

**Олександра Шаповал
(Київ)**

КІТЧ У КІНЕМАТОГРАФІ. ВЗАЄМОДІЯ КІТЧУ І КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Статтю присвячено висвітленню специфічних ознак кітчу в кінематографі. Об'єктом дослідження є цикл «Зоряні війни» (реж. Джордж Лукас). На основі підходу до комп'ютерних технологій як до художньо-технічної бази кінозображення дано характеристику стильовим особливостям кітчу в кіно.

Ключові слова: кітч, комп'ютерні технології, кінематограф, фільм.

This article lights up the specific features of the kitch in the cinematograph. The cycle «The Star Wars» (director George Lucas) is the object of the investigation. Here you can find the style peculiarity characteristic of the kitch in the cinematograph made on the base of the computer technologies as artistic-technological ground of the film representation.

Keywords: kitsch, computer technologies, cinematograph, film

Кітч механістичний і діє за формулами. Кітч – це підмінний досвід і підроблені почуття. Кітч змінюється відповідно до стилю, але завжди залишається вірним собі

Клемент Грінберг¹

Кітч – це пристрасна форма вираження на всіх рівнях, а не слуга ідей... У кітчі майстерність – вирішальний критерій якості. Кітч служить самому життю і звертається до індивідуума

Одд Нердрум²

У кожен історичну епоху існували різні культури: інтернаціональна і національна, світська і релігійна, класична і сучасна, західна і східна. Сьогодні особливого значення набули так звані масова та елітарна культури.

Масова культура сформувалася одночасно із суспільством масового виробництва та вжитку. Радіо, телебачення, сучасні засоби інформації, а потім відео й комп'ютерні технології сприяли її поширенню. Масова культура розглядається як комерційна, оскільки твори мистецтва є в ній ніби предметами вжитку, які здатні приносити прибуток, якщо вони враховують смаки та запити масового глядача, читача, слухача.

Сьогодні чіткий поділ на інтелектуальне й масове мистецтво здійснити досить складно, особливо в кінематографі. Час від часу теоретики зіштовхуються з проблемою неможливості віднесення того чи іншого явища, твору до масової чи елітарної культури.

Поняття «кітч» з'явилося тоді, коли виникла масова культура й коли з'явилася можливість тиражувати твори цієї культури великими накладками. Це не лише килимки з лебедями та русалками, глиняні скарбнички для монет у вигляді кішечок або фарфорові пастух і пастушка. Сьогодні кітч поширився у світі та зачепив кожен галузь культури. Кіно й телебачення, з їх індустріальним тиражуванням продукції, якнайкраще сприяли його поширенню.

У цій статті спробуємо охарактеризувати таке явище, як кітч у кінематографі. Три-чотири десятиліття вважалося, що кітч у культурі – це підробка, халтура, фальш; і належить він, безсумнівно, до масової культури. У цій статті буде досліджено, які особливості він має в кінематографі (на прикладі епопеї Джорджа Лукаса «Зоряні війни»). Буде також розглянуто, як саме кітч взаємодіє з комп'ютерною графікою, яка виникла приблизно в той же час, що й кітч, і має деякі схожі риси.

Матеріалом цієї статті є кітч та комп'ютерна графіка в кінематографі, використання комп'ютерної графіки в кітчі.

Об'єктом дослідження стала кіноопоєя Дж. Лукаса «Зоряні війни».

Наукова новизна статті полягає в системному аналізі кіноопоєї Дж. Лукаса «Зоряні війни», яка містить елементи кітч та створена з використанням комп'ютерної графіки. Концептуальна новизна дослідження визначається оригінальним теоретико-методологічним підходом до аналізу художніх проблем кінематографа, пов'язаних з такими поняттями, як «кітч» та «комп'ютерні технології».

Сьогодні спостерігається досить мало фундаментальних досліджень кітч в кінематографі, тому авторка спирається на загальні праці, які досліджують кітч у культурі. У своїй праці «Авангард і кітч» Клемент Грінберг досліджує відмінність між такими поняттями, як «авангард» і «кітч»; якщо авангард продовжує процеси мистецтва, то кітч підпадає під вплив мистецтва. Останній надає людям неприродні, підроблені переживання з більшою безпосередністю, ніж на це здатна елітарна культура. Автор стверджує, що кітч належить до масової культури, яка популярна серед нижчих прошарків суспільства³. Дійсно, під час перегляду кітчєвого фільму глядач не співпереживає героям, а отримує «готові» почуття із самого фільму. І саме ті, які вклав у картину режисер. Усе вже зроблено за глядачів. Залишилося лише насолодитися й відпочити, споглядаючи кітч.

