

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

ВІТРІВ ВЛАДИСЛАВ ВАДИМОВИЧ

УДК 791.221/.228:791.633]

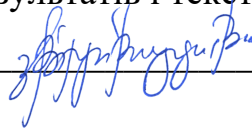
НАУКОВЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ
**РЕЖИСЕРСЬКЕ СЮЖЕТОТВОРЕННЯ В ІГРОВОМУ КІНО
ЯК СПОСІБ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

02 «Культура і мистецтво»

Подається на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва

Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело _____ В. В. Вітрів



Творчий керівник:

Буковський Сергій Анатолійович

народний артист України, старший викладач

Науковий консультант:

Ангелова Ангеліна Олегівна

доктор філософських наук, доцент

АНОТАЦІЯ

Вітрів В. В. Режисерське сюжетотворення в ігровому кіно як спосіб інтерпретації соціальної реальності. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво». – Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Міністерство культури та інформаційної політики України. Київ, 2024.

Зміст анотації. У науковому обґрунтуванні досліджуються особливості режисерських підходів до сюжетотворення в ігровому кіно як способи інтерпретації соціальної реальності. Дані способи полягають у використанні різних принципів викладу драматургії та візуальної оповіді. Сюжетотворення в ігровому кіно розділено на два типи: інтригоцентричне сюжетотворення та сюжетотворення зі спрощеною інтригою. Зазначене розподілення є ключовим підходом, що відображає авторську інтерпретацію соціальної реальності. **Актуальність теми** дослідження полягає у висвітленні авторських підходів до викладу сюжету в ігровому кінофільмі, що залежать від особливостей взаємодії головного персонажа із оточуючим середовищем. Саме взаємозв'язок підходу до побудови сюжету із авторським поглядом на проблематику головного персонажа та його взаємодію із соціальною реальністю залишається малодослідженим у режисурі ігрового кіно.

Метою дослідження є висвітлення режисерських підходів до сюжетотворення в ігровому кіно як системи інструментів, що інтерпретують соціальну реальність.

Наукова новизна полягає у висвітленні підходів до використання інструментів режисера при створенні інтригоцентричного сюжету та сюжету зі спрощеною інтригою в ігровому кінофільмі.

У **першому розділі** проведено аналіз основних понять та тверджень, що стали ключовими при подальшому дослідженні. До переліку зазначених

понять входять наступні: «оповідач», «проблема героя», «конфлікт», «пригода», «моменти дії», «інтрига», «спрощена інтрига» та інші. Також проведено поглиблений аналіз поняття «інтрига» як ключового принципу організації сюжету в діапазоні мистецтвознавчих інтерпретацій.

Другий розділ присвячено аналізу основних принципів інтригоцентричного сюжетотворення в ігровому кінофільмі. Уточнено, що ключовим підходом до організації сюжету такого типу є лінійна композиція. Також означено принцип використання інструменту «моменти дії» як системи пригод при побудові інтригоцентричного сюжету. Проведено поглиблений аналіз режисерських підходів до створення візуальної оповіді, які базуються на використанні принципу «надійного оповідача». Окрему увагу приділено дослідженню інтригоцентричного сюжетотворення в українських ігрових кінофільмах доби Незалежності.

У **третьому розділі** здійснено аналіз режисерських підходів до оповідності в ігровому кінофільмі, що базується на сюжеті зі спрощеною інтригою. Виявлено основні принципи побудови сюжету та режисерської оповіді у кінострічках такого типу. Також з'ясовано принципи використання інструменту «моменти дії» як системи пригод, що зорієнтовані на викладі характеру та способу життя головного персонажа. Сформульовано підхід до створення режисерської оповіді, який базується на зображенні внутрішньої дії головного героя. Також особливу увагу приділено аналізу українських ігрових кінофільмів доби Незалежності, що створено за принципом спрощеної інтриги.

У **висновках** здобувач наводить результати теоретичного обґрунтування творчого мистецького проєкту, що були отримані в результаті вирішення поставлених задач:

Виявлено, що підходи до сюжетотворення в ігровому кіно беруть свій початок у драматургії та творах художньої літератури. Здійснено аналіз художніх творів та драматургії, у результаті якого було з'ясовано ключове поняття – «проблема героя», яке обумовлює спосіб вираження авторського

здуму. Виявлено, що саме «проблема героя» впливає на вибір підходу до сюжетотворення, а саме: інтригоцентричного сюжету або сюжету зі спрощеною інтригою. Також здобувач зазначає, що при подальшому аналізі з'ясовано способи побудови даних типів сюжетотворення. Розглянуто та висвітлено авторське використання інструменту «моменти дії» як системи пригод, що у випадку інтригоцентричного сюжету сприяє розвитку процесу вирішення проблеми головного героя. При побудові сюжету зі спрощеною інтригою використання «моментів дії» спрямоване на розкриття особливостей характеру головного персонажа, його способу життя та особистісної проблематики.

Також було виявлено особливості режисерського сюжетотворення при викладі інтригоцентричного сюжету та сюжету зі спрощеною інтригою. З'ясовано, що підхід до побудови режисерського сюжетотворення залежить від типу площини взаємодії головного персонажа із соціальною реальністю. Дані площини авторської оповіді класифіковано наступним чином: площина «персонаж – події», площина «персонаж – стосунки», площина «персонаж – стани».

У результаті аналізу особливостей режисерського сюжетотворення українських кінофільмів доби Незалежності виявлено, що при викладі як інтригоцентричного сюжету, так і сюжету зі спрощеною інтригою предметом авторської оповіді є площина «персонаж – стани» та «персонаж – стосунки». З'ясовано, що при створенні оповіді, базуючись на зазначених площинах, вітчизняні автори викладають певну проблематику, актуальну здебільшого для України та локального соціального середовища.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

Ключові слова: ігровий кінофільм, соціальна реальність, режисура ігрового кіно, сюжетотворення, оповідач, сюжет, інтрига, спрощена інтрига, пригода, моменти дії.

ABSTRACT

Vitriv V. V. Director's plot creation in feature films as a way of interpreting social reality. – Qualifying scientific work on the rights of a manuscript.

Scientific justification of the creative art project for the degree of Doctor of Arts in the specialty 021 "Audiovisual Art and Production". – Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television, Ministry of Culture and Information Policy of Ukraine. Kyiv, 2024.

Abstract content. In the scientific justification, the author explores the peculiarities of directors' approaches to creating a plot in feature films as ways of interpreting social reality. These methods consist in the use of different principles of presenting drama in a script and visual storytelling. The creation of a plot in fiction cinema is divided into two types: intrigue-centred plotting and plotting with a simplified intrigue. This division is a key approach that reflects the author's interpretation of social reality. **The relevance** of the research topic is to highlight the author's approaches to the presentation of the plot in a feature film, which depend on the peculiarities of the main character's interaction with the environment. It is the relationship between the approach to plot construction and the author's view of the main character's issues and his/her interaction with social reality that remains poorly understood in feature film directing.

The purpose of the research is to highlight the director's approaches to creating a plot in feature films as a system of tools that interpret social reality.

The scientific novelty lies in highlighting the approaches to the use of the author's tools when creating an intrigue-centric plot and a plot with a simplified intrigue in a feature film.

The first section analyses the main concepts and statements that became key to the further research. The list of these concepts includes the following: "narrator", "hero's problem", "conflict", "adventure", "action points", "intrigue", "simplified intrigue" and others. An in-depth analysis of the concept of "intrigue" as a key

principle of plot organisation in the range of artistic interpretations is also carried out.

The second section is devoted to the analysis of the basic principles of intrigocentric plotting in feature films. It is clarified that the key approach to the organisation of this type of plot is linear composition. The principle of using the "action points" tool as a system of adventures in building an intrigue-centric plot is also outlined. An in-depth analysis of directorial approaches to creating a visual narrative based on the principle of a "reliable narrator" is carried out. Particular attention is paid to the study of intrigocentric plotting in Ukrainian feature films of the Independence era.

The third chapter analyses directorial approaches to narrative in a feature film based on a plot with a simplified intrigue. The basic principles of plotting and directorial narration in films of this type are identified. The principles of using the "action points" tool as a system of adventures focused on presenting the character and lifestyle of the main character are also clarified. An approach to creating a director's narrative based on the depiction of the protagonist's internal action is formulated. Special attention is also paid to the analysis of Ukrainian feature films of the Independence era, which are based on the principle of a weakened intrigue.

In the conclusion, the author presents the results of the theoretical justification of the creative art project, which were obtained as a result of solving the tasks:

It was found that approaches to plot creation in feature films originate in drama and fiction. An analysis of fiction and drama has been carried out, which has led to the identification of the key concept of the "problem of the hero", which determines the way the author's intention is expressed. It is revealed that it is the "problem of the hero" that influences the choice of approach to the creation of the plot, namely, an intrigue-centric plot or a plot with a weakened intrigue. The author also notes that further analysis reveals the ways of constructing these types of plotting. The author's use of the "action points" tool as a system of adventures, which in the case of an intrigue-centric plot contributes to the development of the process of solving the protagonist's problem, is considered and highlighted. When

constructing a plot with a weakened intrigue, the use of "action points" is aimed at revealing the peculiarities of the main character's character, his lifestyle and personal issues.

The research also reveals the peculiarities of the director's plot creation when presenting an intrigue-centred plot and a plot with a weakened intrigue. It has been found that the approach to the construction of the director's plotting depends on the type of plane of interaction between the main character and social reality. These planes of the author's narrative are classified as follows: the plane of "*character – events*", the plane of "*character – relationships*", the plane of "*character – conditions*".

When analysing the peculiarities of director's plot creation in Ukrainian films of the Independence era, it is found that in the presentation of both intrigue-centric plots and plots with a simplified intrigue, the subject of the author's narrative is the "*character – conditions*" and "*character – relationships*" planes. It has been found that when creating a narrative based on these areas, domestic authors present certain issues that are relevant mainly for Ukraine and the local social environment.

The study consists of an introduction, three chapters, conclusion, list of references and appendices.

Keywords: *fiction film, social reality, fiction film directing, storytelling, narrator, plot, intrigue, simplistic intrigue, adventure, action points.*

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА

Наукові праці, де опубліковано основні наукові результати дослідження

1. Вітрів В. Робота режисера з непрофесійними акторами в кіно України доби Незалежності. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого: збірник наукових праць*. Київ, 2023. № 33. С. 144–150. URL: <http://visnyk.knutkt.com.ua/vipusk10.html>
2. Вітрів В. Режисерські способи зображення соціальної проблематики у художніх кінофільмах України доби Незалежності. *Культура України*. Харків, 2024. № 83. С. 58–66. URL: <http://ku-khsac.in.ua/issue/view/17844>
3. Вітрів В. Принцип дедраматизації в артхаузному кіно як авторський підхід до інтерпретації соціальної реальності. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого: збірник наукових праць*. Київ, 2024. № 34. С. 181–188. URL: <http://nv.knutkt.edu.ua/article/view/305214/300581>

Публікація у закордонному науковому періодичному виданні

4. Вітрів В. Авторські підходи до зображення характеру протагоніста через принципи побудови експозиції у художніх кінофільмах. *Paradigm of knowledge*. Франкфурт, 2024. № 60. С. 18–31. URL: <https://naukajournal.org/index.php/Paradigm/article/view/2638>.

Інформація про апробацію результатів дослідження

5. Вітрів В. Екзистенційна проблематика стрічки «Прості складнощі Ніко Фішера» режисера Яна-Оле Герштера як переосмислення концепції direct cinema. *Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва: збірник матеріалів VIII Міжнародної науково-практичної конференції*

- (м. Київ, 27 квітня 2023 р.): КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, 2023. С. 100–103. URL: <https://knutkt.com.ua/naukovarobota/1920.html>
6. Вітрів В. Робота з непрофесійними акторами у фільмах Валентина Васяновича, як спосіб фіксації актуальної соціальної проблематики. *The 4th International scientific and practical conference “Modern problems of science, education and society”*: зб. матеріалів наук. конф. (м. Київ, 19 червня 2023 р.). С. 616–620. URL: <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2023/06/MODERN-PROBLEMS-OF-SCIENCE-EDUCATION-AND-SOCIETY-19-21.06.23.pdf>
7. Вітрів В. Авторський інструментарій у стрічці «Клондайк» Марини Ер-Горбач як спосіб висвітлення актуальної соціальної проблематики України. *The 10th International scientific and practical conference “Modern problems of science, education and society”*: зб. матеріалів наук. конф., (м. Київ, 4- 6 грудня 2023 р.). Київ: SPC “Sciconf.com.ua”, 2023. С. 1184–1188. URL: <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2023/12/MODERN-PROBLEMS-OF-SCIENCE-EDUCATION-AND-SOCIETY-4-6.12.2023.pdf>
8. Вітрів В. Мікродія у кінофільмі «Ідеальні дні» режисера Віма Вендерса як авторський інструмент натуралістичного зображення соціальної дійсності. *The 7th International scientific and practical conference “Current challenges of science and education”*: зб. матеріалів наук. конф. (м. Берлін, 11–13 березня 2024 р.). Берлін: MDPC Publishing, 2024. С. 197–202. URL: <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2024/03/CURRENT-CHALLENGES-OF-SCIENCE-AND-EDUCATION-11-13.03.24.pdf>
9. Вітрів В. Режисерське осмислення соціальної реальності через внутрішні конфлікти персонажів (на матеріалі фільму «Я і Фелікс» Ірини Цілик). *Міжнародна науково-творча конференція «Культурні орієнтації українського суспільства у сфері аудіовізуального мистецтва: сучасні виклики та проблеми»*: зб. матеріалів наук. конф. (м. Київ, 20 березня 2024 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, 2023. С. 10–12. URL: https://knutkt.edu.ua/wp-content/uploads/2024/06/Konferentsiia_tezy-2024.pdf

10. Вітрів В. Побудова режисерської оповіді в залежності від характеру головного персонажа (на матеріалі ігрового кінофільму «Френсіс Ха» Ноа Баумбака). *V Міжнародна науково-практична конференція “European congress of scientific achievements”*: зб. матеріалів наук. конф., (м. Барселона, 20–22 травня 2024 р.). Барселона: Barca Academy Publishing. С. 285–289.

URL:<https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2024/05/EUROPEAN-CONGRESS-OF-SCIENTIFIC-ACHIEVEMENTS-20-22.05.24.pdf>

Інформація про апробацію творчого мистецького проєкту

1. Вітрів В. Режисерські способи зображення соціальної реальності (на матеріалі ігрових кінофільмів італійського неореалізму). Майстер-клас для студентів 1 РТБ курсу майстерні В. Оселедчика (м. Київ, 10 жовтня 2023 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури телебачення, 2023.

2. Вітрів В. Сюжетотворення за принципом «пригоди» у ігровому кінематографі. Майстер-клас для студентів Ukrainian Film School (м. Київ, 24 жовтня 2023 р.). Київ: Українська кіношкола, 2023.

3. Вітрів В. Життя через маленькі дії. Основні принципи використання моментів дії при створенні художнього кінофільму. Онлайн майстер-клас для студентів «МайстерніDOC» Сергія Буковського (м. Київ, 17 лютого 2024). Київ: «МайстерняDOC» Сергія Буковського, онлайн-платформа «Zoom», 2024.

4. Вітрів В. Побудова сюжетної структури у фільмах Нового Голлівуду. Круглий стіл «Режисерський інструментарій у художньому кіно: час, простір, діалог, актор, подія. Авторська інтерпретація соціальної реальності» (м. Київ, 21 лютого 2024 р.). Київ: КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого.

5. Вітрів В. Принципи побудови сюжетно-лінійної композиції та її авторське використання у артхаузі. Спільний майстер-клас для творчої

групи продакшну «No Stars» (м. Київ, 21 березня 2024 р.). Київ: «No Stars» продакшн, 2024.

6. Вітрів В. Особливості використання спрощеної інтриги у ігровому кінофільмі. Майстер-клас для студентів 1 РТБ курсу майстерні В. Оселедчика (м. Київ, 19 березня 2024 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури телебачення, 2024.

7. Вітрів В. Творчий мистецький проєкт «Режисерське сюжетотворення в ігровому кіно як спосіб інтерпретації соціальної реальності». Публічний показ мистецької складової творчого мистецького проєкту (м. Київ, 11 квітня 2024 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, 2024.

ЗМІСТ

ВСТУП	14
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ	23
1.1. Теоретико-методологічні засади дослідження.....	23
1.2. Категоріально-поняттєвий апарат творчого мистецького проєкту	28
1.3. Поняття «інтрига» як принцип організації сюжету в діапазоні мистецтвознавчих інтерпретацій.....	36
Висновки до Розділу I.....	51
РОЗДІЛ II. ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ ІНТРИГИ У ДРАМАТУРГІЧНІЙ СТРУКТУРІ ТА РЕЖИСУРІ ІГРОВОГО КІНО	53
2.1. Лінійна композиція як спосіб створення та розвитку проблеми головного персонажа.....	53
2.2. Використання «моментів дії» при побудові інтриги та наскрізної дії головного персонажа	62
2.3. Режисерські інструменти зображення зовнішньої дії персонажа.....	67
2.4. Побудова інтригоцентричної оповіді в українських ігрових кінофільмах доби Незалежності	80
Висновки до Розділу II.....	88
РОЗДІЛ III. РЕЖИСЕРСЬКІ ПІДХОДИ ДО ОПОВІДНОСТІ В ІГРОВОМУ КІНОФІЛЬМІ ЗІ СПРОЩЕНОЮ ІНТРИГОЮ.....	90
3.1. Способи створення сюжету зі спрощеною інтригою	90
3.2. Використання «моментів дії» як основного інструменту при викладі характеру головного персонажа	105
3.3. Режисерське відображення внутрішньої дії персонажа.....	116
3.4. Застосування спрощеної інтриги в українських ігрових кінофільмах доби Незалежності.....	130
Висновки до Розділу III	139

	13
ВИСНОВКИ	141
Список використаних джерел.....	145
Фільмографія	155
Додатки.....	157

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. У процесі творення сучасного ігрового кінематографу виникає безліч підходів до розкриття можливостей даного виду мистецтва. Переосмислення досвіду попередників, застосування новітніх технологій та широкий глядацький попит на стримінгові платформи сприяють появі нових стратегій виробництва кінофільмів та способів зображення актуальної проблематики. У такому контексті особливо важливим постає питання розробки режисерських методів створення ігрових кінострічок заради аналізу, удосконалення та пошуку нових методів створення оповіді.

В Україні також активно зростає кількість авторів, які зображають актуальну для країни проблематику в ігрових кінострічках та застосовують індивідуальні підходи до розробки стилістичних рішень фільмів. Ключовою для даного процесу є необхідність системного аналізу режисерських підходів до створення екранного продукту, який надав би можливість авторам-початківцям застосовувати їх під час роботи над власними кінотворами. Одним із таких підходів є конструювання сюжету ігрового кіно автором-режисером.

Дослідженню побудови сюжетної структури в ігрових кінофільмах присвячено багато праць з теорії драматургії та кіносценаристики таких авторів, як С. Філд, Л. Сегер, Р. Маккі, Р. Френшам та інших. Зазвичай теоретики та практики кіно розглядають розробку сюжету виключно з погляду драматурга або сценариста, але не приділяють уваги режисерському аспекту. Варто зазначити, що виклад сюжету напряду залежить від режисера-постановника, оскільки ключовим його завданням є створення візуального тексту.

