дозволяє йому підлаштовуватися під нове бачення, при цьому не втрачаючи своєї сутності. Основні ідеї жанру трансформуються разом із суспільством і адаптуються під його нові проблеми. Таким чином нуар перейшов від класичних кримінальних сюжетів до ізоляції та боротьби з несправедливістю. Візуальні рішення зазнали змін завдяки використанню кольорової палітри, однак поєднання ключових візуальних ознак нуару, як геометрія кадру та використання висококонтрастного освітлення у поєднанні із психологією кольору створили візуально свіжу, але характерну для жанру композицію.

Адаптивність нуару дає йому змогу вступати у симбіоз з іншими жанрами. На прикладі *Arcane* ми можемо побачити як між собою поєднується анімація, драма та неонуар. Жанри співіснують та в цьому поєднанні розкривають один одного. Драма та психологізм нуару створюють складну наративну лінію, в той час як анімація дозволяє створити новий візуальний стиль, який бере за основу неонуар, елементи стимпанку та дизельпанку, живопису та модерну. Концепт-ідея та ключовий меседж проєкту полягають у наступному. На основі анімаційного серіалу *Arcane* ми хочемо створити авторський відеопроєкт, спрямований на те, щоб виявити нуарні ознаки серіалу та пояснити процес гібридизації нуару з анімацією.

Авторський відеопроєкт створено в межах написання дослідницької роботи. опишемо цей проєкт більш детально:

Назва проєкту: Нуарні механізми *Arcane*

Опис проєкту: Авторський відеопроєкт “Нуарні механізми *Arcane*” присвячено розвитку нуару та його адаптації до реалій сьогодення. На прикладі

анімаційного серіалу *Arcane* створено відео у науково-популярному стилі, в якому пояснюється гібридизація нуару з анімацією. У відеопроєкті розглядаються такі аспекти, як побудова кадру, використання кольорової палітри та контрастне освітлення. Окрім візуальних елементів жанру також розглядаються наративні елементи, такі як побудова сюжету, сюжетні лінії персонажів, їхні внутрішні проблеми та моральна неоднозначність. Відеопроєкт пояснює гібридизацію нуару та анімації на конкретних прикладах з анімаційного серіалу: кадри, візуальне оформлення та арки персонажів. Крім цього, у відео пояснюється, як поєднання стимпанку, дизельпанку та нуару ідеально відображає контраст між локаціями серіалу. Окремо увагу присвячено психологічному аспекту нуару, а саме проблемам розладів та як вони впливають на персонажів. Важливим елементом у нуарі та арках його персонажів є моральна двозначність. Персонажі нуару не поділяються на позитивних та негативних. Метою також є розглянути, чи підпорядковуються персонажі *Arcane* цьому принципу. Аналізу також підлягає музичний супровід та те, як він обрамлює сюжет та особисті арки персонажів. Авторський проєкт створено у форматі відео-розбору анімаційного серіалу.

Актуальність: В українському науковому середовищі тема нуару є мало вивченою, особливо неонуар та гібридизація жанрів. Проєкт має велике значення в академічній середі, він висвітлює ключові ознаки нуару як жанру та розповідає про його адаптивність та здатність до симбіозу з різними жанрами, в тому числі пояснює, як поєднання жанрів дозволяє створити більш складну та глибоку картинку.

Мета проєкту — демонстрація нуару як жанру, здатного до трансформації, адаптації та гібридизації з іншими жанрами, а також популяризація нуару через поєднання його з іншими жанрами.

Цільова аудиторія проєкту:

- фанати анімаційного серіалу *Arcane* (18-35 років);
- поціновувачі нуару та неонуару (18-35 років);
- академічна та студентська аудиторія з інтересом до кінематографа, культурології та медіадосліджень (18-30 років);

- фахівці у сфері візуальних комунікацій та анімаційного дизайну;
- теоретики і критики медіа і кіно.