Жан Бодрійяр у своїй праці «Суспільство вжитку. Його міфи і структури» розглядає питання виникнення кітч в культурі, чим це явище зумовлено і які його наслідки. Дослідник розуміє предмет кітч, як категорію «нікчемних» предметів, прикрас, аксесуарів, фольклорних дрібничок, усе, що швидко поширюється, особливо в місцях проведення дозвілля. Кітч запозичує різноманітні знаки з усіх сфер: минуле, нео, екзотика, фольклор, футуризм та інше, завдяки чому з'являється твір з безладної ескалації «готових» знаків. Ж. Бодрійяр вважає, що кітч – це категорія, яку важко визначити, кітч може бути скрізь: як у деталях, так і в цілому фільмі, у штучній квітці або в коміксі. Він визначається переважно як псевдооб'єкт, тобто як симуляція, копія, штучний об'єкт, стереотип; для нього характерна як бідність у тому, що стосується реального значення, так і надмірність знаків, алегоричних відтінків, екзальтація в деталях і насиченість деталями⁴.

Можна погодитися, що й у кінематографі кітч запозичує різноманітні знаки та символи, поєднує їх, проте не хаотично, а впорядковано. Режисери, у картинах яких є його елементи, наперед знають, що саме хочуть передати і донести до глядачів, і використовують осмислено ті чи інші вже відомі знаки та символи, надаючи їм нового смислу. Дійсно, як зазначає Ж. Бодрійяр, кітч може бути скрізь, фільм може одночасно містити кілька різних його елементів. Наприклад, він може бути присутній як у самій візуалізації кадру, у сюжетній побудові, колізіях, епізодах, так і в деталях, репліках героїв, костюмах. Сьогодні майже кожен фільм містить у собі певний елемент кітч, проте кітчєвим може зовсім не бути.

Цікаво визначає поняття «кітч у кінематографі» В. Руднев у своїй праці «Словник культури ХХ століття». Він вважає, що кітч є зародженням і одним з різновидів пост-модернізму. Кітч – це масове мистецтво для обраних. Твір, який належить до кітч, повинен бути зроблений на високому художньому рівні і мати захоплюючий сюжет. Але це не справжній витвір мистецтва, а майстерна його підробка. У кітчі можуть бути глибокі психологічні колізії, але там немає справжніх художніх відкриттів⁵.

Деякі твердження справедливі й щодо кінематографа. Наприклад, кітчєві картини дійсно зроблені на високому професійному рівні, обов'язково мають захоплюючий сюжет, а також використовують елементи моди, невпинно слідкуючи за сучасністю та випереджаючи її. Проте такі картини не є підробкою під мистецтво. Кітч у кінематографі містить різноманітні алюзії та натяки на вже відомі знаки й символи. Проте це не підробка під щось, а створення самобутнього твору з майстерним використанням та перефразуванням вже відомих істин. Хоча за змістом кітч і не містить істотних відкриттів, проте на рівні форми відбуваються різноманітні експерименти та відкриття.

Існує припущення, що термін «кітч» походить від німецьког *Kitsch* («халтура, створювати неякісні речі») або *Verkitchen* («дешево продавати, робити дешеві речі»), чи від

англійського *for the kitchen* – «для кухні». Це слово означає неякісне, низькопробне мистецтво для куховарок. Це зверхнє визначення зроблене тими, хто вважає себе представниками справжнього мистецтва, снобами, богемою, аристократією мистецтва.

Таке визначення етимології слова «кітч» зовсім не прийнятне для характеристики кітчю в кінематографі, протилежне йому. Кітчеві картини досить професійно і якісно зроблені, хоча й створено їх для широкого загалу. Визначення кітчю в кіно як «халтури», «неякісного твору» не коректне.