Режисерські підходи до реалізації сюжетотворення в ігровому кіно потребують поглибленого дослідження, адже відображають авторську інтерпретацію соціальної реальності. Саме соціальна реальність є ключовим змістовим аспектом, що впливає на режисерський вибір типу та способу викладу проблематики протагоніста або зображення певної характеристики

соціуму. Тому авторський підхід до створення оповіді залежить від характеру взаємодії персонажів із навколишнім середовищем. Це визначає актуальність теми дослідження, адже залежність вибору конкретного способу оповіді від авторського погляду на проблему персонажа та його взаємодію із соціальною реальністю залишаються малодослідженими в режисурі ігрового кіно.

Зв'язок творчого мистецького проєкту з науковими програмами, планами, темами. Дослідження виконано на кафедрі режисури телебачення Київського національного університету театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого відповідно до планів наукової роботи.

Об'єктом дослідження є режисура ігрового кіно.

Предметом дослідження є режисерське сюжетотворення в ігровому кіно як спосіб інтерпретації соціальної реальності.

Мета дослідження полягає у висвітленні режисерських способів сюжетотворення в ігровому кіно як окремої системи інструментів, що інтерпретують соціальну реальність.

Означена мета дослідження зумовила вирішення наступних **завдань**:

- розглянути ключові поняття, що визначають авторські підходи до складання сюжету кінотвору: «інтрига», «спрощена інтрига», «пригода» тощо;
- з'ясувати походження режисерських підходів до сюжетотворення в контексті світової художньої літератури, драматургії, документального кіно та ігрового кіно;
- розглянути підходи до створення сюжетної побудови ігрових кінофільмів із використанням інтриги;
- розглянути режисерський інструментарій, яким реалізована сюжетна побудова ігрових кінофільмів із використанням інтриги;
- виявити сутнісні ознаки авторських підходів до інтерпретації соціальної реальності через інтригоцентричний сюжет у кінофільмах України доби Незалежності;

- розглянути способи застосування «моментів дії» в інтригоцентричних кінофільмах та у кінофільмах зі спрощеною інтригою;
- розглянути сюжетну будову фільмів, що складені за принципом спрощеної інтриги;
- сформулювати основні риси режисерського інструментарію та способи його застосування, якими створено кінофільми зі спрощеною інтригою;
- висвітлити ознаки авторських підходів до інтерпретації соціальної реальності через сюжет зі спрощеною інтригою в українських кінофільмах доби Незалежності.

Методи дослідження. Дане дослідження реалізоване через міждисциплінарний підхід, який мотивується поставленими задачами та змістом роботи. При дослідженні були використані такі методи:

- аналітичний – у вивченні процесу становлення режисерських підходів до сюжетотворення та авторських способів зображення соціальної реальності;
- культурологічний – в осмисленні історичного становлення авторського підходу до створення оповіді у творах світового кінематографу;
- порівняльно-типологічний – заради встановлення закономірностей у використанні режисерських стилістичних вирішень ігрових кінофільмів; заради встановлення рис, що характерні конкретним підходам до побудови режисерської оповіді;
- системний – задля аналізу індивідуальних режисерських підходів до побудови сюжетної структури в ігрових та документальних кінофільмах;
- джерелознавчий – задля оцінки інформаційної значущості джерел при опрацюванні матеріалу, при аналізі структурної будови драматичних творів, при аналізі структурної будови творів художньої літератури та драматургії, при перегляді ігрових, документальних кінофільмів, кінохроніки тощо;

- теоретичного узагальнення – для окреслення концепційних положень і підведення підсумків дослідження.

Теоретико-методологічну базу наукового обґрунтування становлять:

- довідникова мистецтвознавча література, що дозволила утворити тезаурус (О. Клековкін, І. Савченко, І. Ліпницька, В. Миславський, П. Паві, Ф. Бівер, С. Мамбер та ін.);
- довідниково-енциклопедична література (В. Бакленд, С. Шнайдер, С. Гейворд, Е. Кац та ін.);
- твори теоретиків та практиків драматургії та сценаристики (Л. Сегер, Р. Маккі, С. Філд, Р. Берман, Б. Снайдер, Д. Говард, Е. Маблі, К. Дансінгер, Дж. Раш та ін.);
- підручники та праці теоретиків і практиків кіномистецтва (В. Горпенко, І. Зубавіна, Г. Погребняк, Г. Шкляревський, С. Люмет, Д. Меммет, М. Тревіс, А. Армер, Т. Марнер, Т. Кінгдон та ін.);
- праці з кінокритики та кінознавства (А. Базен, П. Шредер, З. Кракауер, Д. Бордвел, М. Маркус, Н. Браун та ін.);
- праці з літературознавства (М. Кундера, В. Бут, Р. Шоулз, Я. Лоте, С. Чатмен та ін.).

Джерельну базу дослідження становлять:

Відеоджерела:

- повнометражні ігрові фільми українських і зарубіжних режисерів;
- повнометражні та короткометражні документальні кінофільми напрямів *Cinema Verite* та *Direct Cinema*, а також інші документальні кінофільми, що репрезентують аналогічний підхід;
- кінохроніка;
- відеоінтерв'ю з провідними режисерами, драматургами та сценаристами

Літературні джерела:

- драматургія (Евріпід, Софокл, В. Шекспір);
- художня проза (М. де Сервантес, М. Твен);

- інтерв'ю з провідними режисерами, драматургами та сценаристами;

Наукова новизна отриманих результатів полягає у виявленні підходів до використання авторського інструментарію при створенні інтригоцентричного сюжету або сюжету зі спрощеною інтригою в ігровому кінофільмі.

У дослідженні вперше теоретично:

- виявлено підходи до авторського сюжетотворення в залежності від інтерпретації соціальної реальності;
- сформульовано режисерські підходи до інтригоцентричного сюжетотворення в ігровому кіно;
- виявлено способи конструювання драматургічної будови ігрового фільму, що спрямовані на спрощення сюжетної інтриги;
- означено використання драматургічних елементів «моменти дії» як основних складових при створенні ігрового кінофільму зі спрощеною інтригою;
- обґрунтовано значення поняття «пригода» як інструменту розвитку історії у кінофільмі або розвитку характеру головного персонажа;
- запропоновано підходи до використання режисерських інструментів, що викладають взаємодію головного персонажа та соціуму.

Уточнено:

- способи викладу сюжету в залежності від площини дії головного персонажа;
- підходи до режисерської реалізації події-каталізатора, що запускає дію головного персонажа;
- застосування інструментів автора-режисера при побудові зовнішньої та внутрішньої дій головного персонажа;
- авторські підходи до створення та зображення характеру протагоніста через побудову мікродії.

У дослідженні вперше практично:

- обґрунтовано основні методи режисерської інтерпретації соціальної реальності;
- окреслено основні принципи побудови режисерського сюжетотворення в залежності від типу дії головного персонажа (внутрішньої дії або зовнішньої дії);
- розглянуто принципи побудови режисерської оповіді в залежності від предмету авторської уваги;
- висвітлено підхід до створення інтригоцентричного сюжету як побудови системи пригод, що залежать від проблеми головного персонажа;
- висвітлено підходи до створення сюжету зі спрощеною інтригою як побудови системи пригод, що розкривають характер головного персонажа.

Практичне значення отриманих результатів. Теоретичні напрацювання та отримані висновки можуть бути використані в процесі викладання в мистецьких закладах вищої освіти. Дані результати також можуть бути використані при проведенні практичних занять з «драматургії ігрового фільму», «режисури ігрового кінофільму», «історії екранних мистецтв» та «режисури кіномонтажу». Також зазначимо, що дане дослідження може слугувати базою для подальших наукових розвідок та виробництва ігрових кінофільмів.

Апробація матеріалів дослідження. Результати наукової складової висвітлено на наступних науково-дослідницьких та науково-творчих конференціях: у доповіді «Режисерське осмислення соціальної реальності через внутрішні конфлікти персонажів (на матеріалі фільму «Я і Фелікс» Ірини Цілик)» на Міжнародній науково-творчій конференції *«Культурні орієнтації українського суспільства у сфері аудіовізуального мистецтва: сучасні виклики та проблеми»* (м. Київ, 20 березня 2024 р.); публікації тез «Екзистенційна проблематика стрічки «Прості складнощі Ніко Фішера» режисера Яна-Оле Герштера як переосмислення концепції Direct Cinema» в

рамках VIII Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва» (м. Київ, 27 квітня 2023 р.); публікації тез «Робота з непрофесійними акторами у фільмах Валентина Васяновича, як спосіб фіксації актуальної соціальної проблематики» в рамках IV Міжнародної науково-практичної конференції “*Modern problems of science, education and society*” (м. Київ, 19 червня 2023 р.); публікації тез «Авторський інструментарій у стрічці «Клондайк» Марини Ер-Горбач як спосіб висвітлення актуальної соціальної проблематики України» в рамках X Міжнародної науково-практичної конференції “*Modern problems of science, education and society*” (м. Київ, 4–6 грудня 2023 р.); публікації тез «Мікродія у кінофільмі «Ідеальні дні» режисера Віма Вендерса як авторський інструмент натуралістичного зображення соціальної дійсності» в рамках VII Міжнародної науково-практичної конференції “*Current challenges of science and education*” (Берлін, 11–13 березня 2024 р.); публікації тез «Побудова режисерської оповіді в залежності від характеру головного персонажа (на матеріалі ігрового кінофільму «Френсіс Ха» Ноа Баумбака)» у рамках V Міжнародної науково-практичної конференції “*European congress of scientific achievements*” (Барселона, 20–22 травня 2024 р.).

Апробацію мистецької складової творчого мистецького проєкту здійснено в межах таких подій та заходів:

«Режисерські способи зображення соціальної реальності (на матеріалі ігрових кінофільмів італійського неореалізму)» (майстер-клас для студентів 1-РТБ курсу майстерні В. Д. Оселедчика, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури телебачення, КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, м. Київ, 10 жовтня 2023 р.); «Сюжетотворення за принципом «пригоди» у ігровому кінематографі» (майстер-клас із демонстрацією частини мистецького проєкту для студентів Ukrainian Film School, м. Київ, 24 жовтня 2023 р.);

«Життя через маленькі дії. Основні принципи використання моментів дії при створенні художнього кінофільму» (майстер-клас із демонстрацією частини мистецького проєкту для студентів «МайстерніDOC» С. Буковського (м. Київ, КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, онлайн-платформа ZOOM, 17 лютого 2024 р.); «Побудова сюжетної структури у фільмах Нового Голлівуду» (круглий стіл «Режисерський інструментарій у художньому кіно: час, простір, діалог, актор, подія. Авторська інтерпретація соціальної реальності», КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, м. Київ, 21 лютого 2024 р.); «Принципи побудови сюжетно-лінійної композиції та її авторське використання у артхаузі» (спільний майстер-клас із демонстрацією частини мистецького проєкту для творчої групи продакшну «No Stars», м. Київ, 21 березня 2024 р.); «Особливості використання спрощеної інтриги у ігровому кінофільмі» (майстер-клас із демонстрацією частини мистецького проєкту для студентів 1-РТБ курсу майстерні В. Д. Оселедчика, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури телебачення, КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, м. Київ, 19 березня 2024 р.); «Режисерське сюжетотворення в ігровому кіно як спосіб інтерпретації соціальної реальності» (публічний показ мистецької складової творчого мистецького проєкту, Інститут екранних мистецтв КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, м. Київ, 11 квітня 2024 р.).

Особистий внесок здобувача. Наукове обґрунтування є складовою творчого мистецького проєкту, що слугує структурованим аналізом режисерського сюжетотворення в ігровому кіно як способу інтерпретації соціальної реальності. Дане дослідження викладає науково-практичну базу, що дає змогу оволодіти режисерськими навичками створення оповідей різного типу. Особистий внесок здобувача також полягає в наукових публікаціях, доповідях на міжнародних науково-практичних конференціях та мистецьких заходах.

Структура та обсяг наукового обґрунтування творчого мистецького проєкту зумовлена його метою та завданнями. Робота складається з анотації (українською та англійською мовами), вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (120 найменувань), фільмографії та додатків. Загальний обсяг роботи становить 172 сторінки, з яких 145 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Теоретико-методологічні засади дослідження

При дослідженні способів режисерського сюжетотворення в ігрових кінофільмах було використано інформативні джерела та культурологічні праці. Особливо важливим для аналізу предмету творчого мистецького проєкту є роботи, присвячені історії ігрового кінематографу, що дають змогу визначити характерні риси певних періодів та встановити закономірності використання авторського інструментарію. При опрацюванні теоретико-методологічної бази дослідження сформульовано підходи до способів реалізації мети та завдань дослідження, а також розширено категоріальний апарат творчого мистецького проєкту. Використану науково-дослідницьку літературу можна умовно розділити на декілька основних груп:

- Першу групу складає довідникова мистецтвознавча література, що дозволила сформувати тезаурус дослідження. Особливо важливим при аналізі авторських підходів до побудови сюжетної структури ігрових кінофільмів є встановлення бази професійних термінів. Задля цього звертаємось до українських та зарубіжних словників професійної лексики як театрознавчої, так і кінознавчої (О. Клековкін [15], І. Савченко, І. Ліпницька [30], В. Миславський [21], П. Паві [23], Ф. Бівер [46] та ін.). Також окрему підгрупу складає довідниково-енциклопедична література (В. Бакленд [55], С. Шнайдер [101], С. Гейворд [74], Е. Кац [77] та інші).
- Другу групу склали напрацювання теоретиків та практиків кіномистецтва, що важливі для вивчення предметної області. Розглянуто праці як українських, так і зарубіжних авторів: В. Горпенка [8], І. Зубавіної [12], Г. Погребняк [27], Г. Шклярєвського, Ю. Терещенка [43], С. Люмета [84], Д. Меммета [87], М. Тревіса [116] та інших.

– Третю групу теоретичних джерел склали роботи з історії ігрового кінематографу, що допомогли окреслити проблематику, притаманну окремим напрямам ігрового кінематографу, та дали змогу вивести певні закономірності. Дані закономірності виражають авторську інтерпретацію соціальної реальності, що втілюється у стилістичних вирішеннях ігрових кінострічок. Огляд праць зарубіжних дослідників, наприклад, таких як Д. Бордвел [49], М. Шил [109], К. Віганд [118], А. Шварц [104], С. Мамбер [86], М. Маркус [88] надав змогу окреслити стилістичні риси кінофільмів та встановити історичний контекст, що мав безпосередній вплив на формування тих чи інших напрямів та течій світового кінематографу (наприклад, такого напрямку, як італійський неореалізм).

Також до цієї групи відносимо літературознавчу розвідку М. Кундери «Мистецтво роману» («The Art of the Novel») [82], в якій автор, зокрема, розглянув походження та формування європейського роману, а також поняття «пригода» (eng.: adventure), що допомогло сформувати сутнісні ознаки зазначеної літературної форми. У даному дослідженні поняття «пригода» розглянуто як один із основних інструментів сюжетотворення як літературного, так і драматичного твору.

– Четверту групу теоретико-методичних джерел склали монографії та підручники з теорії та практики драматургії, а також з основ сценаристики. Основою дослідження є робота американської теоретикіні, сценаристки та скрипт-докторки Лінди Сегер (Linda Seger) «Робимо гарний сценарій ще кращим» (eng. “Making A Good Script Great”) [106]. При дослідженні авторських підходів до сюжетотворення в ігрових кінофільмах ключовим стало поняття «моменти дії» (“action points”), запропоноване саме Л. Сегер. За Л. Сегер, моментами дії є драматичні події, що вимагають реакції (протагоніста – *В.В.*) та підштовхують історію вперед [106, с. 73]. Цим інструментом побудови драматургії користуються автори як у фільмах з інтригоцентричним сюжетом, так і у фільмах зі спрощеною інтригою. При дослідженні способів побудови драматургії в ігрових

кінофільмах із домінуючою інтригою, розглянуто праці видатних зарубіжних теоретиків та практиків кінодраматургії, а саме: Р. Маккі [92], С. Філда [67], Р. Бермана [47], Б. Снайдера [110], Р. Френшама [69], Дж. Костелло [62], Р. Мортонна [95] та інших. Зазначені дослідники розглядають елементи побудови драматургічної конструкції в ігрових кінофільмах як ті, що викладають процес вирішення проблеми головним персонажем. Зазначимо, що виклад процесу такого типу є викладом зовнішньої дії персонажа та орієнтований на розвиток та підтримку сюжетної інтриги.

Також розглянуто працю Кена Дансінгера та Джефа Раша «Альтернативне написання сценаріїв» («Alternative Scriptwriting») [64]. У даній роботі авторами викладено підходи до побудови нетипового сюжету в ігрових кінофільмах. Зокрема, К. Дансінгер та Дж. Раш аналізують структури сюжетів, що переосмислюють трьохактну модель побудови драматургії і, наприклад, побудовані за принципом «документальної випадковості».

– До п'ятої групи відносимо праці з кінокритики та кінознавства. Ключовими є роботи А. Базена [45], З. Кракауера [81] та П. Шредера [103], що розкривають сутнісні ознаки підходів до побудови сюжетної структури та режисерської оповіді у фільмах італійського неореалізму, французької Нової хвилі та інших ігрових кінострічках Європи та США, які були створені в ХХ ст.

Джерельну базу дисертаційного дослідження сформувало кілька інформативних груп, з яких напрацьовано фактологічну основу для ілюстрації *теоретичних* розмислів:

1. Першу та основну групу склали ігрові кінофільми. У основу дослідження закладено аналіз авторських стилістичних вирішень ігрових фільмів світового кінематографу з різних часових періодів. Вибір часової періодики залежить від певного напрямку або течії кіно та притаманних їм

особливостей сюжетної будови та режисерського сюжетотворення, що відображають авторську інтерпретацію соціальної реальності. Зазначені особливості виражають певний історичний контекст та авторські підходи до створення інтригоцентричного сюжету або сюжету зі спрощеною інтригою. При дослідженні здобувач звертався до аналізу таких художніх кінофільмів, як: «Безтурботний їздець» (1969) Д. Хоппера, «Викрадачі велосипедів» (1948) В. де Сіки, «Жив співочий дрізд» (1970) О. Йоселіані, «Ідеальні дні» (2023) В. Вендерса, «Касабланка» (1942) М. Кертиса, «Назад у майбутнє» (1990) Р. Земекіса, «Прості складнощі Ніко Фішера» (2012) Я.-О. Герстера, «Свідок» (1985) П. Віра та «Чотириста ударів» (1959) Ф. Трюффо. Зазначені кінофільми дають змогу окреслити сутнісні ознаки сюжетотворення, що відображає авторський підхід до інтерпретації соціальної реальності. Також матеріалом для підготовки та реалізації творчого мистецького проекту стали стрічки таких режисерів як Сідні Поллак, Мартін Скорсезе, Федеріко Фелліні, Стівен Спілберг, Кен Лоуч, Джон Евілдсен та інші.

При дослідженні авторських підходів до створення та реалізації сюжетної структури, виділено ще одну підгрупу. Її склали українські кінофільми періоду Незалежності, що надали змогу означити сучасні тенденції вітчизняного кіномистецтва та визначити авторські способи створення екранного продукту: «Другорядні люди» (1992) К. Муратової, «Плем'я» (2014) М. Слабошпицького, «Мої думки тихі» (2019) А. Лукіча, «Додому» (2019) Н. Алієва та «Я і Фелікс» (2022) І. Цілик.