Завдання проєкту:

1. Теоретичне обґрунтування терміну нуар та жанрової гібридизації.
2. Візуальний аналіз нуарних ознак в анімаційному серіалі *Arcane*.
3. Аналіз сюжету та персонажів серіалу через призму нуару.
4. Порівняльний аналіз класичного нуару та його адаптації в *Arcane*.
5. Формування висновків про вплив гібридизації нуару на сприйняття анімаційного серіалу глядачем.

Оцінка результатів проєкту:

1. Систематизовано ключові ознаки нуару та принцип його гібридизації в анімаційному серіалі.
2. Виявлено та описано візуальні прийоми *Arcane*, що формують нуарну атмосферу у кадрі.
3. Проаналізовано персонажів та сюжетні конфлікти через призму нуару.
4. Визначено інноваційні підходи до гібридизації нуару.

Підсумки: Результатом проєкту є авторський відеорозбір, створений на основі анімаційного серіалу *Arcane* та теоретичних відомостей про нуар, що має науково-популярну цінність, пояснює механізми функціонування жанру нуар та шляхи його гібридизації з іншими жанрами.

Загалом, маємо всі підстави припускати, що описаний задум і реалізований проєкт у форматі науково-популярного відеорозбору “Нуарні механізми *Arcane*” сприятиме поширенню та популяризації жанру нуар як тла для академічних досліджень у сучасному українському науковому середовищі.

Висновки до розділу 6

У цьому розділі нами виявлено жанрові трансформації нуару у просторі гібридизації. Було розглянуто три кейси поєднання нуару з іншими жанрами, а саме *The Blade Runner 2049* як приклад симбіозу нуару з науковою фантастикою,

Zodiac як поєднання нуару з триллером та *Arcane*, як приклад гібридизації нуару та анімації. Було виділено ключові ознаки нуару в кожному кейсі та механізми їх функціонування у поєднанні з іншими жанрами.

Нами описано концепцію авторського відеопроєкту “Нуарні механізми *Arcane*”, що розроблено в межах дослідницької роботи. Проєкт фокусується на дослідженні гібридизації нуару з анімацією на прикладі анімаційного серіалу *Arcane*. У відеопроєкті визначено нуарні елементи в серіалі, починаючи від візуального оформлення, закінчуючи наративом, та визначено, як саме вони функціонують у поєднанні з іншими жанрами. Можемо припустити, що цей проєкт має важливу роль у подальшому дослідженні естетики жанру нуар.

ВИСНОВКИ

У цьому дослідженні розкрито специфіку репрезентації естетики нуар в аудіовізуальному просторі на основі стильових ознак жанру та векторів його трансформації. Нами досягнуто мети та виконано усі поставлені перед роботою завдання. Розглянуто дефініції та теоретико-методологічний інструментарій дослідження нуару, візуальні та наративні особливості жанру, його трансформацію крізь десятиліття та адаптивність до нових умов. Визначено роль соціальних змін у формування жанру, проаналізовано, які фактори вплинули на трансформацію нуару. Було розглянуто гібридизацію жанру та розроблено авторський проєкт у галузі відеозйомки. Показано, що нуар є важливою складовою культурного дискурсу, який характеризується визначним візуальним та наративним стилем, а також завдяки своїй адаптивності зберігає актуальність протягом десятиліть.

Ключові результати дослідження полягають у наступному.

— Досліджено основні понятті та обґрунтовано основні підходи до аналізу естетики нуар в сучасному аудіовізуальному просторі. Надано авторські визначення поняття аудіовізуального простору, під яким у нашому дослідженні розуміються всі форми комунікації, що використовують звук і зображення для передачі інформації, емоцій та ідей, а саме кіно, телебачення, відеоігри, онлайн-візуальні платформи, а також інтерактивні медіа, такі як віртуальна та доповнена реальність. Нами обґрунтовано основні підходи для дослідження нуару, які базуються на наративній теорії кінематографа Девіда Бордвела та Крістін Томпсон, концепції публічного та приватного у кінематографі Сьюзен Зонтаг, а також на семіотичній теорії кінематографа Томаса Ельзессера та Джеймса Неймора.