Кітч – це насамперед демократичне мистецтво. Тому в кожній країні воно має свої національні особливості. З часом кітч розвивається та запозичує деякі прийоми з великого мистецтва. Але це запозичення суто зовнішнє, поверхове. Насправді він досить консервативний за своїми ідейними позиціями, і тому в ньому завжди містяться риси соц-арту, тобто елементи, за допомогою яких відбувається маніпулювання свідомістю споживачів цього мистецтва. У кітчі завжди є елементи того, що подобається основній масі споживачів. Кітч завжди відповідає моді і використовує її у своїх творах. Це передусім сучасне мистецтво.

У кінематографі кітч з'явився приблизно в 70-х роках ХХ століття. Педро Альмодовар, Стівен Спілберг, Джордж Лукас, Емір Кустуриця – режисери, які першими почали використовувати його елементи в кінематографі. У стрічках цих режисерів чітко простежуються національні особливості та належність режисерів до тієї чи іншої країни. Сербський колорит Е. Кустуриці важко сплутати з іспанським темпераментом П. Альмодовара або ж з американською гостросюжетністю Дж. Лукаса. Кожен фільм цих режисерів містить яскраві самобутні елементи – маркери тієї чи іншої нації (не залежно від того, що саме розглядати: чи музику до фільму, чи героїв, чи атмосферу фільму в цілому). І варто зазначити, що режисери використовують у своїх картинах лише сучасні, модні елементи, які подобаються глядачам, що характерно для кітчю.

Приблизно одночасно з кітчем (у 70-х роках ХХ ст.) з'являється в кінематографі також і комп'ютерна графіка (перші спроби використання комп'ютера в кінематографі). Якщо розглядати й порівнювати такі явища, як «кітч» та «комп'ютерна графіка» в кіно, то можна знайти багато спільного. Наприклад, комп'ютерну графіку часто використовують режисери для створення ідеалізованого, надреального зображення. Світ комп'ютерної графіки ідеальний. Кожен предмет, персонаж у ньому підмальований, покращений, а кольори яскраві, нереальні. У кітчі можна також помітити, що режисери прагнуть покращити зображення, зробити його ідеальним.

Для кінематографічного кітчю характерні експерименти з візуальною частиною фільму, з кольором, композицією. Наприклад, Дж. Лукас у «Зоряних війнах» (особливо в першій, другій та третій серіях) використовує нереальні, занадто яскраві кольори, поєднує в кадрі складні комбінації суперечливих, протилежних відтінків і досягає цього за допомогою комп'ютерних технологій.

Неможливо уявити собі атмосферу «Зоряних воєн» без дивовижних пейзажів, космічних літаків, роботів, планет та химерних створінь. Це 3D моделі, створені за допомогою комп'ютера. Візуальна картинка у фільмі дійсно фантастична.

В епопеї «Зоряні війни» (особливо в першій, другій та третій серіях) Дж. Лукас створює фантастичний світ, у якому все зображується ідеальним і гарним, епізоди війни та бійок сприймаються, як частина реальності, і змальовано їх серіями живописних кадрів. Відбувається певна естетизація жахливого, змінюються акценти, і бої сприймаються як невід'ємні явища.

Кітч часто звинувачують у надмірній прямолінійності, адже митець під час творчого процесу має перебувати на певній відстані від ідеалу. У кітчі автор бачить красу навіть там, де її не має. Природа кітчю полягає в тому, що зображаючи жахливе, митець робить це бездоганно красиво.

Епопея «Зоряні війни» містить досить багато епізодів війни та боїв. Проте слід зазначити, що в цих епізодах немає елементів трагічного (страждань, жорстокості, на-

сильства, болю). Колізії «Зоряних воєн» побудовано так, що глядач не переймається та не переживає. Він наперед знає: добро переможе. Візуальний ряд епізодів війни зроблено дуже майстерно, комп'ютерна графіка вражає своєю достовірністю. Проте епізоди війни лишаються не реалістичними. Глядач їх не сприймає як трагедію. Навпаки, він насолоджується красою спецефектів і професійно зробленою картинкою. Стрілянина, вибухи й битви більше нагадують атракціони, ніж сцени картин майбутнього, які жахають своєю фантастичною достовірністю. Зміщуються акценти, глядач не співпереживає, а розслаблено споглядає «видовище». Тут відбувається естетизація потворного на візуальному рівні, адже в змісті самої стрічки добро і зло чітко розмежовані.

Мілан Кундера у своїй «Нестерпна легкість буття» дав таке визначення того, що є «кітч» і «кітчевою свідомістю». Він вважає, що кітч зображає таку картину світу, з якої виключено існування будь-якого негативу. Усе дискомфортне, усе, що порушує гармонійне світосприйняття, просто оголошується неіснуючим. Це і є кітчева свідомість⁶.