Другу підгрупу утворили документальні кінофільми, що є представниками напрямів *Cinema Verite* та *Direct Cinema*. Аналіз даних кінострічок надав змогу сформулювати підходи до конструювання сюжету та застосування режисерського інструментарію задля реалізації авторського погляду на соціальну реальність. До цієї підгрупи увійшли такі фільми, як: «Божевільні майстри» (1955) Ж. Руша,

«Комівояжер» (1969) Д. Майзелса та А. Майзелса, «Не обертайся» (1967) Д. Пеннебейкера, «Сірі сади» (1975) Д. Майзелса та А. Майзелса.

2. Другу групу склали літературні джерела, а саме: художня література та драматургія. При аналізі походження поняття «інтрига» як інструменту побудови сюжету в ігрових кінофільмах постала потреба в дослідженні його першоджерел. Матеріалами для аналізу стали давньогрецькі трагедії (Софокл «Цап Едіп» [34], Еврипід «Медея» [10]), оскільки вони є першими драматичними творами, в яких сюжетна структура базується на викладі інтриги через процес вирішення проблеми головним персонажем, яка постає перед ним на початку твору. Також при дослідженні подальшого розвитку підходу до сюжетної будови п'єс, було проаналізовано трагедії В. Шекспіра («Гамлет» [39], «Король Лір» [40], «Макбет» [41], «Ромео та Джульєтта» [42]). Окремим полем наукового дослідження став роман М. де Сервантеса «Дон Кіхот» [32], у якому автор уникнув необхідності наскрізного викладу процесу вирішення проблеми, що постає перед головним персонажем. Тобто автор позбавив сюжет залежності від інтриги. Також увагу присвячено аналізу пригодницького роману «Пригоди Гекльберрі Фінна» М. Твена [35]. Зазначений твір надав змогу прослідкувати продовження традиції європейського роману та визначити підхід до побудови сюжету, що відображає соціальну реальність США.

3. Третю групу утворили текстові джерела, а саме: інтерв'ю режисерів, драматургів, сценаристів, матеріали періодичних видань та автобіографії. Джерела даного типу надали змогу провести фактологічний аналіз та поєднати конкретні фактів поза контекстом певного твору.

4. Четверту групу утворено з кінохронікальних відеоматеріалів, що були використані в науково-популярному кінофільмі «Як збрехати життя маленьких дій?», який є мистецькою складовою творчого мистецького проєкту, як ілюстративний матеріал. До даної групи відібрано кінострічки, що репрезентують початкову стадію кінематографу («Вихід працівників із фабрики» (1895) Л. Люм'єра та О. Люм'єра, «Прибуття поїзда на вокзал

Ла-Сьота» (1896) Л. Люм'єра та О. Люм'єра) та історичну кінохроніку, що надає важливий контекст.

1.2. Категоріально-поняттєвий апарат творчого мистецького проекту

Досліджуючи режисерські підходи до побудови та реалізації сюжетної структури драматургії в ігрових кінофільмах, виникає потреба в формулюванні категоріально-поняттєвого апарату, елементами якого оперуватимемо в подальшому. Ключовими для нас є поняття **«нарратив»**, **«пригода»** та **«інтрига»**, адже вони є засадничими для всіх етапів роботи режисера над кінотвором. Дані терміни походять з теорії літератури, проте набули міждисциплінарного характеру, адже були запозичені кінознавцями та практиками ігрового кіно.

Здебільшого поняття **«нарратив»** або **«оповідь»** теоретики та практики кіно розуміють суміжно з поняттями **«plot»** (укр.: сюжет) та **«story»** (укр.: історія), а тобто як виклад подій у певній послідовності [62, с. 50; 47, с. 71; 95, с. 34]. Розглядаючи авторські підходи до сюжетотворення, варто відокремити режисерське тлумачення даного поняття від розуміння драматургів або сценаристів. Сам термін **«нарратив»** або **«оповідь»** передбачає наявність **оповідача** (англ. «narrator»), тобто певну особу, що оповідає історію та транслює її через особистий погляд. Американський літературознавець Роберт Шоулз (Robert Scholes) вважає, що нарративне мистецтво вимагає історії та оповідача. У стосунках між оповідачем та історією, а також у стосунках між оповідачем та аудиторією лежить суть нарративного мистецтва [102, с. 240]. Наголосимо, що поняття **«оповідач»** у даному контексті розуміємо не як певну особу, що виступає в якості читача закадрового коментаря чи коментаря персонажа. Такий підхід може бути авторським інструментом побудови оповіді, але не виражає ключового розуміння даного поняття. У межах

дослідження визначаємо «оповідача» як певний авторський принцип, що виражається у підходах до побудови як сюжету, так і візуального тексту. На думку Ніка Брауна (Nick Browne), теоретика кіно, що досліджує підходи до авторської оповіді в ігровому кінематографі, оповідач демонструє образи фільму і, керуючи положенням камери, мізансценами, монтажем і звуком, позиціонує глядача в певному ставленні до зображеного світу. Він також конструює погляди на світ історії, використовуючи персонажа як засіб комунікації [54, с. 57]. Виходячи з даного твердження, постає потреба у виявленні залежності створення візуальної оповіді (режисерської оповіді) від авторського бачення рис соціальної реальності та притаманної проблематики, що відображається в підходах до режисерського сюжетотворення.

Важливим при дослідженні режисерських підходів до сюжетотворення є пошук різниці між типами сюжетної будови в драматичних та художніх літературних творах. Така необхідність вмотивована потребою прослідкувати розвиток особливостей сторітелінгу, що запозичує ігровий кінематограф. Наприклад, чеський романіст та драматург Мілан Кундера (Milan Kundera), встановлюючи особливості європейського роману, оперує поняттям «пригода» (eng: «adventure») та визначає його як першу серйозну тему роману [82, с. 9]. На думку М. Кудери саме із М. де Сервантесом склалося європейське мистецтво як дослідження буття людини [82, с. 4–5]. Роман послідовно розкривав різноманітні аспекти людського існування, і саме М. де Сервантес разом із сучасниками почав досліджувати сутність «пригоди» [82, с. 5]. Також зазначимо, що у своїй праці М. Кундера висвітлює діяльність письменників-романістів як дослідників певного способу існування людини, що відображає екзистенційну проблематику, притаманну або особистості, або певному історичному періоду.

Пригоду визначають як непередбачений, несподіваний випадок у житті; подію, яка трапилася під час подорожі, мандрівки, часто-густо пов'язана із ризиком [7, с. 305]. Даний термін також використовує і Джозеф Кемпбелл (Joseph Campbell) при дослідженні властивостей сюжетної

структури міфів. Саме «поклик до пригод» (eng.: The Call to Adventure) є одним із структурних елементів сюжетної будови міфу: «Цей перший етап міфологічної подорожі, який ми позначили як «поклик до пригод», означає, що доля покликала героя і перенесла його духовний центр тяжіння з блідості його суспільства в зону незвіданого. Цей доленосний регіон, сповнений скарбів і небезпек» [57, с. 53]. Пізніше, аналізуючи працю Д. Кемпбелла «Герой із тисячею обличь», видатний теоретик та практик кіно Крістофер Воглер (Christopher Vogler), наблизить запропоновані Д. Кемпбеллом формулювання до площини кінодраматургії та сценаристики. К. Воглер запозичує поняття та схеми, запропоновані Д. Кемпбеллом, але видозмінює їх задля аналізу можливостей застосувати їх на базі драматургії ігрових кінофільмів. Тобто автор пропонує наступне розуміння «поклику до пригод»: «Перед героєм постає проблема, виклик або пригода, на яку він має зважитися. Отримавши поклик до пригод, він більше не може залишатися в комфорті звичайного світу» [117, с. 10]. Виходячи з цього, *під поняттям «пригода» розуміємо виникнення екстраординарних обставин у житті персонажа, що провокують його піти на ризик заради їх вирішення.*

Також К. Воглер зазначає, що саме через проблему, яка постає перед головним персонажем, відбувається «поклик до пригод». З даного твердження можемо виокремити термін **«проблема персонажа»** як проблему, яку буде вирішувати головний персонаж від початку та до завершення історії у кінофільмі. Також зазначимо, що саме довкола неї вибудовується сюжет драматичного твору. «Проблема персонажа» залежить від **типу конфлікту**, в якому розвивається дія. «Конфліктом є виникнення в результаті дії антагоністичних сил драми. Зіштовхуються між собою дві або більше дійові особи, погляди на світ, або оцінки на одну й ту саму ситуацію» [23, с. 229]. Теоретики драматургії розрізняють багато різновидів конфліктів, що залежать від різних типів проблеми персонажа, але ключовим розмежуванням залишаються *«зовнішній конфлікт»* та *«внутрішній конфлікт»*. Таке

розподілення дає змогу визначити площину дії головного персонажа та окреслити похідні від неї типи конфліктів.

Наприклад, теоретик кіно Реймонд Френшам (Raymond Frensham) розрізняє три типи конфлікту, на яких побудована драматургія у видатних ігрових кінофільмах:

- індивід проти індивіда (eng.: «individual against individual»);
- індивід проти середовища (eng.: «individual against environment»);
- індивід проти себе (eng.: «individual against self»).

Але варто зазначити, що початковими для Р. Френшама все-одно залишаються саме два типи конфлікту: зовнішній конфлікт (eng.: outer conflict) та внутрішній конфлікт (eng.: inner conflict) [69, с. 102].

Американський сценарист та теоретик кінодраматургії Сід Філд (Syd Field) визначає **зовнішній конфлікт** як конфлікт, що відбувається поза межами персонажів, де вони стикаються із фізичними перешкодами [67, с. 246]. Тобто даний тип конфлікту напряму пов'язаний із рухом персонажа до вирішення проблеми, що постає перед ним як зовнішній фактор. Зазначимо, що зовнішній конфлікт напряму пов'язаний із зовнішньою дією персонажа, адже він полягає в розв'язанні певної проблеми, яка знаходиться в межах зовнішнього світу.

На противагу зовнішньому конфлікту розрізняють також і **внутрішній конфлікт**. Наприклад, український театрознавець Олександр Клековкін визначає його наступним чином: «Драматичний конфлікт, відображений у свідомості особи, може стати причиною внутрішнього конфлікту (зіткнення несумісних бажань, почуттів, соціальних ролей) й амбівалентності персонажа» [15, с. 301]. Наголосимо на тому, що даний тип конфлікту відображає екзистенційну проблему персонажа, яка перебуває у площині його внутрішнього світу та часто може бути неочевидно відображена в зовнішній дії. Саме необхідність у відображенні або невідображенні внутрішнього конфлікту залежить від авторського підходу до інтерпретації соціальної реальності.

Досліджуючи «Поклик до пригод» як елемент сюжетотворення, К. Воглер наголошує на тому, що в різних теоріях кінодраматургії дане поняття називають по-різному, а саме:

- *ініціальный* чи *збудний інцидент*, що підбурює або ініціює (eng.: «the inciting or initiating incident»);
- *каталізатор* (eng.: «the catalyst»);
- *спусковий гачок* (eng.: «the trigger») [117, с. 99].

Автор також зазначає, що всі назви означають подію, яка запускає історію після представлення головного персонажа у експозиції. Наголосимо, що при подальшому дослідженні використовуємо термін «каталізатор», адже він найбільш точно відображає розуміння даного інструменту сюжетотворення. «Каталіз» або «каталізатор» (від давньогрецького слова *κατάλυσις*, «розчиняти» [11]) вживаємо в переносному й більш широкому значенні, визначаючи його як чинник запуску або прискорення певної (не лише хімічної) реакції. У теорії драматургії та сценаристики каталізатор має схожі властивості. Кіносценарист Блейк Снайдер (Blake Snyder) описує даний термін як момент, що руйнує світ головного персонажа [110, с. 76]. Також Б. Снайдер наголошує на тому, що відсутність каталізатора впливає на втрату уваги глядача, що свідчить про нерозуміння предмету спостереження, а тобто й відсутність інтриги. Лінда Сегер (Linda Seger), американська сценаристка, кінодраматургиня та скрипт-докторка, має схоже розуміння даного інструменту сюжетотворення, але дає більш точне визначення: «Каталізатор – подія, що розпочинає дію в історії. Основною функцією каталізатора є поштовх, який змушує історію розвиватися: якась проблема, що потребує розв’язання» [106, с. 37]. Тобто каталізатор є елементом побудови драматургічної структури ігрового кінофільму, що формулює у свідомості глядача запитання. Дане запитання полягає в потребі дізнатися чи вдасться головному персонажу вирішити проблему. Саме воно породжує інтригу та напругу в сприйнятті глядача.

«Інтрига» є одним із ключових понять при підході до побудови сюжетної структури ігрового кінофільму. О. Клековкін визначає інтригу як один зі способів організації драматичної дії за допомогою складних і заплутаних подій [15, с. 264]. На думку О. Клековкіна: «Інтрига створюється свідомими вчинками однієї зі сторін боротьби і допомагає драматургові зацікавити глядача напруженістю дії» [15, с. 264]. Саме напруженість дії напряду впливає на співпереживання, яке утворюється в сприйнятті глядача в результаті спостереження за рухом головного персонажа до вирішення проблеми. Варто зазначити, що саме інтрига визначає жанрову особливість твору, адже у залежності від авторського підходу до сюжетотворення, може бути домінантною. Інтригоцентричність також впливає на режисерські підходи до створення візуальної оповіді і здебільшого потребує посилення драматизації при зображенні подієвого ряду. Драматизація створює напругу, яка тисне на головного персонажа та у такий спосіб активізує співпереживання в сприйнятті глядача. Наприклад, Р. Маккі наголошує на тому, що істинний характер персонажа розкривається у виборі, який людина робить під тиском – чим більший тиск, тим глибше одкровення, тим вірніше вибір відповідає сутності персонажа [92, с. 101]. Тобто основним способом створення та підтримання інтриги є тиск, що впливає на вибір та, як наслідок, дію персонажа.

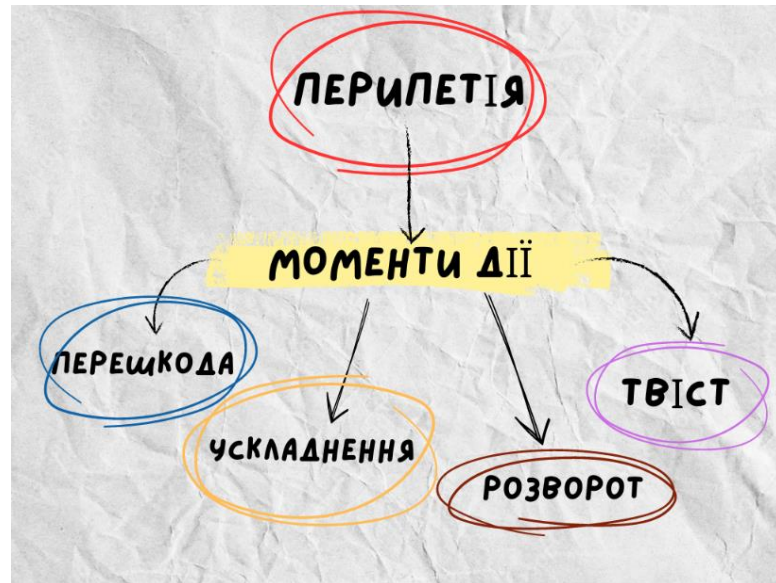
Існують різні градації інтенсивності інтриги у кінотеатральній драматургії. Інтрига може бути як домінантною та виражатися в кожній структурній одиниці твору, так і спрощеною (мінімізованою). Характерні риси **спрощеної інтриги** проявляються в елементах сюжетотворення, що відібрані до оповіді не в залежності від проблеми персонажа, яку йому необхідно вирішити, а за іншим критерієм, яким керується автор при створенні твору. Здебільшого даним критерієм виступає певна особистісна проблематика, що виражається у внутрішній дії головного персонажа. Такий підхід до інтерпретації соціальної реальності свідчить про те, що предметом авторської розповіді виступає певний спосіб життя та характер головного персонажа.

Виходячи з цього, наголосимо на ключовій різниці між типами сюжетотворення як авторськими підходами до інтерпретації соціальної реальності. Дана різниця полягає у використанні домінуючої інтриги при створенні сюжету або навпаки – її спрощенні. Розуміючи інтригоцентричний сюжет як виклад процесу вирішення проблеми головним персонажем, зазначимо, що при такому підході до сюжетотворення автор ототожнює або ж спрощує соціальну реальність до руху заради досягнення успіху. Про це свідчить саме процес подолання перешкод персонажем заради успіху, що виражається у вирішенні певної проблеми. На противагу цьому способу існують сюжети, що побудовані за принципом спрощеної інтриги. У даному випадку наскрізний виклад процесу вирішення проблеми головним персонажем відсутній, а тому й авторська інтерпретація соціальної реальності розширюється. Створюючи сюжет зі спрощеною інтригою, автори викладають інше розуміння соціальної реальності, що полягає в зображенні життя як процесу. Така ключова різниця пропонує автору обрати підхід до побудови сюжету, в залежності від особистої інтерпретації соціальної реальності.

Говорячи про інтригоцентричне сюжетотворення, варто окреслити інструменти, які використовують автори задля створення тиску на головного персонажа. Таким інструментом є **перипетії**. Перипетію визначають як несподіваний поворот ситуації або дії, різка зміна в розвитку сюжету, а система таких несподіваних поворотів по висхідній веде до кульмінації [30, с. 98]. Підкреслимо, що перипетія виступає тим, що ми означили як «пригода». Саме створення системи перипетій як системи пригод, у які потрапляє персонаж у процесі вирішення проблеми, потребує різнопланового підходу до їх застосування. Виходячи з цього, необхідним стає розгалуження даного інструменту на окремі елементи, що дасть змогу розширити спектр авторських підходів до його використання.

Л. Сегер застосовує термін «**моменти дії**» (eng.: «action points»), заради ширшого означення перипетій та виявлення їх окремих властивостей. Моментом дії є драматична подія, що потребує реакцію (головного

персонажа – В. В.) і підштовхує історію вперед [106, с. 73]. Л. Сегер окреслює чотири типи моментів дій, що різняться між собою своїми функціями (іл. № 1).



Іл. № 1. Типи моментів дії

Першим та базовим типом моментів дії є «перешкода» (eng.: obstacle). Функція даного інструменту полягає в зупинці дії головного персонажа в результаті зустрічі із таким типом перипетії. Персонаж має обійти перешкоду заради того, щоб продовжити рух на шляху до вирішення проблеми. Другим типом моментів дії є «ускладнення» (eng.: complication). Функцією перипетії даного типу є введення додаткової обставини, що ускладнює рух головного персонажа до мети. Ускладнення не мають одномоментного результату, на противагу перешкоді, та розраховані на розвиток у часі, що підсилює напругу в сприйнятті глядача. Наступним типом моменту дії є розворот (eng.: reversal). Розворот впливає на напрямок руху головного персонажа та розвертає її в протилежний напрямок. Головний персонаж має знайти нове пристосування для того, щоб вирішити проблему. Останнім типом моменту дії є твіст (eng.: twist). Такий тип перипетії не визначає рух персонажа, але є неочікуваним для глядацького сприйняття, а тобто напряму впливає на створення напруги.

Отже, підходи до відображення авторської інтерпретації соціальної реальності полягають у викладі певної проблеми головного персонажа, яка виражається в його зовнішній або внутрішній дії. Різниця даних дій визначає

авторське використання певного принципу сюжетотворення, що розподіляємо на дві категорії: 1) інтригоцентричне сюжетотворення; 2) сюжетотворення зі спрощеною інтригою.