— Розглянуто історичний контекст виникнення жанру нуар і досліджено його трансформацію від класичного нуару до неонуару. Прослідковано, як за десятки років жанр змінювався під впливом соціокультурних чинників та розвитком технології, як саме ці зміни вплинули на формування неонуару. Було виділено основні вектори трансформації жанру та що саме сприяло цим змінам. У

роботі також окреслено основні етапи розвитку жанру, а саме класичний нуар (початок 1940-х — кінець 1950-х), неонуар (з 1970-х по теперішній час), а також його піджанри, такі як техно-нуар (з 1980-х по теперішній час) та психологічний нуар (початок 2000-х — теперішній час).

— Досліджено роль психологізму та внутрішньої моральної дилеми геловного героя на формування естетики нуар. Було виявлено, які саме психологічні аспекти є ключовими у формуванні нуарного наративу, як ментальні проблеми персонажів впливають на розвиток наративу та у чому саме заключається моральна амбівалентність нуарних героїв. Виділено перелік психологічних розладів, притаманних персонажам цього жанру, а саме ізоляція, депресія, параноя, роздвоєння особистості, ПТСР, а також залежності, та як кожен з них впливає на сприйняття глядачем кінокартини.

— Розглянуто приклади сучасних аудіовізуальних творів, що репрезентують оновлену нуарну естетику, а саме анімаційний серіал *Arcane* (2021), та фільми *Zodiac* (2007) та *The Blade Runner 2049* (2017).

— Оцінено вплив трансформації естетики нуар та сприйняття й емоційний досвід глядача, а також на основі дослідження нами розроблено авторський відеопроєкт, метою якого є розібрати які нуарні елементи лягли в основу анімаційного серіалу *Arcane*. Окреслено концепт-ідею відео, основні задачі проєкту та його реалізацію. Проєкт висвітлює такі аспекти як побудова кадру, візуальні елементи, наратив та сюжетні акри персонажів. Пояснюється гібридизація нуару та анімації на конкретних прикладах з *Arcane*. Ключовий меседж цього проєкту полягає у поширенні та популяризації нуару як тла для досліджень в українському науковому середовищі.

У цілому, ключовим результатом дослідження є окреслення векторів розвитку та трансформації нуару, як жанру, що адаптується до нових культурних та соціальних умов протягом десятиліть та не втрачає своєї актуальності. Ця тема є досить великою та ставить безліч нових питань для майбутніх досліджень, спрямованих на аналіз естетики нуару, його візуальних та наративних аспектів, а також векторів трансформації жанру та його адаптації та гібридизації; вплив

соціокультурного контексту на формування нуару; вивчення ключових візуальних елементів естетики нуар, а саме кольорової палітри, геометрії кадру, використання контрастного освітлення тощо; дослідження архетипів та моральної амбівалентності жанру; пошук взаємних кореляцій між естетикою нуар та розвитком технологій; розкриття перспектив адаптацію нуару до індустрії відеоігор та гейм-культури, а також перспективи застосування естетики нуар у сфері візуальних комунікацій та анімаційного дизайну. Ці теми мають евристичний потенціал і потребують подальшого дослідження в українському академічному середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Башкирова О. Постать фатальної жінки в сучасній українській романістиці. *Султанівські читання*. 2018. Вип. 7. С. 167–178.
2. Біленька А. М., Світлична О. О. Сценічне слово в голлівудському кінематографі 40–50-х рр. у жанрі нуар. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал*. 2024. № 2. С. 379–383.
3. Герасименко В. Деконструкція жанру: нуар. Moviegram. URL : <https://moviegram.com.ua/deconstruction-of-genre-noir/> (дата звернення: 24.11.2025).
4. Кульчинська Л. Особливості функціонування жанрових категорій. Випадок нуару. *Мистецтвознавство України*. 2013. № 13. С. 165–171.
5. Мархайчук Н. В., Тарасов В. В. Художні прийоми та виражальні засоби «чорного кіно»: від неонуару до постнуару. *Культура України : зб. наук. пр. / М-во культури та інформ. політики України, Харків. держ. акад. культури*. 2023. Харків : ХДАК, 2023. Вип. 79. С. 60–73.
6. Мусієнко О. С. Фільм нуар: витоки, тенденції, стилістика. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2018. Вип. 23. С. 79–91.
7. Собуцький М. А. Горор, фантастика, трилер, нуар, детектив (випадки неможливості розрізнення). *Кіно-Театр*. 2009. № 5. С. 35–36.
8. Щітова С. Нуар-стиль в сучасній опері та принципи симультанності їх режисерської інтерпретації. *Музикознавча думка Дніпропетровщини*. 2022. № 22. С. 95–105.
9. Філоненко С. О. 100 відтінків чорного: нуар як стиль і жанр у сучасній масовій літературі. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. 2014. № 2. С. 24–31.
10. Abel M. Fargo : The violent production of the masochistic contract as a cinematic concept. *Critical Studies in Mass Communication*. 1999. Vol. 16. No. 3. P. 308–328.