Ця думка підтверджує те, що Дж. Лукас у своїй стрічці свідомо прикрашає епізоди боїв та воєн, зміщуючи акценти та деформує поняття потворного.

Існує припущення, що кітч – це мистецтво для ледачих і некритичних глядачів, які бажають насолоджуватися красою і не хочуть витратити час у напруженому пошуці знань. Наприклад, в епопеї «Зоряні війни» глядач насолоджується гарними кадрами космічного простору, споглядає лірико-героїчну історію кохання, оцінює майстерно зроблені спецефекти. Усі конфлікти й колізії сюжету – поверхові. Глядач наперед може прорахувати наступну дію персонажа. Герої – схематичні, трохи схожі на роботів, яких запрограмовано заздалегідь.

Кітч – це не інтелектуальне кіно, яке можна неодноразово переглядати, розшифровуючи приховані складні метафори. У кітчі режисери переносять на екран різноманітні проблеми досить прозоро, прямолінійно.

П. Альмодовар, режисер, у стрічках якого досить багато елементів кітчу, казав, що гарний фільм повинен розважати. Глядач може погоджуватися з автором чи ні, але в режисера є обов'язок: захопити його так, щоб він до кінця фільму жодного разу не поглянув на годинник⁷. Одним з важливих елементів кітчу є саме приваблення глядача й захоплення його уваги протягом усієї картини. Не має значення, якими саме елементами привабить режисер – чи то високими підборами та модними аксесуарами (П. Альмодовар), чи то комп'ютерною графікою та створенням фантастичних світів (Дж. Лукас). Як уже зазначалося, кітч – це насамперед сучасне мистецтво, яке приваблює та подобається глядачам.

Спробуємо детально проаналізувати останні три фільми Дж. Лукаса «Зоряні війни» (епізоди I, II, III), у яких присутні елементи кітчу, а також широко використовується комп'ютерна графіка.

Фільми в новій трилогії пояснюють передісторію оригінальної трилогії та розповідають про юність героїв. За задумом Дж. Лукаса, кожен фільм трилогії-пріквела має відповідати певному аналогу з оригінальної трилогії. Тому в «Прихованій загрозі» («Зоряні війни», епізод I) простежується ціла низка паралелей з «Новою надією», («Зоряні війни», епізод VI). Наприклад, в обох фільмах представники сім'ї Скайвокерів знищують великий військовий космічний апарат (хоча існувала чисельна перевага супротивника); у кінці обох фільмів сітх вбиває учителя-джедая на очах у його учня. У фільмі з'являються декілька героїв оригінальної трилогії (Палпатин, Енакин Скайвокер, Обі-Ван Кенобі, Йоду, Джабба Хатт, а також R2-D2 та C-3PO, які присутні в усіх фільмах кіносаги).

Відома фраза «У мене погане передчуття щодо цього» (англ. – *I've got a bad feeling about this*), яка є в кожному фільмі саги, також присутня в «Прихованій загрозі», де її виголошує Обі-Ван Кенобі.

Повторення та переспів уже існуючих мотивів та настроїв, фраз та деталей для кітчу властиве. Вважається, що він складається з перефразування вже існуючих знаків і сим-

волів, проте акценти в ньому вже дещо відмінні від першоджерел. В епопеї Дж. Лукаса дуже багато різноманітних алузій, про які буде йтися далі.

Для кітчу характерним є змішання непеєднуваних фарб, стилів, жанрів; і з усього цього каламбуру має вийти самобутній твір з різноманітними прозорими алузіями та порівняннями. Наприклад, «Зоряні війни» – це поєднання таких жанрів; як фантастика, пригодницький фільм, соціальна драма, «love story», дитячий фільм, фільм для сімейного перегляду, мелодрама, «action», комікс, фентезі. Ця епопея, за статистикою, збирає біля екранів найширші кола глядачів.