1.3. Поняття «інтрига» як принцип організації сюжету в діапазоні мистецтвознавчих інтерпретацій

Дослідження використання інтриги як принципу побудови сюжету в ігрових кінофільмах потребує ознайомлення із її походженням. Зазначимо, що автори створювали інтригоцентричну сюжетну структуру драматичних творів, починаючи з перших відомих нам драматургічних форм – трагедій. Саме наявність інтриги утворює певну спрямованість в авторських розповідях та фокусує увагу читача або глядача виключно на процесі вирішення проблеми, що постає перед головним персонажем на початку твору.

Арістотель, аналізуючи сюжетну будову давньогрецьких трагедій, наголошує на тому, що фабула, коли вона є наслідуванням дії, повинна відтворювати одну – і до того ж суцільну – дію [2, с. 52]. У даному випадку під поняттям «дія» розуміємо процес подолання перешкод на шляху до вирішення певної проблеми, що постає перед головним персонажем та змінює звичний для нього плин існування. Зазначимо, що якщо в сюжеті присутня сформульована проблема персонажа як подія – вона визначає наявність інтриги.

Наприклад, у трагедії «Цар Едіп» [34] давньогрецького трагіка Софокла проблема головного персонажа Едіпа полягає в потребі знайти вбивцю колишнього царя Фів Лая, аби припинити напад мору, від якого потерпають жителі грецького міста. Герої Софокла вступають у трагічний конфлікт із силами, які сильніші за них, – державою, законами, долею [18, с. 49]. Такі сторони конфлікту є типовими для всіх давньогрецьких трагедій, адже базуються на міфологічних сюжетах. Так само й у трагедії «Цар Едіп»

Софокла головний персонаж вступає в конфлікт із силами, що непідвладні йому. Персонаж Креонт, якого було послано до Дельфійського оракула, приносить звістку про необхідність знайти вбивцю колишнього царя заради припинення мору і таким чином формулює проблему головного персонажа. Подальший рух Едіпа буде зосереджений на пошуку вбивці Лая, а тобто інтрига полягатиме в потребі з'ясувати чи вдасться йому це зробити. У такому випадку всі подальші події, викладені Софоклом, стосуватимуться виключно процесу вирішення проблеми, яка постала перед головним персонажем. Виходячи з цього, встановлюємо, що в глядацькому сприйнятті даний підхід до побудови сюжету утворює співпереживання, адже сприяє зосередженню уваги на інтризі та напрузі. Інтрига та напруга виникають унаслідок нерозуміння результату дії та відчуття певної загрози для головного персонажа.

Аналогічним підходом до побудови сюжетної структури користувався й давньогрецький трагік Еврипід у трагедії «Медея» [10]. Медея, головна персонажка, яку покинув її чоловік (персонаж Ясон) заради подружжя з донькою царя Креонта, має помститися йому за скоєне. Вихідною обставиною, у якій існує Медея на початку п'єси, є самотність у зв'язку зі втечею чоловіка. Сценою, у яку Еврипід закладає інтригу, є прихід царя Креонта до Медеї та його наказ про вигнання жінки з Коринфської землі. Дана подія (наказ про вигнання) формулює проблему головного персонажа, а саме потребу помститися Ясону будь-якою ціною. Подальші сцени будуть стосуватися виключно способів вирішення проблеми головного персонажа, як і у випадку з «Царем Едіпом» Софокла. Варто зазначити, що ключовою метою авторів давньогрецьких трагедій було створення **катарсису** (від давньогрецького слова κάθαρσις (katharsis), буквально – «очищення» [37, с. 206]) у сприйнятті глядача, але не виклад характерів головних персонажів. Тобто катарсисом є очищення емоцій (особливо жалю та страху), насамперед через мистецтво [93, с. 217]. Саме через дане прагнення в авторів виникає потреба в побудові інтригоцентричного сюжету. Давньогрецькі трагіки створювали драматичні

твори, що сприяли емоційному очищенню глядача через співпереживання головному персонажу в процесі руху до вирішення певної проблеми. Як наслідок, глядачі переживали катарсис, що виникав у результаті розв'язання інтриги.

Італійські гуманісти, прагнучи досліджувати та відроджувати античні традиції, поставили за мету реабілітацію «Поетики» Арістотеля. Вони прагнули адаптувати викладені філософом правила драматургії до реалій тогочасного театру. Звідси виникла традиція написання псевдопоетик чи тлумачень арістотелівської драматургії. Найвідомішими прикладами є твори Ю. Скалігера, єзуїтських теоретиків драми Ф. Ланга, Я. Понтана та інших. Усі вони, слідом за Арістотелем, приділяли значну увагу правилам розвитку сюжету, видам перипетій та створенню інтриги як таємниці, що створює напругу та підтримує цікавість глядачів.

До інтригоцентричної будови сюжету, якою користувалися давньогрецькі трагіки, активно звертався і Вільям Шекспір (eng.: William Shakespeare). Хоча проблематика драматичних творів даного автора є відмінною від проблематики давньогрецьких трагедій, але підхід до побудови сюжету залишався незмінним. Також варто зазначити, що конфлікти головних персонажів, здебільшого, перебували в одній площині ще з часів античних часів. Вони залишалися зовнішніми, але набували ширших спектрів прояву. На думку американського дослідника та професора університету Райса Джорджа Вільямса (eng.: George Williams), всі шекспірівські трагедії побудовані на домінантній сюжетній ситуації «ненормального» або «неприродного» поділу (eng.: abnormal or unnatural division) [119, с. 314]. Дж. Вільямс розрізняє декілька типів таких «поділів»: внутрішньосімейний поділ (трагедії «Гамлет», «Король Лір», «Отелло»); зрадницька невірність (трагедії «Макбет», «Юлій Цезар», «Троїл і Крессіда»); комплекс особистих, сімейних та політичних поділів («Тит Андронік»); неприродня ворожнеча між народом та чесними індивідами (трагедії «Тимон Афінський», «Коріолан»); ненормальне розлучення чоловіка та дружини (трагедії «Ромео та Джульєтта»,

«Антоній і Клеопатра»). Незважаючи на появу різних тематичних варіацій, розробки ширшого спектру змістової проблематики та різноманітних підходів до викладу зовнішнього конфлікту персонажів, основа сюжетної побудови в трагедіях В. Шекспіра здебільшого базувалась на інтризі.

Наприклад, у трагедії «Гамлет» [39] автор формулює проблему героя в сцені про зустріч Гамлета, головного персонажа, із привидом свого батька – короля. Привид сповіщає Гамлету про те, що його було вбито рідним братом – теперішнім королем Данії (персонаж Клавдій) і спонукає принца помститися за нього. Як і в згаданих вище трагедіях, подальший рух головного персонажа буде зосереджений на вирішенні поставленої перед ним проблеми. Також наголосимо, що в сценах та окремих сюжетних лініях, які не стосуються безпосередньо процесу вирішення проблеми головним персонажем, автор не полишає відображення основного конфлікту. Такий підхід підсилює основну інтригу та, тим самим, співпереживання глядача. Видатний шотландський письменник, поет та есеїст Роберт Стівенсон (Robert Stevenson) зазначає, що у В. Шекспіра підсюжет (eng.: «subplot») завжди є оберненням або доповненням основної інтриги [112, с. 278]. Яскравим прикладом даного твердження є фрагмент з першої сцени третього акту, в якій Гамлет розмірковує про виявлення брехливості Клавдія та має розмову з Офелією [39, с. 81–84]. Сюжетна лінія «Гамлет – Офелія» не стосується основної колізії твору та виступає в якості підсюжету, але відображає проблему, що постала перед протагоністом та підтримує основну сюжетну інтригу.

При дослідженні побудови сюжету, що базується на інтризі, необхідним постає питання її розвитку та підтримки протягом твору. Задля цього ключовим інструментом виступають пригоди, у які потрапляє головний персонаж. Пригода як непередбачуваний випадок, що трапляється із персонажем, провокує його та підштовхує до прийняття певного рішення заради досягнення мети. У межах даного дослідження визначаємо мету персонажа як потребу у вирішенні певної проблеми, що постала перед ним на початку історії. Виходячи з цього, зазначимо, що пригоди, у які потрапляє

персонаж, напряду залежать від проблеми. Їх використання зорієнтоване на розкриття історії шляхом провокації персонажа за допомогою введення нових обставин. Наприклад, у «Гамлеті» подією, що відкриває пригоду є приїзд акторів, адже спонукає головного персонажа на створення ситуації, яка розкриє правду про Клавдія. Наголосимо, що таке рішення Гамлета вмотивоване проблемою, яка полягає в потребі виявити вбивцю власного батька. Тобто згадана та подальші пригоди розвивають сюжет і таким чином підтримують інтригу та напругу.

В. Шекспір вибудовує інтригоцентричний сюжет і в інших трагедія. Наприклад, у «Макбеті» [41] подією, що закладає інтригу, є пророцтво, яке сповіщають відьми Макбету. Подальший рух головного персонажа (персонаж Макбет) та пригоди, у які він потраплятиме, будуть залежати від поставленої перед ним проблеми – втілення в життя відьомського пророцтва та заволодіння тронном.

У трагедії «Ромео та Джульєтта» [42] В. Шекспір також використовує даний підхід при побудові сюжету. Попри ворожнечу сімей Монтеккі та Капулетті, між їхніми дітьми, Ромео та Джульєттою, виникають почуття. У даному випадку двоє головних персонажів зустрічаються із проблемою неможливості співіснування через уклад соціуму, який несумісний із їхніми прагненням. Знайомство двох персонажів у сцені на балу Капулетті формулює проблему та інтригу. При подальшому розвитку сюжету інтрига полягатиме в потребі дізнатися чи зможуть закохані бути разом попри ворогування сімей.

Трагедією-винятком, яку В. Шекспір написав, користуючись іншим підходом до побудови сюжету, є «Король Лір» [40]. Ключовою різницею, що відрізняє дану трагедію від інших драматичних творів В. Шекспіра, є відсутність цілі в головного персонажа, а тобто й відсутність проблеми, яку він має вирішувати протягом п'єси. Головний персонаж – Король Лір – розділяє королівство між своїми старшим доньками (персонажі Гонерілья та Регана), а молодшу (персонаж Корделія) обділяє, адже та не висловлює значної пошани батьку. Зазначені події відбуваються в першій сцені трагедії

та стають відправною точкою для подальшого розвитку сюжету. Наголосимо, що подія – розподіл королівства між доньками, не формулює ані конкретної проблеми персонажа, яку необхідно вирішити, ані розуміння вектору подальшого розвитку дії. Наприклад, американський бібліограф Фредсон Бауерс (eng.: Fredson Bowers), аналізуючи сюжетні структури трагедій В. Шекспіра, зазначає, що король Лір після завершення початкової дії (поділу королівства) стає радше об'єктом, аніж суб'єктом подальших подій [53, с. 25]. У даному випадку інтрига відсутня, адже ціль головного героя вичерпується вже в першій сцені – королівство розподілене між двома доньками. Відсутність події, яка формулює проблему персонажа, свідчить про те, що автор мав на меті позбавитися викладу сюжету як процесу подолання перешкод на шляху до її вирішення. Наголосимо, що даний підхід відкриває можливість для ширшої режисерської інтерпретації. Виходячи з цього, зазначимо, що В. Шекспір зосереджується на описі стосунків Короля Ліра із іншими персонажами та, безпосередньо, на зображенні змін його особистості, що відбуваються у внутрішній площині персонажа. Такий підхід дає змогу ширше зобразити градацію проявів характеру головного героя та, у той же час, започатковує можливість для авторського викладу проблематики, що можливо виразити лише через внутрішній конфлікт персонажів.

Отже, у «Королі Лірі» В. Шекспір не вибудовує сюжетну структуру, що зосереджена на інтризі та не зосереджує виклад історії виключно на процесі вирішення проблеми, що постає перед головним персонажем. У даному випадку предметом авторської оповіді є не виклад подій та цілісної дії, а передача характеру головного героя та соціуму. Такий підхід дає можливість розширити авторські способи сюжетотворення, адже дозволяє деталізовано викласти індивідуальні особливості головного персонажа та зобразити проблематику світу, що його оточує.

Подібний підхід до сюжетотворення та викладу проблематики головних персонажів автори активно використовують у такому форматі художньої літератури, як роман. М. Кундера, досліджуючи становлення та особливості

європейського роману, акцентує увагу на творі Мігеля де Сервантеса «Дон Кіхот». На думку М. Кундери, саме «Дон Кіхот» М. де Сервантеса надав можливість осягнути світ як двоїстість, зіштовхнутися не з одною абсолютною істиною, а із безліччю відносних істин, які протирічать одна одній і, як наслідок, надають можливість оволодіти мудрістю сумніву (eng.: the wisdom of uncertainty) [82, с. 7]. Такий погляд свідчить про те, що однією з ключових рис роману є відсутність спрямованої дії. *Під «спрямованою дією» розуміємо наскрізний рух головного персонажа на шляху до вирішення проблеми, що постає перед ним.*

Сюжетна будова роману «Дон Кіхот» [32] М. де Сервантеса складається з окремих епізодів (фрагментів) життя головного персонажа Алонсо Кіхано. У даному творі проблема персонажа як наскрізна лінія твору відсутня. Зазначимо, що М. де Сервантес використовує інтригу при складанні сюжетної будови твору, але не втілює її як основу цілісної композиції. «Від самого початку роман завжди намагався втекти від однолінійності, – на думку М. Кундери, – й відкрити розриви в безперервній оповіді історії. Сервантес розповідає історію подорожі Дон Кіхота, яка є досить лінійною. Але під час подорожі Кіхот зустрічає інших персонажів, які розповідають власні історії. У першій частині їх чотири. Чотири розломи, які дозволяють нам вийти за лінійні рамки роману» [82, с. 74]. Варто зазначити, що окремі розділи твору присвячені непов'язаним між собою сюжетним колізіям, у які потрапляє Алонсо Кіхано та інші персонажі. Такі сюжетні колізії окреслимо як пригоди, що створені автором заради розкриття характерів персонажів, але не задля викладу процесу вирішення проблеми головного героя. Тобто інтрига як проблема персонажа виникає в залежності від конкретного випадку, але не є наскрізною. Такий підхід дає змогу не зосереджуватись на викладі спрямованого подієвого ряду та відкриває можливість для ширшого зображення певних деталей існування, що відображають характер головного персонажа та надають певну характеристику світу довкола нього. Виходячи з цього, предметом авторської розповіді є особистість головного персонажа.

У випадку «Дон Кіхоту» М. де Сервантеса автор розкриває характер Алонсо Кіхано через виклад його способу життя, що відображає певну екзистенційну визначеність. Літературознавиця Марі Гарвін (Mary Garvin), досліджуючи образ персонажа Дон Кіхота як екзистенційного героя, зазначає: «Після прочитання стількох лицарських романів Кіхот стає перевантаженим, зануреним у зайві деталі, «de trop», як це часто буває в екзистенціальній онтології; і герой опиняється поза собою, не заземленим у реальності аж до свого покаяння і самопожертви. Занурюючись у свої пригоди, Кіхот врешті-решт усвідомлює свою скінченність по відношенню до всесвіту <...> Як екзистенціаліст, Дон Кіхот бере на себе зобов'язання через усвідомлення своєї скінченності у стосунках з іншими. Він вирішив прийняти образ мандрівного лицаря, щоб захищати слабких, звільняти пригноблених і карати нечестивих; але з нього насміхаються за його героїзм» [71, с. 181, 184]. Дане твердження вичерпно висвітлює світогляд персонажа та протиріччя, із якими він стикається при контакті із зовнішнім світом. Тобто саме епізодичні пригоди стають інструментом розкриття його характеру.

Зазначимо, що М. де Сервантес приділяє увагу саме способу життя персонажа, зокрема його побуту та звичкам. Також одним із авторських підходів у творі «Дон Кіхот» М. де Сервантеса є зображення фізичних обставин, які визначають самопочуття героя та наближають читача до сприйняття подій, як таких, які відбувалися із людиною, що матеріально існує. Наприклад: «Не менше задуманий їхав і Дон Кіхот; сильно побитий та пошарпаний, він ледве тримався на ослі і час від часу посилав до неба такі зітхання, що селянин знову спитав, що в нього болить» [32, с. 25]; «І він спочатку не хотів заїздити туди, хоч настав уже час обіду і йому хотілося покуштувати чогось гарячого після стількох днів живлення холодним м'ясом. Ця потреба таки змусила його під'їхати ближче» [32, с. 99]. Зображення М. де Сервантесом фізичних потреб персонажів у «Дон Кіхоті» та неспрямована побудова сюжетної структури, яка включає в себе елементи інтриги в залежності від певної пригоди, є ключовими аспектами, що

відрізняють такий підхід до викладу авторської інтерпретації соціальної реальності від способу її викладу трагіками.

При подальшому розвитку така літературна форма, як роман, набувала більшого попиту, змінювала свої форми та інструменти при зображенні зовнішнього та внутрішнього «світу людини». Але традиція європейського роману, що на думку М. Кундери була сформована М. де Сервантесом у добу Нового часу [82, с. 4], зберігала свою сутність. Яскравим прикладом наслідування даної традиції та її трансформації є роман «Пригоди Гекльберрі Фінна» [35] Марка Твена (Mark Twain). Літературознавець Олін Мур (Olin Moore) при дослідженні впливу роману «Дон Кіхот» М. де Сервантеса на творчість М. Твена, зокрема творів «Пригоди Тома Соєра» та «Пригоди Гекльберрі Фінна», визначає риси наслідування та запозичення певних особливостей побудови сюжету та характерів персонажів [94]. У свою чергу зазначимо, що сюжетна будова цих романів, дійсно, має схожості. Увага М. Твена у «Пригодах Гекльберрі Фінна» зосереджена не на викладі процесу вирішення проблеми головним персонажем, а на зображенні пригод, що розкривають як характер головного персонажа, так і особливості соціальної реальності, притаманні США у той час (наприклад, рабовласництво, класова нерівність, масова бідність та інше). Яскравим прикладом такого підходу є глави роману, що присвячені життю Гека на острові та його приятелюванні з темношкірим Джимом, а також розділи, присвячені життю Джека у сім'ї Гренжерфордів. Наголосимо, що в даному випадку втеча Гекльберрі від власного батька не виступає подією, що формулює проблему героя, адже при подальшому розвитку історії автор не акцентує на цьому увагу, а зосереджується на викладі ситуацій, що розкривають характер головного персонажа через його мандри країною.

Ще однією рисою, яка притаманна романістичному викладу, є запровадження опису фізичних потреб персонажа (як у випадку із «Дон Кіхотом» М. де Сервантеса). Саме цей прийом дозволив сконструювати характери головних та другорядних героїв наближеними до реалістичного

існування. При подальшому розвитку драматургії, кінодраматургії та сценаристики теоретики та практики розробляли способи деталізованого та неоднорічного викладу дійових осіб як індивідуальностей. Утворення системи підходів до викладу характерів персонажів розкриває ширші можливості для побудови оповіді, як для драматурга або сценариста, так і для режисера-постановника. Наприклад, Р. Маккі, уточнюючи досвід попередників, пропонує поглиблено розробляти характер головного персонажа, враховуючи декілька рівнів його існування. Дані рівні базуються на внутрішньому та зовнішньому конфліктах та складають світ персонажа (eng.:The World of Character) [92, с. 142]. Даний підхід до створення індивідуальності героя складається з декількох рівнів: *першого кола* (власне єство персонажа: почуття, емоції, розум, тіло); *другого кола* (особисті стосунки, союзи інтимності, глибші за соціальну роль); *третього кола* (конфлікти з соціальними інститутами, окремими особами або зі штучним або природним середовищем) (іл. № 2).