11. Akhtar Z. (2023). The Legacy of Max Payne – Zaigam Akhtar – Medium. *Medium*. URL : <https://medium.com/@zaigam22/the-legacy-of-max-payne-d69d661f9f0d> (дата звернення: 24.11.2025).
12. Analyzing Film | English Composition II. Lumenlearning.com. 2024. URL : <https://courses.lumenlearning.com/wm-englishcomp2/chapter/analyzing-film/> (дата звернення: 24.11.2025).
13. Biesen C. S. *BlackOut: World War II and the Origins of Film Noir*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2005. 264 p.
14. Biesen S. C. Psychology in American Film Noir and Hitchcock's Gothic Thrillers. *Americana: The Journal of American Popular Culture (1900-present)*. URL : 2014. Vol. 13, Issue 1. URL : https://americanpopularculture.com/journal/articles/spring_2014/biesen.htm (дата звернення: 24.11.2025).
15. Biesen S. C. *Through a Noir Lens: Adapting Film Noir Visual Style*. New York, NY : Columbia University Press, 2024. 264 p.
16. Bossche D. V. Looking for low-key: Noir and Neo-Noir from a cinematographic perspective. *Journal of Media and Communication Studies*. 2023. Vol. 15. No. 1. P. 1–12.
17. Butler D. Film Noir and Music. *The Cambridge Companion to Film Music* / ed. by Mervyn Cooke, Fiona Ford. Cambridge : Cambridge University Press, 2016. P. 175–186.
18. Cambridge University Press. *Film noir*. URL : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/film-noir> (дата звернення: 24.11.2025).
19. Conard M. T., Porfirio R. *Philosophy of Film Noir*. Lexington, KY : University Press of Kentucky, 2005. 248 p. (The Philosophy of Popular Culture).
20. Copjec J. *Shades of Noir*. New York, NY : Verso, 1993. 320 p.
21. Dixon W. W. *Film Noir and the Cinema of Paranoia*. Edinburgh, UK : Edinburgh University Press, 2009. 208 p.
22. Dimendberg E. *Film noir and the spaces of modernity*. Cambridge, MA : Harvard University Press, 2004. 352 p.