У «Зоряних війнах» багато різноманітних алузій, що властиво кітчу. У фільмі існує своя міфологія, у якій поєднуються поняття з різних релігій. Джедаї практикують ту, яка заснована на принципах, подібних до дзену, релігію і військове мистецтво. Проте при створенні стрічки Дж. Лукас знаходив натхнення у традиції самураїв. Ім'я Квай-Гон – перефразування терміна «цигун» (назва китайської дисципліни, до якої належать медитація і військові мистецтва). «Qi» і «chi» – це терміни на позначення енергії думки, що протікає через усі живі істоти з Дао. А ідея Сили Джедаїв виникла з китайського Дао. Ці елементи філософії походять переважно зі східних релігійних течій, морально-етичних вчень і міфологічних систем. Багато імен у фільмі, наприклад Падме й Амідала, запозичено із санскриту.

У фільмі також багато біблійних мотивів і мотивів християнства в цілому, наприклад, візуалізація образу Дарта Молау. Молау зображено відповідно до традиційних уявлень про диявола: червона шкіра й роги завершують цілісність демонічного образу. Сюжет і герої «Зоряних воєн» мають певні алузійні паралелі з євангельськими мотивами: Енакін – Месія, народжений Дівою в результаті непорочного зачаття. Його спокусили сітхи (вороги), коли він намагався зберегти життя своїй дружині Падме. Це заважає йому виконати свій обов'язок Обраного, тобто особи, яка покликана знищити зло.

Релігійні мотиви було запозичено режисером із праць американського дослідника релігії Джозефа Кемпбелла («Герой з тисячею облич»), яка мала сильний вплив на Дж. Лукаса ще під час підготовки сценарію до оригінальної трилогії. У 1999 році Дж. Лукас і журналіст Біл Мойерс зняли фільм-інтерв'ю «Міфологія “Зоряних воєн” з Джорджем Лукасом і Білом Мойерсом». У ньому вони виклали алузії «Зоряних воєн» і їх зв'язок з працями Дж. Кемпбелла.

В епопеї «Зоряні війни» також присутній і політичний підтекст. Хоча для автора політичного памфлета Дж. Лукас висловлюється занадто вишукано й абстрактно, однак серед критиків існує думка, що «Зоряні війни» – це не так фентезі, як інструмент політичного PRy⁸.

Фільм Дж. Лукаса виник не випадково. Існує легенда про те, що він довго втілював ідеєю створення зоряної епопеї, для якої написав сценарій. Режисер не міг знайти коштів, його нібито ніде не приймали, бо вважали задум нездійсненним. Але потім Стівен Спілберг повірив йому і дав гроші на зйомки.

Насправді проект фінансувався Пентагоном. Саме військові фахівці подали ідею Дж. Лукасу про те, що бойові сюжети в кінематографі найкраще втілювати за допомогою комп'ютерної графіки. До цього американські військові вже неодноразово використовували комп'ютерну графіку для проведення віртуальних маневрів. Чим пояснити інтерес вищого керівництва американської армії до проекту тоді ще нікому не відомого режисера? Для цього треба пригадати той час. Америка переживала синдром поразки у в'єтнамській війні. Американській владі терміново були потрібні кіношедеври, які б допомогли не лише здолати комплекс поразки, ще й сприяти відродженню національного духу. Знімати фільми про реальні війни на тлі в'єтнамської поразки не було жодного сенсу. Тому звернулися до фантастики, яка могла відобразити всі сподівання і надії американців на власну перевагу⁹.

При створенні кіносценарію Дж. Лукас використав сюжети та колізії інших фантастів. Наприклад, у ньому багато запозичень з епопеї «Зоряні королі» талановитого майстра бойової фантастики Едмонда Гамільтона. Також при створенні фільму Дж. Лукас

скопіював безліч елементів з інших стрічок. Наприклад, персонажі Обі-Ван Кенобі та дроїди С-3РО і R2-D2 нагадують героїв японського фільму «Троє негідників у прихованій фортеці» («Kakushi toride no san akunin» (1958)), де самурайський воїн рятує принцесу за допомогою двох малих хитрунів. Зовнішній вигляд дроїда С-3РО було скопійовано з роботи в культовому фільмі «Метрополіс» («Metropolis» (1926)). Фінальний бій запозичено з «Руйнівників гребель» («The Dam Busters» (1954)), але ще більше нагадує аналогічну сцену з «Ескадрильї 633» («633 Squadron» (1964)). Фінальна сцена вшановування героїв майже покадрово скопійована з «Триумфу волі» («Triumph des Willens» (1934)). А слово «джедай» («Jedi») походить від японського «Jidai Geki», що в перекладі означає «історична драма». У Японії так називалися телесеріали про часи самурайських воїнів. Дж. Лукас згадав у інтерв'ю, що дивився «Jidai Geki», коли відвідував Японію, і йому сподобалося це «слівце»¹⁰.