Іл. № 2. Схема побудови «світу персонажа» [92, с. 143]

Аналізуючи даний підхід до конструювання характеру головного персонажа, наголосимо на різниці застосування рівнів, запропонованих Р. Маккі, у трагедіях та романах. Під час створення трагедій давньогрецькі драматурги спиралися на міфологічні сюжети, що, диктували певні риси характеру головних персонажів. Таким чином, індивідуальні риси дійових осіб базувалися виключно на двох колах (рівнях) «світу персонажа», а саме:

другому (стосунки/конфлікти із найближчим оточенням) та третьому (стосунки/конфлікти із соціальними інститутами, окремими особами, штучними або природними явищами). Оскільки давньогрецькі трагедії запозичували сюжети з давньогрецької міфології, то до третього рівня «світу персонажу» додаємо окремий підвид: «стосунки з богами». Наприклад, Едіп має взаємини як з іншими дійовими особами, так і з богами, що безпосередньо впливають на його долю. Другому та третьому рівням відповідають також і характери Медеї, Антігони, Прометея та інших. Наприклад давньогрецькі трагіки та В. Шекспір використовували виключно друге та третє кола «світу персонажа», тоді як у першому рівні (власне єство персонажа: почуття, емоції, розум, тіло) не мали необхідності, адже не прагнули до реалістичного викладу на відміну від письменників-романістів. Виходячи з цього, зазначимо, що такий спосіб побудови характерів дійових осіб свідчить про відповідний підхід до створення інтригоцентричного сюжету драматичного твору. Автори фокусують увагу на процесі вирішення проблеми головним персонажем, але не на детальному викладі особливостей його характеру та характеристики оточуючого світу.

Із появою ігрового кінематографу автори створюють кінофільми, що базуються на театральному досвіді та запозичують підходи до побудови сюжету з трагедій та драм. Хоча кіно починало з фіксації буденних подій (наприклад: «Вихід робітників з фабрики» (1895), «Прибуття потягу на станцію» (1896) О. Люм'єр та Л. Люм'єр), але майже відразу перейшло до наступного етапу. Сюжети наповнюють пригодами, що пов'язані із певними екстраординарними чи фантастичними ситуаціями. Наприклад, Жорж Мельєс (Georges Méliès), французький підприємець, режисер та один із засновників кінематографу, інтерпретує такий підхід до сюжетотворення, розкриваючи його в фантастичних короткометражних картинах. Видатний американський теоретик кіно Девід Бордвелл [David Bordwell], аналізуючи особливості ігрового кінематографу на етапі його зародження, зазначає, що саме Ж. Мельєс зробив рішучий крок від фіксації повсякденних подій до

фантастичних фільмів: «Беручи його роботу за відправну точку, кінематографісти, можливо, схилилися до того, щоб розглядати вигаданий наративний фільм як прототип усього кіно, а також вважати, що кіномистецтво має перетворювати зафільмовану подію на щось уявне та ірреальне» [51, с. 13]. Наприклад, сюжет видатної короткометражної ігрової кінострічки «Подорож на місяць» (1902) Ж. Мельєса містить у собі екстраординарну обставину (політ персонажів на місяць) та пригоди, що розвивають дану нетипову ситуацію.

У подальшому ігровий кінематограф активно експлуатує інтригоцентричне сюжетотворення як підхід до створення історій, що містять своєрідне відображення соціальної реальності. Автори, що працюють за цим принципом, використовують та удосконалюють його в різних жанрових формах (мелодрама, комедія, вестерн, детектив та інші). Найактивніше застосування інтриги при побудові сюжетів відбувається під час розширення індустрії ігрового кіно, а саме за часів розквіту Голлівуду (1910–1950 рр.). Виробництво кінофільмів ставиться на потік у незнаних до того масштабах (наприклад, у період 1920–1930 рр. воно сягало 800 фільмів на рік [115]).

Одним з культових ігрових кінофільмів, що репрезентує глядацький попит на сюжетотворення даного типу, є «Касабланка» (1941) Майкла Кертіса (Michael Curtiz). Проблема головного персонажу – Ріка Блейна, багатія, що евакуювався з Європи до Касабланки після початку Другої світової Війни, полягає в тому, що спокій його тутешнього життя порушує випадкова зустріч із дівчиною, яку він кохає. Вона просить про допомогу її теперішньому чоловікові. Подальший перебіг подій буде залежати виключно від даної проблеми та спроб Ріка Блейна пересилити складнощі, що виникають у процесі її вирішення. Зазначимо, що такий спосіб сюжетотворення звужує авторські підходи до інтерпретації соціальної реальності, адже зосереджує увагу виключно на викладі руху персонажа до вирішення певної проблеми. Умберто Еко (Umberto Eco), італійський вчений, філософ та письменник, вважає «Касабланку» М. Кертіса посереднім фільмом, коміксом, вигадкою, з

низькою психологічною достовірністю, що користується великою кількістю кліше та персонажами, які є або виключно хорошими або поганими [97, с. 35]. Дійсно, інструменти драматурга та режисера, якими реалізована дана кінострічка, експлуатують певні кліше (елементи жанру трилер для підсилення напруги, співпадіння акторського амплуа із драматичною функцією персонажу, музичні номери задля підсилення ліричного аспекту та експлуатація проблематики, притаманної періоду Другої світової війни), але наголосимо на тому, що такий авторський підхід також є інтерпретацією соціальної реальності. Зазначимо, що побудова інтригоцентричного сюжету та застосування кліше, наприклад тих, що згадані вище, є інструментами створення ширшого глядацького попиту.

На противагу побудові сюжету з інтригою, у ігровому кінематографі існує також й інший авторський підхід до інтерпретації соціальної реальності. Сюжетотворення, що не базується на наскрізному викладі екстраординарної ситуації, походить від способу побудови розповіді в романах та його наративних особливостей (наприклад, зображенні фізичних потреб персонажів). Тобто предметом авторського викладу є не процес вирішення проблеми головним персонажем, а його спосіб життя та довколишній світ.

Яскравим прикладом такого сюжетотворення є напрям ігрового кінематографу, що з'явився наприкінці Другої світової війни – італійський неореалізм. Деокупація Італії в 1944 році породила нову течію кіномистецтва, не обтяжену десятиліттями фашистської цензури. Падіння режиму дозволило кінематографістам висвітлювати проблематику, що була актуальною для країни в часи окупації та, особливо, у повоєнний період. Сьюзан Гейворд (Susan Hayward), професорка Ексетерського університету та кінознавчиня, розрізняє декілька основних авторських принципів сюжетотворення, притаманних даному напрямку:

- кіно повинно проєктувати зріз життя та входити в повсякденне життя, а потім виходити з нього. Як «реальність» воно не повинно використовувати літературні адаптації, а шукати справжнє;

- кіно має зосередитися на соціальній реальності: на бідності та безробітті, що поширилися в післявоєнній Італії;
- діалог і мова повинні бути природними – дотримання регіональних діалектів. Для цього бажано використовувати непрофесійних акторів;
- перевага натурної зйомки над студійною;
- зйомка має бути документальною, знятою при природному освітленні, ручною камерою, з використанням спостережень та аналізу [74, с. 202–203].

С. Гейворд також наголошує на тому, що не всі представники даного напрямку використовують зазначені підходи, але винятком є кінофільм «Викрадачі велосипедів» (1948) Вітторіо де Сіки (Vittorio De Sica), який вдало відображає всі принципи. Головним персонажем даної стрічки є Антоніо Річі, безробітній батько. Після нескінченних спроб йому вдається отримати роботу для якої потрібен велосипед. Антоніо викупує його з ломбарду, але в перший робочий день велосипед викрадають. Головний персонаж відправляється на пошуки велосипеду по післявоєнному Риму. Хоча перед Антоніо постає проблема (знайти вкрадений велосипед заради того, щоб вберегти сім'ю від скрути), вона не утворює його наскрізної дії як процесу подолання перешкод заради її вирішення.

Сценаристом «Викрадачів велосипедів» В. де Сіки виступив Чезаре Дзаваттіні (Cesare Zavattini). Ірина Зубавіна, українська мистецтвознавчиня, наголошує на тому, що Ч. Дзаваттіні можна вважати фундатором естетичної платформи неореалізму: «Його прагнення наблизити кіно до дійсності, перетворити на видовище буденні події були доволі радикальні: для повноти «документальності» він орієнтувався на використання непрофесійних виконавців, а сюжети фільмів черпалися переважно з газетних повідомлень» [12, с.110]. Такий підхід простежуються і у «Викрадачах велосипедів» В. де Сіка та Ч. Дзаваттіні. Автори вибудовують сюжет, в якому дія персонажу губиться у контексті та не має спрямованого вектору, що послідовно переходить зі сцени у сцену. Сюжет побудовано за

принципом спрощеної інтриги, що дає змогу авторам викласти характерні риси тогочасної Італії. Ч. Дзаваттіні наголошує: «Кіно ніколи не повинно повертатися назад. Воно має беззастережно приймати те, що є сучасним. Сьогодні, сьогодні, сьогодні. Воно повинно розповідати реальність як історію; не повинно бути розриву між життям і тим, що відбувається на екрані» [85, с. 224]. Саме такий підхід до сюжетотворення як драматурга або сценариста, так і режисера-постановника виражає авторську інтерпретацію соціальної реальності. Зображення контексту – післявоєнного Риму, є одним з ключових засобів достовірного викладу тла дії головного персонажа. В. де Сіка та Ч. Дзаваттіні відображають характерні для того часу особливості. Дані особливості виражаються у певних ситуаціях, побуті, притаманному жителям Риму, та великій кількості другорядних персонажів та персонажів масових сцен. Персонажі заповнюють екранний простір та, тим самим, створюють своєрідний шар достовірності, що відтворює відповідний історичний період (іл. № 3). Зазначимо, що такий підхід до сюжетотворення наближений до способу зображення дійсності в документальному кіно.



*Іл. № 3. Кадри з кінофільму «Викрадачі велосипедів»,
режисер В. де Сіка*

Андре Базен (Andre Bazin), французький теоретик кіно та кінокритик, розглядаючи ознаки сюжетної будови та авторської інтерпретації соціальної реальності в стрічках італійського неореалізму, розмірковує про особливості кіно, що споріднені із літературним жанром роман: «Сам принцип «Викрадачів велосипедів» – це зникнення історії <...> Фільм є видовищем, подібним до п'єси, але з іншого боку, завдяки своїй реалістичності та рівному ставленню до людини і природи, кіно зближується, з естетичного погляду, з романом <...> Крім того, очевидно, що розвиток кінематографа йде в напрямку збільшення його романної потенції» [45, с. 58]. Виходячи з такого погляду, формулюємо риси авторського сюжетотворення ігрових кінофільмів, що були запозичені з даного літературного жанру. Виділяємо наступні характеристики:

- відсутність спрямованої дії головного персонажа, що полягає у спробах вирішити проблему, яка постала перед нам на початку історії;
- зображення характеру головного персонажа та його способу життя переважає над викладом процесу вирішення проблеми (якщо вона є);
- деталізований виклад контексту дії, що відображає особливості світу, який оточує головного персонажа;
- спрощена або відсутня інтрига;
- при створенні головних та другорядних персонажів враховано три рівня «світу персонажа» (коло власного єства персонажа, коло стосунків персонажа, коло конфліктів з навколишнім середовищем).

Зазначені ознаки утворюють розподілення між підходами до побудови сюжетів, що виражають авторську інтерпретацію соціальної реальності.

Висновки до Розділу I

Отже, під час дослідження застосування інтриги в сюжетах драматичних творів, виявлено, що ігровий кінематограф запозичує принципи сюжетотворення з театральних п'єс та романістики. Різниця в побудові

сюжету в зазначених літературних формах полягає в наявності або відсутності (спрощеності) сюжетної інтриги. Наявність сюжетної інтриги означає, що автор викладає процес вирішення проблеми головним персонажем, що постає перед ним на початку твору. Спрощеність сюжетної інтриги або її відсутність свідчить про авторський виклад, що полягає в зображенні індивідуальних рис повсякденного життя персонажа або соціуму та притаманної проблематики.

Виникає потреба у виявленні сутнісних особливостей, що більш детально окреслюють підходи до побудови структури сюжету та способів режисерської реалізації в кінофільмах із інтригоцентричним сюжетом та в кінофільмах зі спрощеною інтригою.

РОЗДІЛ II. ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ ІНТРИГИ У ДРАМАТУРГІЧНІЙ СТРУКТУРІ ТА РЕЖИСУРІ ІГРОВОГО КІНО

2.1. Лінійна композиція як спосіб створення та розвитку проблеми головного персонажа

Робота режисера над створенням оповіді в ігрових кінофільмах, що зосереджуються на проблемі головного персонажа, потребує поглибленого розуміння основних інструментів, якими складається сюжет у сценарній першооснові. Така потреба зумовлена необхідністю у виявленні основних драматургічних принципів, що впливають на спосіб їхнього візуального викладу. Також зазначимо, що при побудові режисерської оповіді постає необхідність у розумінні ключових функцій того чи іншого сюжетного елемента, адже від цього залежить авторський підхід до його реалізації.

Структурні принципи побудови драматургії та написання сценаріїв розроблялися та вдосконалювалися з часів зародження ігрового кінематографу. Одним із перших дослідників, що провів системний аналіз драматургічної структури ігрових кінострічок, був американський сценарист та теоретик кіно Сід Філд. У своїй праці «Сценарій: Основи сценарної майстерності» (eng.: “Screenplay: The Foundations of Screenwriting”) автор пропонує розглянути основні підходи до сюжетотворення як окремі інструменти, якими драматург або сценарист вибудовує розвиток історії. Одним із таких підходів є лінійна композиція.

Сід Філд, формулюючи визначення драматичної структури (eng.: dramatic structure) сценарію, підкреслює, що її можна означити як лінійне розташування пов'язаних між собою інцидентів, епізодів або подій, що ведуть до драматичної розв'язки [67, с. 29]. Тобто рух історії відбувається в лінійному напрямку від початку та до кінця: «Сценарії мають базову лінійну структуру, яка створює форму сценарію, оскільки утримує всі окремі елементи, або

частини, сюжетної лінії на місці» [67, с. 20]. С. Філд також визначає протилежний спосіб побудови історії – нелінійний (eng.: nonlinear) [67, с. 140]. Такий підхід передбачає розвиток історії в нехронологічній послідовності. Зауважимо, що нелінійна побудова драматургії у будь-якому випадку базується на її лінійному викладі, адже на початковому етапі розробки історії автор змінює хронологію подій твору лише після того, як викладає всі фрагменти в хронологічному порядку.

Наголосимо, що хоча драматурги та сценаристи здебільшого застосовують термін «лінійна структура» (eng.: linear structure), у подальшому дослідженні ми використовуватимемо термін «лінійна композиція». Дане формулювання більш точно відображає творчий аспект його мистецького застосування, адже композицією є організація літературного твору, зумовлена його жанром, змістом, характером і призначенням [30, с. 88]. Тобто мова про розуміння лінійної композиції як способу побудови авторської оповіді.

Використовуючи лінійну композицію задля створення історії, що полягає у викладі процесу вирішення проблеми головним персонажем, звертаємо увагу на ключовий аспект притаманний подібній оповідності, а саме – інтригу. Інтрига, як зазначали вище, утворюється внаслідок напруги, що виникає через ризик, на який іде головний герой, та нерозуміння результату його дії. У такому випадку дія напряму пов'язана із проблемою, яка виникає на початку історії та змінює звичний плин життя персонажа. Зазначимо, що теоретики та практики кіносценаристики Кен Денсігер (Ken Dancyger) та Джефф Раш (Jeff Rush) вважають, що для жанрів характерні постійні мотиви, які повторюються в усіх кіноісторіях. Мотиви зазвичай стосуються головного героя, антагоніста, оточення, природи конфлікту та засобів його вирішення [64, с. 121]. *На нашу думку, ключовим мотивом, який визначає жанрову спрямованість, є проблема головного персонажа, адже саме вона формулює тематичний вектор історії та тип конфлікту, на якому базуються стосунки головного персонажа із довколишнім світом.*

Подальше дослідження підходів до побудови інтригоцентричного сюжету в даному розділі проводитимемо на матеріалі таких ігрових кінофільмів, як «Назад у майбутнє» (eng.: “Back to the Future”, 1985) Р. Земекіса та «Свідок» (eng.: “Witness”, 1985) П. Віра. Зазначені фільми найточніше відображають можливості авторського застосування інструментів сценариста, які різнобічно викладають проблему головного персонажа та мають потенціал для режисерського сюжетотворення як вираження інтерпретації соціальної реальності.

Зазначимо, що саме проблема головного персонажа стає призмою, крізь яку автор обирає епізоди, що складатимуть цілісну історію. Наприклад, у стрічці «Свідок» П. Віра епізодом, у якому Джон Бук, головний персонаж, стикається з проблемою, яку має вирішити, є сцена про знайомство зі свідком вбивства – Семюелем, хлопчиком-амішем. Бук має знайти вбивцю та представити злочинця хлопцю, щоб той підтвердив його особистість. Подальші епізоди стосуватимуться виключно даної проблеми, способів її вирішення та похідних ситуацій, що впливатимуть на підсилення інтриги. За таким принципом також побудований сюжет кінофільму «Назад у майбутнє» Р. Земекіса. Головний персонаж – хлопець Марті, випадково потрапляє в минуле на машині часу й прагне повернутися у свій час. Подальші епізоди фокусуватимуться саме на цій проблемі, на тому, чи вдасться Марті повернутися назад.

При такому підході до сюжетотворення всі інші фрагменти життя персонажів, які могли б існувати, але не стосувалися б основного конфлікту, випадають з поля авторської уваги. Предметом розповіді є процес вирішення проблеми, який викладено в причинно-наслідковому зв'язку. Кінознавець Уоррен Бакленд (Warren Buckland), досліджуючи наративні структури ігрових кінофільмів, визначає особливості причинно-наслідкової оповіді: «Якщо фільм базується на логіці наративу, то подія на екрані буде спричинена попередньою подією: подія «Б» відбувається через подію «А» <...> Розвиток оповіді залежить від того, як логіка причинно-наслідкових зв'язків

пропрацьовується стосовно персонажа (або персонажів) фільму, який мотивує цю логіку причинно-наслідкових зв'язків» [55, с. 32, 35]. У свою чергу зазначимо, що саме взаємодія логіки причинно-наслідкового зв'язку та персонажа в сюжетах ігрових кінофільмів, що зосереджені на розвитку та підтримці інтриги, залежить від проблеми та способів її вирішення, які застосовує головний герой.

Одиницею сюжетної будови, що формулює проблему героя та запускає його дію, є каталізатор. *Каталізатор визначаємо як подію, що відкриває подієвий ряд лінійної композиції і, тим самим, стає відправною точкою для утворення причинно-наслідкового зв'язку.* Також виокремлюють ще одну властивість події даного типу: каталізатор є стартовою позицією, з якої персонаж починає свою трансформацію [95, с. 42]. Саме трансформація головного героя, що відбувається в результаті подолання перешкод на шляху до вирішення проблеми, є засадничо важливим аспектом побудови інтригоцентричного сюжету. Зміни, яких зазнає персонаж, свідчать про еволюцію його особистісних якостей та, безпосередньо, розвиток характеру. Зазначимо, що розвиток характеру персонажа залежить від його функції та авторського підходу до зображення соціальної реальності. Виходячи з цього, визначаємо, що історія, яку розповідають драматурги, сценаристи та режисери, є побудовою *хронології змін.* Дані зміни відбуваються в зовнішньому світі, що оточує персонажа, та впливають на нього. Саме в результаті подолання зовнішнього впливу головний персонаж трансформується.