23. Erb C. "Have You Ever Seen the inside of One of Those Places?": Psycho, Foucault, and the Postwar Context of Madness. *Cinema Journal*. 2006. Vol. 45, No. 4. P. 45–63.
24. Favis E. 'Cyberpunk 2077' is a thrill ride through an ugly, unexamined world. Washington Post. 2020. URL : <https://www.washingtonpost.com/video-games/reviews/cyberpunk-2077-review/> (дата звернення: 24.11.2025).
25. reviews/cyberpunk-2077-review/ (дата звернення: 24.11.2025).
26. Film Analysis. *The Writing Center* / The Writing Center ; University of North Carolina at Chapel Hill. 2017. URL : <https://writingcenter.unc.edu/tips-and-tools/film-analysis/> (дата звернення: 24.11.2025).
27. Gallant M. Comprendre l'émergence du film noir. Une étude sociohistorique, esthétique et thématique / Université Laval ; Maîtrise en littérature et arts de la scène et de l'écran ; Maître ès arts (M.A.). Québec, 2014. 107 p.
28. Hubbard J. L.A. Noire and Authenticity for Authenticity's Sake. Medium. 2019. URL : <https://medium.com/@joethehub/l-a-noire-and-authenticity-for-authenticitys-sake-75ac9a7a10ff> (дата звернення: 24.11.2025).
29. Harris O. Film Noir Fascination: Outside History, but Historically so. *Cinema Journal*. 2003. Vol. 43. No. 1. P. 3–24.
30. Hellwig H. American Film Noir Genres, Characters, and Settings. Lanham, MD : Lexington Books, 2023. 176 p.
31. Hirsch F. The Dark Side of the Screen: Film Noir. A, S. New York, NY : Barnes and Co, 1981. 231 p.
32. Lebek K. The Poetics of Objects in True Detective. Cultural Studies. Taylor & Francis Group. 2016. URL : <https://doi.org/10.4324/9781315621166-19> (дата звернення: 24.11.2025).
33. Lingeman R. The Noir Forties: The American People from Victory to Cold War. New York, NY : Nation Books, 2012. 432 p.
34. Lord-Moncrief D. Deus Ex's Legacy Lives On, Despite Its Rocky Development History. CBR. 2024. URL : <https://www.cbr.com/deus-ex-games-history/> (дата звернення: 24.11.2025).

35. Mayer G., McDonnell B. Encyclopedia of film noir. Westport, CT : Greenwood Press, 2007. 496 p.
36. Miklitsch R. Siren city: Sound and source music in classic American noir. New Brunswick, NJ : Rutgers University Press, 2011. 304 p.
37. Naremore J. More than night : film noir in its contexts. Berkeley, CA : University Of California Press, 1998. 342 p.
38. Origins and Characteristics of Film Noir. *American Cinema – Before 1960 Unit 9 Review* / American Cinema. All Study Guides. URL : <https://fiveable.me/american-cinema-to-1960/unit-9/origins-characteristics-film-noir/study-guide/lGaCVOWVfvYi5THA> (дата звернення: 24.11.2025).
39. Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film / ed. by Shane Denson & Julia Leyda. Falmer : Reframe, 2016. 1012 p.
40. Prakash G. Introduction: Imaging the Modern City, Darkly. *Prakash, Gyan. Noir Urbanisms: Dystopic Images of the Modern City*. Princeton, NJ : Princeton University Press, 2010. P. 1–14.
41. Sánchez Noriega J. L. Psychoanalytical Culture in the American Film Noir. *JMM: J Med Mov* / Universidad Complutense de Madrid. 2008. Nu. 4. P. 27–34.
42. Scruggs C. “The Power of Blackness”: Film Noir and its Critics. *American Literary History*. 2004. Vol. 16. No. 4. P. 675–687.
43. Silver A. Film noir: Light and shadow / ed. by James Ursini. London, UK : Limelight (UK), 2017. 352 p.
44. Singh S. The Art of Film Noir | Meaning, Examples, Characteristics & More. Purpose Studio. 2021. URL : <https://www.purposestudios.in/post/the-art-of-film-noir> (дата звернення: 24.11.2025).
45. Stuart K. Heavy Rain: the most important title of the decade for game critics? *The Guardian*. 2010. URL : <https://www.theguardian.com/technology/game-sblog/2010/feb/17/heavy-rain-sony-playstation-ps3> (дата звернення: 24.11.2025).
46. Tan E. S. A psychology of the film. *Palgrave Communications*. 2018. Vol. 4. No. 1. URL : <https://doi.org/10.1057/s41599-018-0111-у> (дата звернення: 24.11.2025).