Оскільки йшлося про термінове державне замовлення, а надзавдання полягало в рятуванні честі нації, то на авторські права інших митців не звертали увагу. І тому боязкі протести низки письменників та кінематографістів, що вбачали в картині свої вкрадені літературні та кінематографічні ідеї, було проігноровано.

Дж. Лукас талановито виконав своє державне замовлення. Фільм відразу став культовим, з'явилися мільйони фанатів. А через два роки почалося радянське вторгнення до Афганістану. У той час будь-який американський підліток уже знав, де розміщена Імперія Зла і кого втілюють благородні джедаї.

Цікаво, що після виходу кіноепопеї, її термінологія ввійшла до лексики американських політиків. Пригадується фразеологія президента Рональда Рейгана, супротивника Радянського Союзу та фанатичного прихильника «Зоряних воєн». Термін «Імперія Зла», яким Рейган охарактеризував СРСР, запозичено саме з епопеї Дж. Лукаса. А на початку 1980-х років назва фільму стала назвою офіційної програми американського уряду з розгортання систем озброєння на космічній орбіті¹¹.

У той час глядачеві подобалася не війна, а мир, а точніше, чітка картина світу, вигадана Дж. Лукасом. У новому фантастичному світі (на відміну від реальності) зрозуміло, що вкладається в такі поняття, як «добро / зло», «вірність / зрада», «війна / мир»... Для визначення «поганого» і «доброго» Дж. Лукас обрав політично нестабільний період кінця 70-х років ХХ ст.: позитивними героями були повстанці, а служителі Темряви – солдати Імперії. Схема повністю повторює контури великої американської мрії другої половини ХХ ст. про Америку (помічницю слабких, але сильних духом сепаратистів, які воюють проти грізної комуністичної Імперії Зла. Утім, як і має бути в кітчевому творі, Дж. Лукас по-новому розповів стару казку, майстерно оперуючи відомими образами та символами. Джедай – це майстерне перетворення та переспів різноманітних героїчних образів (хрестоносець, Робін Гуд, пілот-внищувач часів Другої світової війни, король Артур)¹².

Цікаво простежити як змістилися акценти в політичному підтексті епопеї Дж. Лукаса. У ранніх «Зоряних війнах» боротьбу джедаїв було спрямовано на потужного та сильного ворога, який був очевидним і з ним потрібно було вести відкриту боротьбу. Тобто метафорично зображалися стосунки СРСР і США часів холодної війни. У новітніх епізодах акценти змістилися. Розпад СРСР сприяв підтвердженню того, що джедаї марно витрачали свої сили. Від кінця 1980-х уже неможливо знімати фільм про Імперію Зла: її більше немає на карті. Світ змінився, і Голівуд почав пошуки нових супостатів.

Могутній і однозначно шкідливий СРСР вже більше не грає роль ворога. Його місце в сучасних серіях «Зоряних воєн» замінили жителі-потвори з далеких нерозвинутих планет третього світу, які займаються тим, що готують військову агресію доки ніхто не бачить: винаходять нову зброю, збирають війська, розробляють теракти. А в конгресі засіли підкупні бюрократи, які закривають очі на те, що відбувається, та зволікають із затвердженням важливих і своєчасних заходів. Такі алюзії досить прозорі та однозначні, що властиве саме стилістиці кітчу.

У новій трилогії-пріквелі Дж. Лукас порушує питання захисту демократії. Канцлер (що насправді виявляється Темним Володарем), зіштовхує між собою Республіку та сепаратистів, які мешкають у зоряній системі зі знаковою назвою «Мустафар», підпорядковує собі Сенат і захоплює владу. Старому негідникові протистоять лише самовіддани джедаї, готові поступитися навіть своїм моральним кодексом заради збереження демократії. Проте їх швидко знищують за наказом канцлера.

Дж. Лукаса серйозно хвилює в цьому космічному фентезі державно-політичне питання: чи може позаконституційний орган (рада джедаїв), який стверджує свій вплив на суспільство виключно через декларування власної моральності, бути гарантом демократії, а демократично вибрана законодавча влада – місточком до авторитарної диктатури? І хоча досить цікаву тему Дж. Лукас виголошує, але не розкриває, лише обмежується моралізаторством, проте сама ідея не полишає його ще не одне десятиліття та простежується в кожній серії «Зоряних воєн».