Побудова хронології змін відбувається через систему подій, що у своїй сукупності та взаємозв'язку утворюють лінійну композицію. Якщо каталізатор є першою подією, що закладає процес трансформації, то наступними визначають такі: *перша поворотна точка* (eng.: first turning point), *друга поворотна точка* (eng.: second turning point), *кульмінація* (eng.: climax) та *розв'язка* (eng.: resolution). Перша та друга поворотні точки мають споріднені функції. Наприклад, Р. Френшам визначає наступні:

- поворотна точка розгортає напрямок розвитку історії та штовхає її у новий напрямок;
- поворотна точка підвищує «ставки» історії»;
- поворотна точка є кризовим моментом, який породжує у глядачів відчуття «що ж нам тепер робити?» [69, с. 123].

Зазначимо, що функціональна різниця між першою та другою поворотними точками залежить від властивостей їхнього впливу на головного персонажа в конкретному місці історії. Перша поворотна точка завершує «первинну дію» головного персонажа, яка була розпочата після каталізатора. Первинною дією є етап пристосування персонажа до вирішення проблеми, в якому він знає спосіб її вирішення, тому рухається за власною волею та бажанням (іл. № 4). Перша поворотна точка додає обставини, що змушують головного героя чинити їм спротив.



Іл. № 4. Фрагмент-ілюстрація первинної дії головного персонажа науково-популярний кінофільм «Як збрехати життя маленьких дій?» (2024) режисер В. Вітрів

Друга поворотна точка відкриває прямий шлях до кульмінації, а тобто до вирішення проблеми, яка постала перед головним персонажем на початку історії. Подія такого типу відома ще як «катастрофа», адже позбавляє головного героя можливості триумфу, коли персонаж стикається із надто великою перешкодою, яку, здається, не зможе подолати [95, с. 38]. Наприклад, у кінофільмі «Назад у майбутнє» Р. Земекіса першою поворотною точкою, що

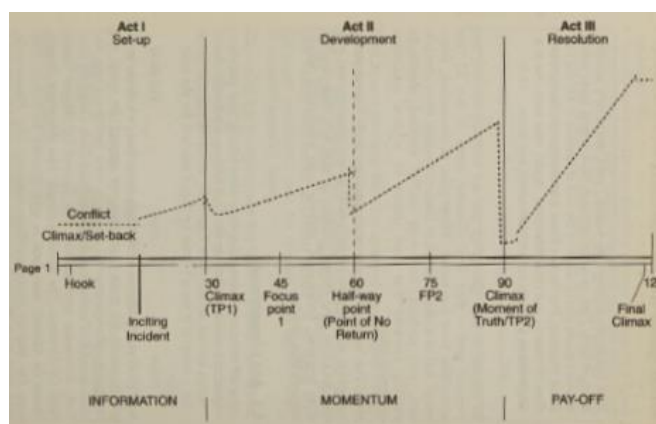
трапляється на шляху головного персонажа до вирішення проблеми, є подія у сцені з Доком, другом Марті та винахідником. Док сповіщає Марті про те, що необхідно вплинути на розвиток стосунків батьків головного героя. Якщо Марті цього не зробить, то не з'явиться на світ. Друга поворотна точка викладена в епізоді перед кульмінацією. Марті влаштував спільне життя своїх батьків (тобто вирішив завдання, яке виникло після першої поворотної точки) і тепер має встигнути повернутися в майбутнє, але часу на це лишається обмаль: якщо не зробить цього – назавжди залишиться у минулому. Зазначимо, що друга поворотна точка завжди пов'язана із часовими обмеженнями. Наприклад, Марті має встигнути повернутися у свій час, а Джон Бук у кінофільмі «Свідок» П. Віра має приборкати злочинців, що раптово з'явилися у поселенні амішів і прагнуть вбити свідків.

Заключною подією в лінійній композиції є кульмінація. Кульмінацією є момент, коли проблема головного персонажа вирішена, на головне питання дана відповідь, напруга знята і глядач дізнається, що все буде добре [106, с. 45]. Тобто кульмінація – це точка вичерпання інтриги. У кінофільмі «Свідок» П. Віра кульмінаційною подією є момент, коли Джон Бук роззброює головного зловмисника (персонаж Шеффер), а у кінофільмі «Назад у Майбутнє» Р. Земекіса – коли Марті встигає перенестися в майбутнє на машині часу. Виходячи з цього, зазначимо, що кульмінація є завершенням процесу вирішення проблеми головного персонажа.

Заключним елементом лінійної композиції є розв'язка. Англійський сценарист та теоретик кіно Фред Гаффні (Freddie Gaffney), аналізуючи аспекти побудови історії після кульмінації, зазначає, що розв'язкою є вирішення сюжетних ліній, які були введені раніше. Вони завершуються так, щоб жодне питання не залишилося без відповіді [70, с. 94]. Виходячи з даного твердження, зазначимо, що розв'язкою в кінофільмі «Свідок» П. Віра є фінальний епізод, у якому Джон Бук прощається із персонажами-амішами. Сюжетна лінія «Бук – Рейчел» (мама Семюела) завершується розставанням, адже Джон має полишити закоханість та повернутися назад до міста. У

кінофільмі «Назад у майбутнє» сюжетна лінія «*Марті – Батьки*» завершується поверненням сина в його час та усвідомленням того, що він вплинув на зміни у житті своїх батьків, адже тепер вони задоволені своїми долями та люблять один одного. Наголосимо на ще одній властивості розв'язки: *вона є елементом лінійної композиції, що слугує ключовим інструментом для вираження змісту кінофільму, оскільки саме в ній викладається результат процесу вирішення проблеми головного персонажа.*

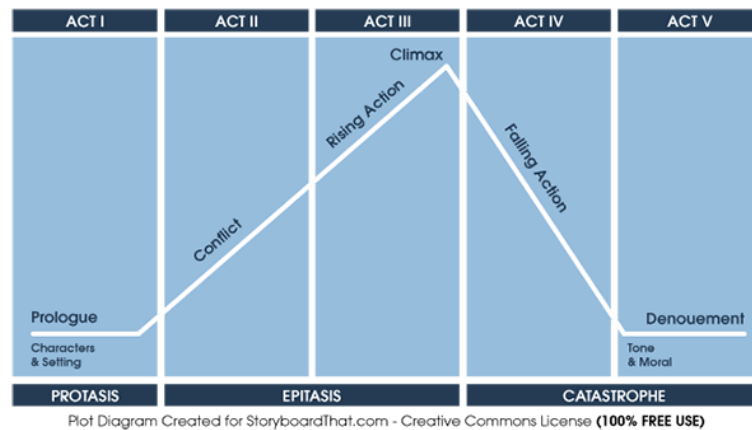
Драматурги, сценаристи та режисери розподіляють лінійну композицію на декілька частин, які називають актами. Класичною вважають трьохактну структуру, що походить від запропонованого Арістотелем взаємозв'язку між елементами трагедії. Арістотель вважав: «Трагедія є відтворення завершеної і суцільної дії, яка має певний обсяг, – бо буває ж ціле і без усякого обсягу. Ціле – це те, що має початок, середину і кінець» [2, с. 50]. Трьохактна структура відповідає цій концепції «цілого» та має властиве для неї внутрішнє розподілення за власною будовою. Складовими *першого акту* є експозиція, каталізатор, первинна дія протагоніста та перша поворотна точка. Перша поворотна точка відкриває другий акт. Складовими *другого акту* є перипетії та друга поворотна точка. Друга поворотна точка запускає ескалацію дії та відкриває третій акт. *Третій акт* об'єднує ескалація дії, кульмінація та розв'язка (іл. № 5).



Іл. № 5. Трьохактна лінійна композиція [69, с. 114]

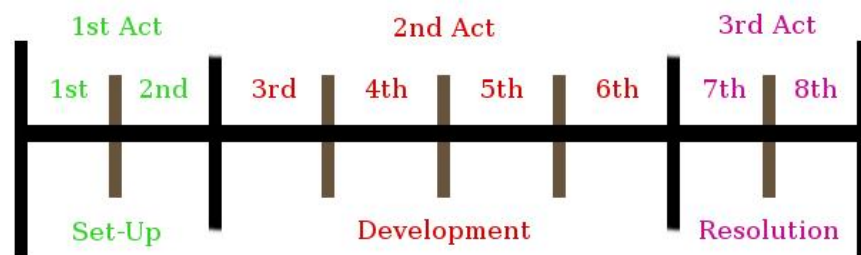
Із розвитком дослідження лінійної композиції, трьохактну структуру розподіляли й на більшу кількість компонентів. Теоретики драматургії та

сценаристики пропонують розширити її до п'яти (іл. № 6) або восьми актів (іл. № 7). Наприклад, Пол Гуліно (Paul Gulino), теоретик та практик сценаристики ігрового кіно, пропонує розділяти структуру сценарію на вісім «послідовностей» (eng.: sequences), кожна з яких матиме свій розвиток і триватиме впродовж п'ятнадцяти хвилин екранного часу [73]. Але здебільшого в драматургії найуживанішою залишається класична трьохактна структура.



Іл. № 6. П'ятиактне розподілення лінійної композиції [96]

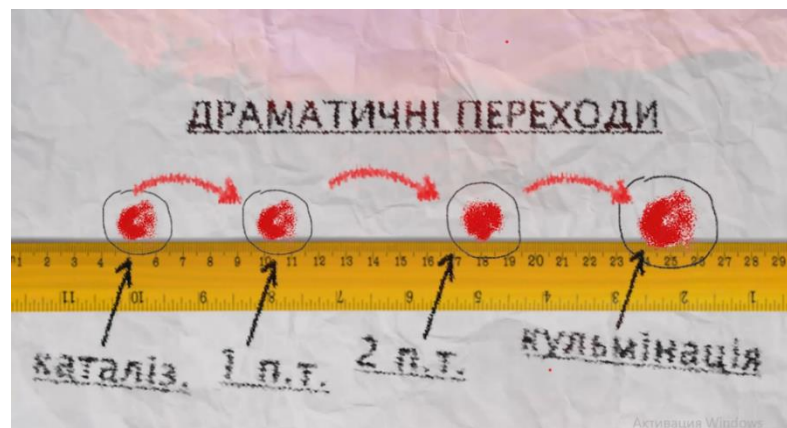
Hollywood Movie Three Acts 8 Sequences



Іл. № 7. Восьмиактне розподілення лінійної композиції [79]

Також одним із ключових інструментів підтримання інтриги та створення причинно-наслідкового зв'язку в драматургії ігрового кінофільму є *драматичний перехід*. Л. Сегер, розглядаючи проблеми, що виникають при конструюванні сцен, зазначає: «Іноді сцени не спрацьовують через те, що в окремій сцені бракує імпульсу чи драматичної побудови. Замість того, щоб

розвивати певну ідею, сцена є пласкою, статичною, просто описовою <...> Хоча в кожному фільмі є місце для деяких з цих сцен, що лише розкривають персонажів, якщо вони переважають над сюжетними сценами, які рухають історію вперед, фільм буде здаватися статичним» [106, с. 123]. *Драматичними переходами визначаємо події, що забезпечують цілісність історії та утворюють єдність дії протагоніста.* Наприклад, у сцені «А» закладається певна подія, що матиме наслідок у сцені «Б», або ж через декілька сцен (іл. № 8).



Іл. № 8. Фрагмент-ілюстрація драматичних переходів науково-популярний кінофільм «Як збрехати життя маленьких дій?» (2024), режисер В. Вітрів

У кінофільмі «Свідок» П. Віра прикладом застосування драматичного переходу є закладена подія в сцені з допитом Картера (напарник Джона Бука), що не має раптового вирішення. Шеффер намагається вивідати у Картера інформацію про місцезнаходження Бука, але напарник нічого про це не знає. Дана розмова відбувається в певній емоційній напрузі, що провокує в сприйнятті глядача тривожне передчуття і, тим самим, підсилює підозри. Лише через декілька епізодів, у сцені з телефонним дзвінком Джона Бука до міста, дізнаємося, що його напарника вбито. У кінострічці «Назад у майбутнє» Р. Земекіса прикладом драматичного переходу між сценами є «збиття Марті автомобілем». Головний персонаж втрачає свідомість, а вже в наступній сцені приходить до тями в кімнаті своєї матері. Отже, драматичні переходи є одним з інструментів створення та підтримання інтриги. По-перше, вони відкривають

запитання у сприйняття глядача через невирішеність певної ситуації, а по-друге, забезпечують послідовний розвиток історії, що синонімічний часовій безперервності в реальності.

На основі проведеного аналізу підходів до викладу інтригоцентричного сюжету в ігровому кінофільмі, зазначимо, що лінійна композиція пропонує інструменти створення та підтримки інтриги. Дані інструменти зорієнтовані на побудову причинно-наслідкових зв'язків між подіями та послідовного зображення хронології змін як сюжету, так і персонажа. Такий підхід до сюжетотворення споріднює процес вирішення проблеми головним персонажем із плином часу в реальності.

2.2. Використання «моментів дії» при побудові інтриги та наскрізної дії головного персонажа

При побудові лінійної композиції драматурги та сценаристи застосовують менші структурні елементи задля створення єдності дії. Такі елементи називають *перипетіями*. Саме ці сюжетні одиниці виступають у якості подій, що завдяки причинно-наслідковому зв'язку між ними поєднують основні композиційні елементи: каталізатор із першою поворотною точкою, першу поворотну точку із другою поворотною точкою, другу поворотну точку із кульмінацією. Наголосимо на тому, що проблема персонажа, яка постає перед ним на початку історії, відображається також і в перипетіях, адже їхня первинна функція, як і основних елементів лінійної композиції, – це створення та підтримка інтриги.

Потреба у створенні неодноманітної наскрізної дії головного персонажа, що мала б різні градації та пристосування до впливу зовнішніх обставин, потребує функціонального розгалуження інструментів автора, а саме перипетій. Л. Сегер, аналізуючи способи побудови дії персонажа в другому акті, наголошує на тому, що для розвитку історії потрібні «*імпульси*» (eng.: *momentum*): «Імпульс у сценарії – це відчуття того, що одна сцена спонукає

нас до наступної. Кожна сцена передбачає розвиток подій у наступній сцені. Кожна сцена містить насіння, яке проросте в наступній сцені. У такому причинно-наслідковому зв'язку кожна сцена просуває дію і наближає нас до кульмінації» [106, с. 72]. На думку Л. Сегер, такими імпульсами є «*моменти дії*».

Моменти дії як засіб створення та підтримки інтриги через систему «*маленьких подій*», що впливають на наскрізну дію головного героя, відрізняються своїми функціями. Наголосимо на тому, що побудову сюжету такими «маленькими» подіями варто сприймати як *побудову системи пригод*, у які потрапляє головний персонаж у процесі вирішення своєї зовнішньої проблеми. Тобто головний персонаж не є ініціатором цих подій, адже вони приходять до нього із зовнішнього світу та, тим самим, розвивають історію. У такому випадку авторський підхід до вигадування імпульсів, що розвивають історію, полягає у вигадуванні пригод. Головний персонаж потрапляє у них, адже вони виникають через початкову проблему. Саме тому виникає необхідність їх функціонального розмежування, що надало б можливість підбирати пригоду в залежності від її властивості та місцезрештування в лінійній композиції. Функції таких пригод полягають саме в різних ступенях інтенсивності зовнішнього впливу, через що й проявляють неодноманітні способи пристосування персонажа до зовнішніх обставин.

Наприклад, такий тип моменту дії, як «*перешкода*» вимагає від героя досить простого підходу до його вирішення. Л. Сегер визначає таку перипетію як подію, що змушує персонажа прийняти рішення, виконати дію або рухатися в новому напрямку [106, с. 75]. У кінофільмі «Назад у майбутнє» Р. Земекіса «перешкоду» використано в сцені спроб Марті вмовити музикантів заграги на шкільній вечірці. У соло-гітариста пошкоджена рука, тому він не в змозі тримати гітарний гриф. Для Марті це особливо важливо, адже якщо не буде музики – його батьки не поцілуються й він не з'явиться на світ у майбутньому. Марті долає «перешкоду» шляхом прийняття рішення замінити соло-гітариста

і зіграти пісню самотужки. Тобто головний персонаж потрапляє у пригоду, яку можливо подолати в один момент, не мобілізуючи значних зусиль.

Наступним типом моменту дії є «*ускладнення*». Оскільки «*ускладнення*» є подією, що додає обставину розраховану на розвиток у часі, вона не дає можливості вирішити її одномоментно, як, наприклад, «*перешкоду*». Л. Сегер розрізняє декілька особливостей даного типу моменту дії:

- ускладнення не окупиться відразу, тому воно додає історії очікування;
- ускладнення – це початок нової наскрізної лінії або підсюжету. Воно не перевертає історію; натомість воно змушує її рухатися вперед, але з новим поворотом;
- ускладнення стає на шляху намірів персонажа [106, с. 78].

Виходячи з цього, зазначимо, що такий тип моменту дії, як «*ускладнення*» є накопичувальним, а тобто є пригодою, що розтягнута в часі. Яскравим прикладом даної перипетії в кінофільмі «Свідок» П. Віра є обставина, що з'являється в сюжетній лінії «*Джон Бук – Рейчел*». Головний персонаж та Рейчел, мати Семюела, закохуються, і тому Буку стає складніше повернутися до міста заради розслідування злочину. Таким чином, їхня сюжетна лінія набуває іншого сюжетного значення і, зокрема, отримує певний метафоричний мотив, що пов'язаний із трансформацією головного персонажа. У кінофільмі «Назад у майбутнє» Р. Земекіса також використані моменти дії такого типу. «*Ускладненням*» є обставина, що впливає на уповільнення вирішення проблеми, яка постала перед Марті (потреба повернутися у свій час). Головному персонажу необхідно владнати спільне життя своїх батьків у минулому, тому він має їх познайомити, але виявляється, що батько Марті (персонаж Джордж МакФлай) боїться наважитись на перший крок. Тому головному герою треба навчити свого батька бути сміливим.

Наступний тип перипетії – «*розворот*». «*Розворот*» є подією, що завертає напрямок руху головного персонажа на шляху до вирішення проблеми у зворотній бік. Даний тип перипетії є занадто складним для того, щоб герой зміг подолати його, застосовуючи прості методи. Через це в

персонажа виникає необхідність винайти кардинально інший підхід досягнення мети. Даний тип перипетій здебільшого використовують у якості першої або другої поворотної точки. Аналізуючи властивості «розвороту», Л. Сегер зазначає: «Розігрування розвороту в першій або другій поворотній точці може бути особливо гарним способом нарощування імпульсу в другій і третій діях. Але розворот може спрацювати будь-де» [106, с. 79]. Наприклад, у кінофільмі «Свідок» П. Віра момент дії «розворот» застосовано як першу, так другу поворотну точку. Першою поворотною точкою є момент, коли Джон Бук непритомніє та потрапляє в аварію в поселенні амішів. Тепер його плани щодо повернення до міста змінюються – спершу потрібно одужати. Другою поворотною точкою є момент приїзду бандитів до селища амішів. Зловмисники визначали місцезнаходження Джона Бука, що перешкоджає планам головного персонажа самостійно повернутися до міста та поквитатися з ними. У стрічці «Назад у майбутнє» Р. Земекіса «розворот» також використано як дві поворотні точки.