47. The Background To Film Noir. URL : <https://photogenie.be/pushing-low-key-limits-a-cinematographic-history-of-noir-and-neo-noir/> (дата звернення: 24.11.2025).
48. Truhler T. *Film Noir Style: The Killer 1940s*. Pittsburgh, PA : GoodKnight Books, 2021. 288 p.
49. Twomey R. Visual Language and Evoking Emotion in the Midwest: The Employment of the Split-Screen in Season Two of Fargo. *Middle West Review*. 2019. Vol. 5. No. 2. P. 71–79.
50. Ware D. J. Detroit: Become Human Review. Medium. 2018. URL : <https://medium.com/super-jump/detroit-become-human-review-14d2be7cc630> (дата звернення: 24.11.2025).
51. Williams K. The Psychology and History of Film Noir. *Film Noir as Genre to the Present Day*. 2013. URL : https://authorkwilliams.com/wp-content/uploads/2014/11/Film_Noir_Paper_D6.171174623.pdf (дата звернення: 24.11.2025).
52. Zhang Y. Analysis of Technological Development and Enhancement in Modern Film Noir. *Art and Society*. 2024. Vol. 3. No. 3. P. 70–73.

Досліджувані аудіовізуальні джерела

53. The Basics of Lighting for Film Noir. *Filmmaker IQ*. 2013. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=jsmVL7SDp5Y> (дата звернення: 24.11.2025).
54. Key Term – Ideological analysis. Film And Media Theory Review. *Fiveable*. 2024. URL : <https://library.fiveable.me/key-terms/understanding-film/ideological-analysis> (дата звернення: 24.11.2025).
55. Film Noir – Capitalism Antidote. *French New Wave*. 2023. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=4WNZpHgARf8> (дата звернення: 24.11.2025).
56. The Neo-Noir Genre in Movies | Video Essay. *Screened*. 2021. URL : https://www.youtube.com/watch?v=i_j7wjcgzEw (дата звернення: 24.11.2025).

Фільмографія

57. Вайлдер Б. Бульвар Сансет / Sunset Boulevard ; реж. Вайлдер Б. США : Paramount Pictures, 1950. Тривалість 110 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0043014/> (дата звернення: 24.11.2025).
58. Вайлдер Б. Подвійне страхування / Double Indemnity ; Реж. Біллі Вайлдер. Paramount Pictures, 1944. Тривалість 107 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0036775/> (дата звернення: 24.11.2025).
59. Веллс О. Дотик зла / Touch of Evil ; реж. Веллс О. США : Universal-International, 1958. Тривалість 95 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0052311/> (дата звернення: 24.11.2025).
60. Веллс О. Леді з Шанхаю / The Lady from Shanghai ; реж. о. Веллс. США : Columbia Pictures, 1948. Тривалість 87 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0040525/> (дата звернення: 24.11.2025).
61. Відор Ч. Гільда / Gilda ; Реж. Чарльз Відор. Columbia Pictures, 1946. Тривалість 110 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0038559/> (дата звернення: 24.11.2025).
62. Вільнев Д. Той, хто біжить по лезу 2049 / Blade Runner 2049 ; Реж. Дені Вільнев. Alcon Entertainment., 2017. Тривалість 163 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt1856101/> (дата звернення: 24.11.2025).
63. Геррон М. Американський психопат / American Psycho ; реж. Геррон М. США : Universal Pictures, 2000. Тривалість 101 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0144084/> (дата звернення: 24.11.2025).
64. Гоукс Г. Великий сон / The Big Sleep ; Реж. Говард Гоукс. Warner Bros., 1946. Тривалість 114 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0038355/> (дата звернення: 24.11.2025).
65. Гоулі Н. Фарго / Fargo ; Реж. Ніл Гоулі. FX Productions., 2014. Тривалість 60 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt2802850/> (дата звернення: 24.11.2025).

66. Інґстер Б. Незнайомець на третьому поверсі / The Stranger on the Third Floor ; реж. Інґстер Б. США : RKO Radio Pictures, 1940. Тривалість 63 хвилини. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0033107/> (дата звернення: 24.11.2025).

67. Коен Д. Фарго / Fargo ; Реж. Джоел Коен. Polygram Filmed Entertainment., 1996. Тривалість 98 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0116282/> (дата звернення: 24.11.2025).

68. Ланґ Ф. Метрополіс / Metropolis ; реж. Ланґ Ф. Німеччина : Universum Film AG (UFA), 1927. Тривалість 153 хв. URL : https://www.imdb.com/title/tt0017136/?ref_=nv_sr_srsг_0_tt_8_nm_0_in_0_q_Metropolis (дата звернення: 24.11.2025).