Епопею «Зоряні війни» можна вважати кітчем за своєю стилістикою та побудовою художніх образів. У ній багато різноманітних алюзій, повторів, порівнянь. Варто згадати хоча б епізод з першої серії («Прихована загроза – епізод І»), у якому відбуваються перегони неначе на гладіаторській арені, тільки замість гладіаторів фантастичні потвори змагаються на страхітливих літаючих апаратах. Ці перегони відсилають глядача в старовинний Рим, нагадують сцени з картин «Спартак», «Бен-Гур» та ін. І таких алюзій досить багато, про що мовилося раніше.

«Зоряні війни» – це передусім видовище, яке здатне захопити увагу глядачів та утримати її до кінця картини, у чому не останню роль відіграє комп'ютерна графіка. Режисер свідомо використовує певні інтелектуальні знаки та алюзії, і робить це досить вправно, однак це все ж таки повторення вже існуючого. У змісті картини не відбувається якихось відкриттів та нововведень. Вражає сама форма подання інформації: візуальний ряд, різноманітні посилання та запозичення з інших творів, поєднання різноманітних жанрів.

Кітч не є лише підробкою, халтурою (що впливає з первинного значення терміна) і, безсумнівно, належить до мистецтва. Він перебуває десь між елітарним та масовим мистецтвом. Він запозичує значну кількість знаків і символів з великого мистецтва, у дечому змінює їх значення та комбінує їх у своєму творі, створюючи прозорі алюзії та мотиви.

Кітч – демократичне мистецтво. У кожній країні воно має національні особливості, режисери використовують у своїх стрічках елементи, які характеризують саме їх націю. У кітчевих фільмах завжди містяться риси соц-арту, тобто елементи, за допомогою яких відбувається маніпулювання свідомістю споживачів цього мистецтва. У кітчі завжди присутні елементи того, що подобається основній масі споживачів. Він чітко дотримується моди і обов'язково використовує її у своїх творах. Цікаво, як саме трансформуються серії «Зоряних воєн» – від старих до нових пріквелів. Прихильники старих частин «Зоряних воєн» зовсім не сприйняли нових частин, адже їх було інакше побудовано. Вони мали іншу стилістику, темпо-ритм, сюжетну побудову. Кітч чітко дотримується моди: те, що було характерним для кінематографа тих років, зараз уже не актуальне. Потрібні нові форми, нове подання інформації. Широке використання комп'ютерної графіки, незвична візуалізація кадру, екшен у нових серіях епопеї – усе це не сприйняли шанувальники «Зоряних воєн» 1970-х років. Гостросюжетність цього періоду переважно виявлялася в «агресивному мілітаризмі», а на початку XXI ст. набула ознак масштабної епопеї. У нових серіях змістилися акценти, подання інформації, з'явився інший підтекст. Дж. Лукас дуже тонко простежує зміни в усіх сферах життєдіяльності людини. Змінилися світосприйняття, можливості, темп життя. Усе це, як у дзеркалі, відображено в пріквелах «Зоряних воєн». Проте саме так змінюючи стилістику, характери персонажів, темпоритм, кітч залишається вірним собі. Тобто є носієм останніх модних та сучасних елементів, які так потужно приваблюють глядачів. Кітч – це насамперед сучасне мистецтво, яке варте детального аналізу та дослідження.

¹ *Гринберг К.* Авангард и китч [Электронный ресурс] / К. Гринберг // Художественный журнал. Moscow art magazine 60 декабрь 2005. – Режим доступа : <http://xz.gif.ru/numbers/60/avangard-i-kitch/>.

² *Одд Нердрум* «Китч – важкий вибір», 1998.

³ *Гринберг К.* Авангард и китч.

⁴ *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр. – М. : Культурная революция; Республика, 2006. – С. 144–146. – Режим доступа : <http://ec-dejavu.ru/k/Kitsch-2.html>.

⁵ *Руднев В. П.* Словарь культуры XX века [Электронный ресурс] / В. П. Руднев. – Режим доступа : <http://www.philosophy.ru/edu/ref/rudnev/b134.htm>.