Останнім типом моменту дії Л. Сегер визначає «*twist*» (або «поворот»). Такий тип перипетії не впливає на процес вирішення проблеми головним персонажем, але є неочікуваним для глядацького сприйняття. «Поворот – один із найскладніших моментів дії. Це подія, яка штовхає історію в новому напрямку, оскільки змінює очікування. Ми думаємо, що рухаємося в одному напрямку, а потім виявляємо, що все зовсім не так, як здається <...> Але він може катапультиувати нас в інше місце або спрямувати на абсолютно новий шлях. Немає нічого незвичайного в тому, що коли фільм досягає повороту, глядачі ахають, або навіть чують «ох» чи «ах» у залі» [106, с. 79–80]. Наприклад, у кінофільмі «Свідок» П. Віра застосовано даний тип моменту дії на початку другого акту в сцені із стріляниною між Джоном Буком та одним зі зловмисників (персонаж Макфі) на паркінгу. Ця подія вказує глядачеві, що Шеффер, начальник поліції, наказав Макфі вбити Бука. У той же час, ця обставина ніяким чином не впливає на рух головного персонажа до вирішення проблеми, адже не змінюються ані пристосування, ані мотивація, ані напрямок

його дії. Тобто основною властивістю даного типу моменту дії є безпосередній вплив на глядацьку увагу, який має «неприховані» маніпулятивні якості. «Твіст» не вписаний у наскрізну дію головного персонажа, адже безпосередньо не впливає на неї, але присутній у історії, як елемент включення глядацької уваги.

Зауважимо, що здебільшого теоретики та практики драматургії розглядають використання перипетій лише як основних інструментів побудови *другого акту*. Дійсно, перипетії відіграють важливу роль для розвитку дії головного персонажа саме в другому акті, але їх також використовують і в *третьому*. Наприклад, у кінофільмі «Назад у майбутнє» Р. Земекіса застосовано даний тип перипетії в якості фізичних «перешкод». Оскільки друга поворотна точка відкриває прямий шлях до кульмінації і в такий спосіб пов'язана із необхідністю вирішити наскрізну проблему головного героя в обмежений час, Р. Земекіс застосовує «перешкоди», що створюють динамічну дію та дають змогу глядачу швидко зчитувати її. Марті у кінофільмі «Назад у майбутнє» приїздить до Дока, який підготував все для того, щоб відправити хлопця у майбутнє, але до переміщення лишаються лічені хвилини. Якщо вони не встигнуть – Марті назавжди залишиться в минулому. «Перешкодами» стають наступні події: кабель, що має подавати електричне живлення, необхідне для перенесення в часі, випадково від'єднується; машина часу не заводиться; кабель перечіпляється за дерево та стає закоротким. Такі типи «перешкод» в епізоді перед кульмінацією застосовано заради створення напруги в сприйнятті глядача та доведення інтриги до пікової фази.

Схожим є використання моментів дії в третьому акті кінофільму «Свідок» П. Віра. Друга поворотна точка (прибуття зловмисників до поселення амішів) відкриває прямий шлях до сюжетної кульмінації. У даному випадку «перешкоди» також пов'язані із їх фізичним подоланням, адже утворюють динамічність дії головного персонажа та, як наслідок, спрощене зчитування глядачем. «Перешкоди» в цьому акті пов'язані із персонажами

зловмисників, яких приборкує Джон Бук: першого бандита герой заманює до амбара та засипає зерном; другого бандита (персонаж Макфі) Бук застрелює з дробовика; третього зловмисника (персонаж Шеффер) переконує здатися і, як наслідок, обеззброює.

Виходячи з аналізу властивостей моментів дій, зазначимо, що їх застосування не обмежується виключно перипетійними функціями, адже поширюється також і на основні елементи побудови лінійної композиції. Тобто при сюжетотворенні ігрового кінофільму автори використовують лише три типи подій, а саме: «перешкоду», «ускладнення» та «поворот». Якщо «перешкода» та «ускладнення» виконують виключно функції перипетії, то «поворот» має ширші властивості. Даний тип події автори використовують і як перипетію, і як поворотні точки.

Отже, вибудовуючи систему перипетій, автор конструює різнопланову систему пригод, що пов'язані між собою причинно-наслідковим зв'язком та зорієнтовані на розвиток процесу вирішення проблеми головного персонажа.

2.3. Режисерські інструменти зображення зовнішньої дії персонажа

Американський режисер та теоретик кіно Марк Тревіс (Mark Travis) у своїй праці «Режисура ігрових фільмів» (eng: “Directing feature films”) зазначає: «Кожен фільм і кожна історія розповідається з конкретного погляду, і саме через цей єдиний погляд ми, глядачі, відчуваємо новий світ. Це твій погляд – режисера» [116, с. 195]. Таке розуміння роботи над ігровим кінофільмом свідчить про роль режисера не лише як виконавця, але і як автора, що транслює особистий погляд на соціальну реальність через площину кіно.

Наявність авторського погляду передбачає індивідуальний підхід до створення візуальної оповіді в ігровому кінофільмі, що базується на викладі сюжету, закладеного в сценарній першооснові. Режисерське сюжетотворення відбувається через елементи зображення, які є частинами структурної композиції кінотвору. Структурна композиція має внутрішню ієрархію із

градацією від найменшого до найбільшого компоненту. Цими компонентами є: *кадр, план* (тривалість руху кадрів), *сцена, епізод, глава* (або новела), *акт* (перший, другий та третій). Кожен наступний із зазначених елементів складається з попередніх і в результаті утворює *цілісний кінофільм*. Наприклад, Девід Мемет (David Mamet), режисер та драматург, ураховуючи свій досвід з теорії монтажу, вважає, що фільм є послідовністю зображень, накладених таким чином, що контраст між ними просуває історію вперед у свідомості глядача [87, с. 2]. Також, розвиваючи власну думку, Д. Мемет визначає завдання режисера, що полягає в побудові розповіді через зображення, яке не викладає інформацію, а викладає драму [87, с. 4]. Зазначимо, що структурна композиція є лише обрамленням візуальної складової. Основа ж полягає у внутрішньому наповненні її компонентів, а тобто способах, якими дані елементи реалізовано. Цими способами і є авторська оповідь, що створюється наступними інструментами:

- *план* – умовний масштаб зображення у кадрі;
- *ракурс* – точка зору камери, створювана шляхом нахилу чи підйому оптичної осі апаратури при зйомці;
- *композиція кадру* – зв'язок, розташування предметів у кадрі, їхнє об'єднання в єдине ціле відповідно до загального ідейно-естетичного завдання епізоду й усього фільму в цілому;
- *світло та колір* – активні засоби пластичної на художньої характеристики персонажів, атмосфери дії, розвитку подій [43, с. 243].

Видатний американський режисер, сценарист та продюсер Сідні Люмет (Sidney Lumet) зазначає: «Створення фільму завжди полягало в тому, щоб розповісти історію. Деякі фільми розповідають історію і залишають відчуття. Інші розповідають історію і залишають відчуття, дають ідею. Інші розповідають історію, залишають відчуття, дають ідею, розкривають щось про себе та інших. І, безумовно, те, як ви розповідаєте цю історію, повинно якимось пов'язуватися з тим, що це за історія. Тому що це і є стиль: те, як ви

розповідаєте певну історію» [84, с. 48]. Виходячи з цього, зазначимо, що при визначенні режисерського підходу до сюжетотворення важливим є встановлення предмету авторської оповіді. Дані предмети розрізняємо в залежності від площини взаємодії головного персонажа із соціальною реальністю, а саме: площина «персонаж – події», площина «персонаж – стосунки», площина «персонаж – стани». Площина «персонаж – події» – полягає у викладі взаємодії головного персонажа з подіями та ситуаціями, які трапляються із ним. Площина «персонаж – стосунки» – виклад взаємодії головного героя із іншими персонажами або певними явищами, що оточують його. Площина «персонаж – стани» – виклад внутрішнього самовідчуття головного персонажа та його відчуття певної проблеми. Зазначимо, що в залежності від авторського погляду, як сценариста-драматурга, так і режисера, дані площини предметів можуть поєднуватися.

У випадку інтригоцентричного сюжетотворення автори здебільшого концентруються на площині «персонаж – події» та площині «персонаж – стосунки», оскільки процес вирішення проблеми персонажем стосується його взаємодії з навколишнім світом, а тобто зі світом зовнішнім. Події, які трапляються з головним героєм, починаючи з каталізатора, є зовнішнім впливом, що змінює рівновагу життя персонажа та формує його подальший рух. Виходячи з цього, зазначимо, що дія головного героя спрямована на зміни обставин довкола, а тобто є зовнішньою.

Здебільшого сценаристи та режисери при викладі зовнішньої дії як процесу вирішення проблеми головним персонажем намагаються створити часову безперервність, що дає змогу послідовно викласти історію, наблизивши її до відчуття реального плину часу. Також такий підхід полягає в позбавленні оповіді яскраво вираженого авторського «погляду» заради концентрації уваги глядача на перебігу подій. У кінематографі такий різновид режисерського сюжетотворення визначають як «**надійний оповідач**». Хоча риси «надійного оповідача» видозмінюються в залежності від матеріалу та авторського

бачення, зазвичай такий підхід використовують в ігрових кінофільмах та ігрових серіалах, що викладають процес руху головного персонажа до вирішення певної проблеми. Поняття «надійний оповідач» є похідним від поняття «*імпліцитний автор*» (eng.: implied author), яке було запропоновано Вейном Бутом (Wayne Booth) у його літературознавчій розвідці «Риторика художньої літератури» (eng.: “The Rhetoric of Fiction”, 1961). В. Бут ввів даний термін заради того, щоб відрізнити автора як реальну особистість від автора, якого уявляє читач при прочитанні літературного твору [48, с. 73]. Концепцію «імпліцитного автора» також досліджував кінокритик та літературознавець Сеймур Чатмен (Seymour Chatman): «Він (імпліцитний автор – *В.В.*) не є оповідачем, а радше принципом, який вигадав оповідача разом з усім іншим в оповіді, який розклав карти саме таким чином, аби ці речі сталися з цими персонажами, в цих словах чи образах. На відміну від оповідача, імпліцитний автор нічого не може нам сказати. Він не має голосу, не має прямих засобів комунікації. Він навчає нас мовчки, через дизайн цілого, всіма голосами, всіма засобами, які він обрав для того, щоб ми вчилися» [58, с. 148]. Виходячи з цього, зазначимо, що «імпліцитний автор» відображається у всіх елементах сюжетотворення, які відібрано та використано за певним принципом при створення твору.

Згодом розуміння даного поняття поглиблювалося та розповсюджувалося на інші форми мистецтва, зокрема й кіно. У своїй праці «Наратив у художній літературі та кіно: Вступ» (eng.: “Narrative in fiction and film : an Introduction”) Якоб Лоте (Jakob Lothe), досліджуючи поняття «імпліцитний автор», поділяє погляд попередників та формулює власний: «Я включаю імпліцитного автора в модель наративної комунікації, але розумію це поняття в особливий спосіб: як «образ автора в тексті» і як вираження «текстової інтенції». Тоді імпліцитний автор стає практично синонімом ідеологічної системи цінностей, яку текст, опосередковано та об'єднуючи всі свої ресурси, представляє та репрезентує» [83, с. 18]. Виходячи з даних тверджень, формулюємо власне припущення: *імпліцитним автором є певна*

змістова призма, крізь яку «реальний» автор вступає в дискурс з читачем або глядачем за допомогою таких засобів, як оповідач, оповідь, сюжет. Наголосимо, що дані засоби є провідниками авторської ідеї. Тобто при роботі над твором автор як «реальна» особистість виражає певну ідею, що є лише частиною простору його свідомості. Імпліцитний автор є автором, свідомість якого ототожнюється з ідеєю та викладає її крізь предмет, що ми визначили як взаємодію персонажа із певною площиною соціальної реальності.

Отже, здебільшого при побудові зовнішньої дії головного героя, ключовими аспектами вираження ідеї є саме проблема, яка постає перед персонажем, та зміни, що відбуваються із ним у процесі її вирішення. Дані сюжетні складові потребують режисерської оповіді, що зосереджувала б увагу глядача саме на процесі вирішення проблеми, тому базовим принципом є застосування «надійного оповідача».

На противагу «надійному оповідачу» визначають інший підхід до побудови наративу – «ненадійного оповідача». Джеймс Фелан (James Phelan), американський літературознавець та наратолог, виокремлює шість рис «недостовірності» даного типу оповідача, які поділяють на дві категорії:

- передача невірних відомостей, невірна інтерпретація (прочитання) і невірна оцінка;
- передача недостатніх відомостей, неповна інтерпретація (прочитання) і недооцінка [24, с. 242].

Ці риси свідчать про те, що авторське застосування оповідача такого типу має на меті свідоме позбавлення реципієнта певної інформації про персонажів або обставини, викладені у творі. Зазначимо, що такий інструмент може бути використано задля підсилення сюжетної інтриги, але при подальшому дослідженні звертаємося до «надійного оповідача», адже даний тип дає змогу зосередити увагу автора на базовому підході до побудови оповіді.

Інструментом створення оповіді за принципом «надійного оповідача» є «непомітний» монтаж, що утворює та підтримує візуальну

безперервність (eng.: visual continuity). Теоретик кіно Теренс Мернер, викладаючи принципи візуальної безперервності та «непомітного» монтажу, наголошує: «Режисер повинен вибрати зображення, які, будучи змонтованими разом з іншими, найкраще передаватимуть його тему. Кожне зображення – це ідея, кожна сцена – послідовність ідей, які, будучи змонтованими разом, дають гармонійний і логічний потік <...> Кадри слід розглядати як частину загальної цілісності – цілісності настрою, ідеї чи наративу, що дозволяє глядачам зрозуміти ключові питання сцени і пов'язати їх з питаннями, представленими в інших сценах. Саме ця безперервність відчуттів надає структурі фільму сили» [89, с. 66]. Зазначимо, що візуальна безперервність забезпечує послідовний виклад сюжетної інтриги, що закладена у сценарній першооснові.

До інструменту «непомітного» або «невидимого» монтажу найчастіше звертаються при потоковому виробництві кінофільмів, зокрема у Голлівуді. Режисер та продюсер Том Кінгдон (Tom Kingdon) визначає основні принципи «Голлівудського стилю безперервності» (eng.: The Hollywood Continuity Style). Першим принципом, на думку Т. Кінгдона, є «невидимість»: «Він (стиль – *B.B.*) призначений для того, щоб витіснити виробничий процес і вивести історію на передній план. Режисер НСС (The Hollywood Continuity Style – *B.B.*) не хоче робити нічого, що затримувало б плин подій і привертало б увагу до штучності кінопроцесу» [78, с. 178]. Другим принципом є: «Поєднання двох протилежностей: різноманітність і безперервність. Голлівудський фільм грає з часом і місцем. Він чергує довгі сцени з короткими, перебігає з локації на локацію і з одного часу доби в інший» [78, с. 178]. Український режисер та кінознавець Володимир Горпенко, досліджуючи «непомітний» монтаж як принцип поєднання одного і того ж самого об'єкта в межах однієї безперервної події, виокремлює його наступні риси:

- йдеться про монтажне поєднання двох кадрів із зображенням одного об'єкта чи про стик кадрів з зображенням різних об'єктів;
- з'єднується частини однієї події чи з'єднуються (зчіплюються, зіставляються тощо) фрагменти різних подій;

- завдання монтажу цього типу – зробити так, щоб стик двох шматків був м'яким, і в результаті поєднання в свідомості глядача легко, без додаткових зусиль, виникала цілісна картина відповідної події чи якоїсь фрази [8, с. 102].

Яскравим прикладом застосування підходу до побудови оповіді такого типу є кінофільм «Свідок» П. Віра. Теоретики кіно та сценаристи Девід Говард (David Howard) та Едвард Маблі (Edward Mably) зазначають, що даний кінофільм має потужну візуальну складову, проте краса композицій не домінує над історією [76, с. 164]. Режисер застосовує принцип «надійного оповідача» заради зосередження глядацької уваги на послідовному розвитку історії та підтримці інтриги, що реалізує різноманітними інструментами.

Одним з головних інструментів автора в даному художньому кінофільмі є «непомітний» монтаж, але також присутні й інші способи передачі дії персонажів. Наприклад, при реалізації сцени із подією-каталізатором (убивство детектива поліції в туалеті на вокзалі) П. Вір застосовує наступні прийоми:

- зйомку за схемою «майстер-план (eng.: master-shot) – укрупнення»;
- монтаж через крупність, монтаж за фазою руху;
- крупні плани задля створення напруги в сприйнятті глядача;
- панорамування та суб'єктивну камеру (eng.: point of view).

У зазначеній сцені два майстер-плани, які використано задля виконання їхньої традиційної функції, а саме: показу місця, де відбувається дія, та персонажів, які там з'являються, та того, що вони роблять [44, с. 182]. Першим є план від вхідних дверей, що зображає місце дії, учасників (Семюеля та детектива поліції) та їхню фізичну дію (іл. № 9). Другий майстер-план – план з протилежної сторони приміщення, який змінено через появу нових персонажів у сцені та зміну дії (іл. № 10). Для виробничого аспекту ігрового кінофільму майстер-план є необхідним при зйомці оповіді такого типу, адже він повністю «покриває» дію персонажів [72, с. 35]. Майстер-план є довгим

планом від початку сцени до її кінця, що слугує основою для здійснення укрупнень та, таким чином, створення ритму режисерської оповіді.



Іл. № 9 та Іл. № 10. Майстер-план №1 та майстер-план №2

(сцена з подією-каталізатором)

«Свідок» (1985), режисер П. Вір

Монтаж за масштабом зображення (або монтаж «через крупність») та монтаж за фазами руху об'єкта є також одними з принципів «непомітного» монтажу. Монтаж через крупність сприяє утворенню візуального ритму та комфортного глядацького сприйняття: «Найбільш непомітним, комфортним для ока є перехід через план, – зазначає В. Горпенко, – тобто крупний – «американський», середній – загальний» [8, с. 106]. *Монтаж за фазами руху об'єкта* є необхідним інструментом створення безперервності дії, адже поєднує дві різні крупності кадрів через рух персонажа. В. Горпенко, пояснюючи основні принципи даного типу монтажу, зазначає: «Якщо людина в попередньому кадрі ступила на праву ногу, в наступному вона не може ступити знову на праву. Ця закономірність зберігається навіть тоді, коли безпосередньо ніг у кадрі не видно» [8, с. 115]. Наприклад, монтажною склейкою, що виконана за цим принципом, буде поєднання другого майстер-плану (крупність: третій загальний план) з укрупненням (крупність: другий середній план) в момент нападу на детектива поліції (іл. № 11). Таким чином режисер акцентує увагу на події-каталізаторі (вбивство детектива) та відкриває новий візуальний ритм, якого не було в сцені раніше.



Іл. № 11. Монтаж за фазою руху (сцена вбивства детектива)

«Свідок» (1985), режисер П. Вір

З появою нового ритму дії змінюється й підхід до режисерської оповіді у вищезгаданій сцені. П. Вір застосовує *крупні плани Семюеля та суб'єктивну камеру* заради створення іншої атмосфери та, як наслідок, напруги в сприйнятті глядача. Крупні плани хлопчика-аміша транслюють його шоківий стан, що виникає в результаті випадкового спостереження за актом насильства. Суб'єктивна камера, яка зображає подію-каталізатор (вбивство детектива), реалізована крізь шпарину з точки зору Семюеля. Про це свідчить нижній ракурс, що імітує погляд дитини, та місцезростащування, з якого знято даний план (іл. № 12). Такий метод використано заради втілення ефекту присутності, що також сприяє створенню напруги в сприйнятті глядача. Поєднання стану Семюеля та дії зловмисника МакФі, який запідозрив чиюсь присутність у приміщенні та перевіряє його на наявність свідка, створює напружену атмосферу, що підкреслює сюжетну особливість даної сцени.