69. Лі С. Роби правильно / Do the Right Thing ; Реж. Спайк Лі. 40 Acres and a Mule Filmworks., 1989. Тривалість 120 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0097216/> (дата звернення: 24.11.2025).

70. Нолан К. Бетмен: Початок / Batman Begins ; реж. Нолан К. США : Warner Brothers, 2005. Тривалість 139 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0372784/> (дата звернення: 24.11.2025).

71. Нолан К. Початок / Inception ; реж. Нолан К. США : Warner Brothers, 2010. Тривалість 148 хв. URL : https://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref_=nm_flmg_knf_i_3 (дата звернення: 24.11.2025).

72. Нолан К. Темний лицар / The Dark Knight ; реж. Нолан К. США, Велика Британія : Warner Brothers, 2008. Тривалість 152 хв. URL : https://www.imdb.com/title/tt0468569/?ref_=tt_sims_tt_i_2 (дата звернення: 24.11.2025).

73. Нолан К. Темний лицар повертається / The Dark Knight Rises ; реж. Нолан К. США, Велика Британія : Warner Brothers, 2012. Тривалість 165 хв. URL : https://www.imdb.com/title/tt1345836/?ref_=tt_sims_tt_i_1 (дата звернення: 24.11.2025).

74. Піццолатто Н. Справжній детектив / True Detective ; Реж. Нік Піццолатто. НВО., 2014. Тривалість 60 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt2356777/> (дата звернення: 24.11.2025).

75. Полянський Р. Китайський квартал / Chinatown ; Реж. Полянський Р. США : Paramount Pictures, 1974. Тривалість 130 хв. URL : https://www.imdb.com/title/tt0071315/?ref_=nv_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_Chinatown (дата звернення: 24.11.2025).

76. Рефн Н. В. Драйв / Drive ; Реж. Ніколас Віндінг Рефн. FilmDistrict, 2011. Тривалість 100 хв. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0780504/> (дата звернення: 24.11.2025).

77. Рід К. Третя Людина / The Third Man ; реж. Рід К. Велика Британія : London Films, 1949. Тривалість 104 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0041959/> (дата звернення: 24.11.2025).

78. Родрігес Р., Міллер Ф. Місто гріхів / Sin City ; Реж. Роберт Родрігес, Френк Міллер. Dimension Films, 2005. Тривалість 124 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0401792/> (дата звернення: 24.11.2025).

79. Скорсезе М. Таксист / Taxi Driver ; Реж. Мартін Скорсезе. Columbia Pictures, 1976. Тривалість 114 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0075314/> (дата звернення: 24.11.2025).

80. Скотт Р. Той, що біжить по лезу / Blade Runner ; Реж. Рідлі Скотт. Warner Bros., 1982. Тривалість 117 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0083658/> (дата звернення: 24.11.2025).

81. Таттл Ф. Ця зброя для найму / This Gun for Hire ; реж. Таттл Ф. США: Paramount Pictures, 1942. Тривалість 81 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0035432/> (дата звернення: 24.11.2025).

82. Філіпс Т. Джокер / Joker ; Реж. Тодд Філіпс. Warner Bros., 2019. Тривалість: 122 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt7286456/> (дата звернення: 24.11.2025).

83. Фінчер Д. Зодіак / Zodiac ; Реж. Девід Фінчер. Paramount Pictures, Warner Bros., 2007. Тривалість 157 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0443706/> (дата звернення: 24.11.2025).

84. Хічкок А. Незнайомці в потязі / Strangers on a Train ; реж. Хічкок А. США : Warner Bros., 1951. Тривалість 101 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt0044079/> (дата звернення: 24.11.2025).

85. Шаррю П., Делорд А., Комбе Ж. Аркейн : Ліга Легенд / Arcane : League of Legends; Реж. Шаррю П., Делорд А., Комбе Ж. Fortiche Production SAS, 2021. Тривалість серії 41 хв. URL : <https://www.imdb.com/title/tt11126994/> (дата звернення: 24.11.2025).