⁶ *Кундера М.* Невыносимая легкость Бытия [Электронный ресурс] / М. Кундера. – Режим доступа : <http://literatura.prag.ru/Milan%20Kundera.htm>.

⁷ *Очаковская М.* Поговори с ним [Электронный ресурс] / М. Очаковская // Столичные новости № 36 (373) 20–26.09.2005. – Режим доступа : <http://cn.com.ua/N373/culture/accnt/accnt.html>.

⁸ *Каганов Л.* Звездные войны – эпизод 2 [Электронный ресурс] / Л. Каганов. – Режим доступа : <http://leo.aha.ru/dnevnik/2002/05/17.html>.

⁹ *Андрюхин В.* Америка устроит всему миру «Звездные войны» [Электронный ресурс] / В. Андрюхин // Военная Библиотека Федорова. – Режим доступа : <http://www.warlib.ru/index.php?id=000118>.

¹⁰ Звездные войны. Информация Internet Movie Data Base [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://jedi.scriptmania.com/abc/newhope.htm>.

¹¹ *Андрюхин В.* Америка устроит всему миру «Звездные войны».

¹² *Каганов Л.* Звездные войны – эпизод 2.

1. *Аттим С. Р.* Откуда пришла «третья сила»? [Электронный ресурс] / С. Р. Аттим // У истоков «массовой культуры». – Режим доступа : http://elib.altstu.ru/elib/books/Files/1998-01/32/pap_32.html.

2. *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр. – М. : Культурная революция; Республика, 2006. – С. 144–146. – Режим доступа : <http://ec-dejavu.ru/k/Kitsch-2.html>.

3. *Гринберг К.* Авангард и китч. [Электронный ресурс] / К. Гринберг // Художественный журнал. Moscow art magazine. 60 декабрь 2005. – Режим доступа : <http://xz.gif.ru/numbers/60/avangard-i-kitch/>.

4. *Гундорова Т.* Китч і Література. Травестії. – Київ : Факт, 2008. – 284 с. – (Серія «Висока поліція»).

5. *Железняков В.* Cinematografer Человек с фабрики грез [Электронный ресурс] / В. Железняков. – Режим доступа : http://photographerslib.ru/books.php?book_id=0004.0016.

6. *Каганов Л.* Звездные войны – эпизод 2 [Электронный ресурс] / Л. Каганов. – Режим доступа : <http://leo.aha.ru/dnevnik/2002/05/17.html>.

7. *Кондратова Н.* Китч: не-искусство не-элиты. Етимология и история понятия [Электронный ресурс] / Н. Кондратова. – Режим доступа : <http://leo.aha.ru/dnevnik/2002/05/17.html>.

8. *Кундера М.* Невыносимая легкость Бытия. [Электронный ресурс] / М. Кундера. – Режим доступа : <http://literatura.prag.ru/Milan%20Kundera.htm>

9. *Очаковская М.* Поговори с ним. Столичные новости № 36 (373) 20–26.09.2005 [Электронный ресурс] / М. Очаковская. – Режим доступа : <http://cn.com.ua/N373/culture/accnt/accnt.html>.

10. *Руднев В. П.* Словарь культуры XX века [Электронный ресурс] / В. П. Руднев. – Режим доступа : <http://www.philosophy.ru/edu/ref/rudnev/b134.htm>.

11. *Эко У.* Инновация и повторение. Между эстетикой модерна и постмодерна [Электронный ресурс] / У. Эко. – Режим доступа : http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Eko/Inn_Povt.php.

12. *Яковлева А. М.* Китч и паракитч: Рождение искусства из прозы жизни [Электронный ресурс] / А. М. Яковлева. – Режим доступа : <http://ec-dejavu.ru/k/Kitsch.html>.

13. *Яковлева А. М.* Китч и художественная культура. Методологическая сказка для взрослых [Электронный ресурс] / А. М. Яковлева. – Режим доступа : <http://ec-dejavu.ru/k/Kitsch-3.html>.

14. ARTnews. Отрывки из выступлений Одда Нердрума, 1998 «Китч служит жизни» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.artinfo.ru/ru/news/main/Kitch1.htm>.

15. *Hang J.* 3 D Films: Kitsch or Art? [Электронный ресурс] / J. Hang. – Режим доступа : <http://www.columbiaspectator.com/2009/03/04/3-d-films-kitsch-or-art>.