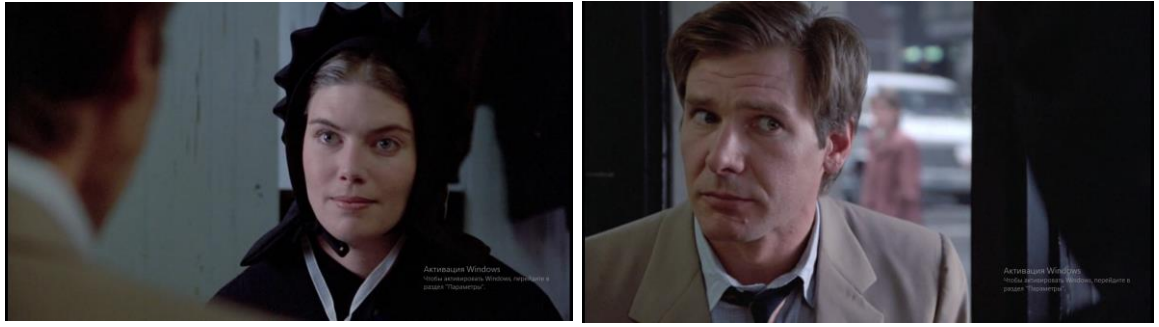
Іл. № 12. Крупний план Семюеля та суб'єктивна камера (сцена з подією-каталізатором). «Свідок» (1985), режисер П. Вір

Наголосимо на тому, що всі зазначені вище інструменти створення оповіді використані задля викладу події-каталізатора та створення атмосфери

дії через її візуальне зображення. По мірі розвитку сцени стиль режисерської оповіді змінюється. Такий підхід до сюжетотворення дозволяє створити напругу, що акцентує сюжетну функцію даної сцени.

Інший спосіб застосування «надійного оповідача» використано в сцені в кафе, де персонажі Джон Бук, Рейчел та Семюель обідають хот-догами. П. Вір також застосовує схему «майстер-план – укрупнення» та монтаж через крупність при зображенні діалогу (іл. № 13). Хоча дана сцена не присвячена процесу руху головного персонажа до вирішення проблеми, але вона є важливою для зображення розвитку сюжетної лінії «Джон Бук – Рейчел», адже передає початковий етап їхніх стосунків. П. Вір відкриває сцену майстер-планом не лише задля демонстрації місця дії та всіх її учасників, але й заради підкреслення *мізансценічної дистанції* між персонажами. Дистанція між Джоном Буком та Рейчел показує стосунки, у яких вони знаходяться на даний момент в історії. Також згадана мізансцена та фронтальний ракурс акцентують протилежність поглядів персонажів та їх приналежність до різних способів існування («життя міста» та «життя комуни амішів»), що виражається у дії: Рейчел та Семюель моляться перед обідом, а Джон Бук ніяковіє від цього. Діалог, у якому Рейчел висловлює своє роздратування стосовно манер Джона, відтворено із концентрацією на словесній дії та реакціях заради легкого зчитування акторської гри та змісту, що закладено в репліки. Кінознавець Дон Шіах (Don Shiach) зазначає, що однією з тем даного кінофільму є контраст між життям міста та життям окремої комуни [108, с. 127]. Ця сцена є яскравим прикладом даного твердження, адже П. Вір реалізує конфронтацію світоглядів персонажів, що є представниками різних соціумів.

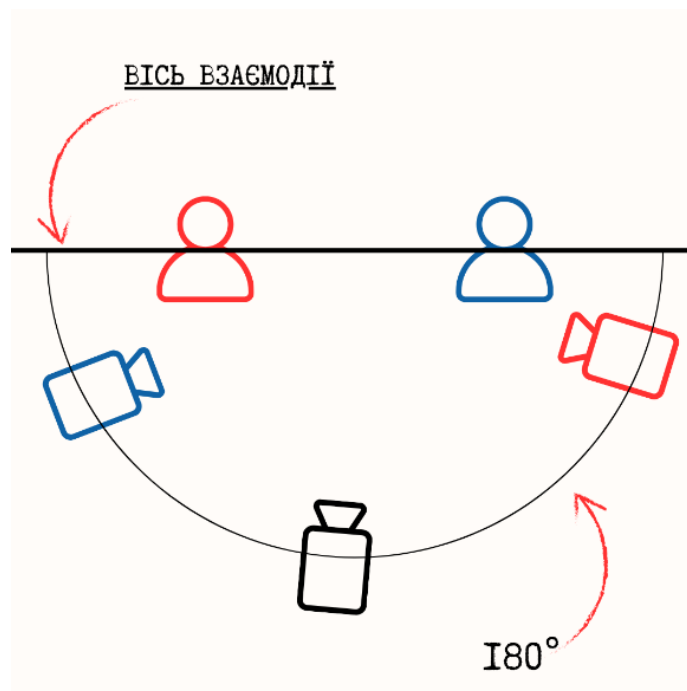




Іл. № 13. Майстер-план та укрупнення (сцена в кафе)

«Свідок» (1985), режисер П. Вір

Також зазначимо, що в названій сцені застосовані такі принципи «непомітного» монтажу, як *монтаж за орієнтацією в просторі*, *монтаж за світлом* та *монтаж по кольору*. Дані принципи використано заради утворення візуального взаємозв'язку між окремими планами, в яких зображені персонажі та простір, що їх оточує. Основним принципом монтажу за орієнтацією в просторі при зйомці діалогу є побудова осі взаємодії, яку ще називають «вісімкою». Головним правилом її застосування є фіксація двох об'єктів, які взаємодіють між собою, по одній осі взаємодії, що здійснюється суворо з одного боку осі їхнього спілкування. При цьому погляди персонажів мають перехрещуватися [8, с. 108] (іл. № 14).



Іл. № 14. Схема осі взаємодії при зйомці діалогу.

У випадку сцени у кафе вісь взаємодії проходить між Джоном Буком та Рейчел. При спілкуванні персонажів погляд камери знаходиться, або зі сторони правого плеча Бука, або зі сторони лівого плеча Рейчел. Візуальна зв'язка кадрів відбувається за рахунок їх поглядів один на одно та наявності силуету плеча або частини силуету голови співбесідника. Зазначимо, що у американській практиці кіновиробництва такий спосіб зйомки діалогу та будь-яку взаємодію персонажу із іншим персонажем або предметом позначають «**правилом 180 градусів**» (eng.: The 180-degree rule). Американський оператор та теоретик кіно Ніколас Проферес (Nicholas Proferes) формулює такий принцип взаємодії: «Правило 180 градусів стосується будь-якого обрамленого просторового (справа наліво або зліва направо) зв'язку між символом та іншим символом або об'єктом. Воно використовується для підтримання послідовного напрямку на екрані між символами або між символом і об'єктом у межах встановленого простору» [99, с. 5].

При використанні монтажу за світлом та монтажу за кольором необхідно витримувати відповідність світла, кольору та фактури середовища на крупних планах зі світлом, кольором та фактурою середовища на майстер-плані. Заради створення комфортного сприйняття стику кадрів необхідно зберігати співвідношення в мірі та характері освітлення об'єкта і фону [8, с. 130]. У сцені в кафе зчитуємо єдність дії завдяки дотримуванню цих принципів у кожному з планів. План із Джоном Буком витримує умови середовища, на тлі якого проглядається активний вуличний трафік, що збігається з фоновим рухом на майстер-плані. План із Рейчел не прив'язаний до середовища вуличного трафіку, але зберігає принцип монтажу по кольору фону та світлу.

Також виокремлюємо декілька інших особливостей, що пов'язані із використанням режисерських інструментів при побудові оповіді такого типу в кінофільмі «Свідок» П. Віра. Перша особливість пов'язана із викладом екшн-сцен, у яких відбуваються перестрілки або полювання на головного персонажа. П. Вір застосовує активну «*рухливу*» камеру, заради створення

напруги в сприйнятті глядача. Наприклад, у сцені з перестрілкою в підземному паркінгу режисер використовує принцип «надійного оповідача», але змінює ритм оповіді, адже його диктує дія персонажів. Задля цього автор відмовляється від «повільного» або «статичного» візуального викладу сюжету та підкреслює активну ритміку дії різкими рухами камери. Аналогічний прийом використано в кульмінаційному епізоді про прибуття зловмисників до поселення амішів.

Друга особливість режисерської оповіді пов'язана із трансформацією стосунків у сюжетній лінії «Джон Бук – Рейчел». На початку історії П. Вір підкреслює емоційну дистанцію, що існує між цими двома персонажами, за рахунок *мізансценічного вирішення, акторського виконання та крупності планів*. Розвиток даної сюжетної лінії полягає в зближенні двох різних поглядів на існування та, як результат, закоханості. Основою режисерського сюжетотворення в сценах, що розповідають про емоційний контакт між Джоном та Рейчел, є близьке мізансценічне розташування виконавців та крупність планів (градація від другого середнього плану до першого крупного плану). Прикладами такого підходу до побудови оповіді є сцена, у якій Рейчел лікує Бука після поранення, сцена зі спільним танком в амбарі, сцена про їхню можливу інтимну близькість та сцена з поцілунком «на прощання».

Виходячи з цього, зазначимо, що визначені особливості режисерської оповіді в ігровому кінофільмі «Свідок» П. Віра продиктовані особливостями розвитку сюжету, який закладено в сценарній першооснові. Режисерське сюжетотворення полягає в послідовному представленні площини «персонаж – події» і «персонаж – стосунки» та реалізації сценарного потенціалу, але не містить викладу авторського ставлення. Виклад режисерської оповіді сконцентровано на процесі вирішення проблеми головного персонажа та пов'язаними з цим ситуаціями.

2.4. Побудова інтригоцентричної оповіді в українських ігрових кінофільмах доби Незалежності

В українському ігровому кінематографі доби Незалежності зростає кількість авторів, що у своїх кінофільмах зображають власну інтерпретацію соціальної реальності та притаманну їй актуальну для суспільства проблематику. Здебільшого сюжети даних кінострічок базуються на процесі вирішення проблеми головним персонажем, яка постає перед ним на початку історії. Але наголосимо, що такі сюжети схильні не тільки до викладу подій, які зосереджені на створенні та підтримці інтриги. Режисерські підходи до сюжетотворення в українських авторів відрізняються від традиційних способів побудови оповіді, адже, наприклад, вони не використовують такий інструмент «надійного оповідача», як «непомітний» монтаж. Даний підхід свідчить про зміщення авторської уваги з одного предмету оповіді на інший.

До переліку українських кінострічок доби Незалежності, що створені в такий спосіб, відносимо наступні: «Сьомий маршрут» (1998) Михайла Ілленка, «Гамер» (2013) Олега Сенцова, «Зелена кофта» (2013) Володимира Тихого, «Гніздо горлиці» (2016) Тараса Томенка, «Дике поле» (2018) Ярослава Лодигіна, «Вулкан» (2018) Романа Бондарчука та інші. Але при подальшому дослідженні зосереджуємось на двох найбільш показових ігрових кінострічках останніх років: «Мої думки тихі» (2019) режисера Антоніо Лукіча та «Додому» (2019) режисера Нарімана Алієва.

В ігрових кінострічках «Мої думки тихі» (2019) режисера Антоніо Лукіча та «Додому» (2019) режисера Нарімана Алієва предметом авторської оповіді, як у сценарній першооснові, так і у режисерській реалізації, є площина «персонаж – стосунки». Зазначена площина виходить на перший план авторської уваги, при тому що площина «персонаж – події» виступає радше приводом для її розкриття. Такий підхід свідчить про застосування інтриги як інструменту для залучення та підтримання уваги глядача. Також цей інструмент виступає способом поширення певного змістового меседжу. Тобто

авторів вищезгаданих кінофільмів цікавить не лише виклад історії, а також і представлення їхнього особистого бачення, що висвітлює певну проблематику.

Історія в кінофільмі **«Мої думки тихі»** режисера Антоніо Лукіча та співавторки сценарію Валерії Кальченко розповідає про молодого звукорежисера Вадима (виконавець Андрій Лідаговський), який отримує замовлення від зарубіжної компанії та відправляється на Західну Україну, щоб записати унікальний звук української фауни – крякання рахівського крижня – та добряче підзаробити. Але під час подорожі до Вадима приєднується його мама (виконавиця Ірма Вітовська), що вирішує підтримати сина в пошуках. Українська мистецтвознавиця Зоя Алфьорова зазначає, що даний фільм підіймає проблему сьогоденного заробітчанства в Україні на тлі «вічної проблеми» батьків та дітей [1, с.217]. Дійсно, ця тематика відображена як у конфлікті головного персонажа, так і в сюжетній лінії *«Вадим – Мама»*, що є одним із основних інструментів вираження авторського задуму.

Сюжетним каталізатором виступає прийняття головним персонажем пропозиції відправитися на пошуки звуків української фауни та рахівського крижня. Дана подія реалізована через діалог: бос-канадієць (виконавець Істан Розумний), після виконання першого замовлення, пропонує Вадиму більш важливе завдання. Звуки української фауни і, особливо, спів рахівського крижня необхідні замовникам задля створення саунд-дизайну комп'ютерної гри. Вадим, отримавши пропозицію, одразу ж погоджується, адже це є його новою мрією. Наголосимо, що завзятість, із якою головний персонаж береться за поставлене завдання, свідчить про екзистенційну проблематику, що притаманна його особистості, а саме про потребу в самореалізації через певну сферу діяльності. В одному з інтерв'ю А. Лукіч зазначає: «Мені, як будь-якому режисеру, хочеться прийти до якогось узагальнення, ставити діагнози суспільству. Це фрілансерство – це і є як ніби моя ідея про сучасну молодь, яка живе без якоїсь сталої системи цінностей» [31]. Тобто автор викладає

соціальну проблематику, що на його думку притаманна сучасній українській молоді, через образ головного персонажа.

Кінострічку «Мої думки тихі» А. Лукіча визначають як змішану жанрово-видову форму роуд-муві з комедією [29, с. 245]. Будова кінофільму зосереджена на викладі процесу вирішення проблеми головним персонажем, але також містить велику кількість епізодів, що не рухають основний сюжет. Такі епізоди стосуються сюжетної лінії персонажів «*Мама – Вадим*», чії стосунки розкриваються по мірі розвитку історії. Зазначена сюжетна лінія виступає основним засобом передачі авторського меседжу, адже базується на конфлікті поколінь, який викладено з погляду молодого хлопця. А. Лукіч розглядає «світи цінностей», між якими перебуває головний персонаж, зокрема, світ власної кар'єри та світ сімейних стосунків. Кар'єра для Вадима є основною змістовою цінністю, адже полягає у власній реалізації, що виражається в досягненні успіху. А. Лукіч викладає таке світосприйняття персонажа через основну сюжетну колізію – пошук унікального співу рахівського крижня задля виконання замовлення. Варто зазначити, що таке рішення висвітлює екзистенційну проблематику персонажа, яка свідчить про авторську інтерпретацію соціальної реальності. А. Лукіч та В. Кальченко вибудовують сюжет таким чином, що мета головного персонажа, яка полягала в досягненні успіху, знецінюється наприкінці історії. Натомість Вадим приходить до іншого бачення власного життя та переоцінці цінностей, які полягають у розумінні того, що зміст можливо віднайти в собі та в близьких людях. Вираженням екзистенційної проблематики такого типу слугує сюжетна лінія «*Вадим – Мама*» та відсутність *хепі-енду*.

Виходячи з зазначеного вище, доцільно навести цитату кінокритика Юрія Поворозника, що висловлює наступну думку з приводу сюжетної будови кінофільму «Мої думки тихі» А. Лукіча: «Завдяки конфлікту поколінь, знайомого усім дітям та мамам, комедія отримує додатковий драматизм, який зв'язує роуд-муві, не даючи йому розвалитися на окремі скетчі (часом такі відчуття виникають). Лукіч дуже вдало вписує взаємодії Вадима та його мами

в сюжет, поступово перетворюючи низку непорозумінь на відкриту трагедію жінки, яка ніяк не може змиритися з дорослістю сина» [26]. Дійсно, однією з основних характеристик драматургічної конструкції даного кінофільму є переважна побудова другого акту окремими скетч-епізодами. Їхня особливість полягає в комедійних ситуаціях, у які потрапляє головний персонаж у процесі пошуку або запису звуків української фауни, та трагікомічних стосунках з мамою. Зазначимо, що кожен окремий скетч-епізод відкриває нову епізодичну сюжетну лінію, що пов'язана із певною пригодою. Яскравим прикладом даного твердження є епізод про хазяйку хвилястого папужки, чоловіка якої нещодавно не стало. Вадиму необхідно записати голос птаха, тому він готовий на подолання «перешкод» та «ускладнень» заради досягнення мети. Але зазначимо, що якщо прибрати даний епізод з загальної драматургічної структури, сюжетний розвиток не зазнає змін. У випадку «Мої думки тихі» А. Лукіча залучення уваги глядача задля вираження авторського змістового меседжу відбувається як за рахунок інтриги, так і за рахунок комедійних скетч-епізодів. Саме таким підходом користувався автор при створенні сюжету фільму, тому відзняв велику кількість епізодів, що не увійшли до фільму. Чорновий монтаж сягав трьохгодинного хронометражу [19].

Особливість режисерської оповіді кінофільму «Мої думки тихі» А. Лукіча полягає у нетиповому викладі інтригоцентричного сюжету. А. Лукіч не застосовує принцип «непомітного» монтажу як інструмент зображення причинно-наслідкового зв'язку подій, а створює оповідь, що сфокусована на розкритті стосунків. Довгі плани дають змогу помітити стани персонажів та пережити їх із ними. Яскравим прикладом є сцена в автомобілі, в якій у персонажа Мама стається нервовий зрив. Ефект присутності створено не тільки завдяки використанню довгої тривалості планів, але і за рахунок короткої дистанції між виконавцем та камерою. Але, на противагу такому стилістичному рішенню, А. Лукіч часто звертається до реалізації сцен із застосуванням широкофокусної оптики та статичних планів. Такий підхід має своєрідну «театралізовану» манеру, що також формується за рахунок

мізансцен, які підкреслюють ексцентричність певної ситуації та утворюють іншу манеру оповіді. Приклади застосування такої стилістики камери можна побачити у сцені із звукозаписом хвилястого папуги (іл. № 15); сцені зі спробою самогубства Мамаї; сцені допиту Вадима прикордонниками та інших. Виходячи з цього, зазначимо, що таким чином А. Лукіч вибудовує режисерську оповідь, що підкреслює комедійний аспект кінофільму.



Іл. № 15. Приклад застосування широкофокусної оптики та «ексцентричної» мізансцени «Мої думки тихі» (2019), режисер А. Лукіч

Також важливим інструментом створення режисерської оповіді в кінофільмі «Мої думки тихі» А. Лукіча є стилістика акторського виконання. Зазначимо, що режисер реалізує задум через роботу з непрофесійним виконавцем – А. Лідаговський. А. Лідаговський, який грає головного персонажа, зазначає, що нічого не робив задля того, щоб перевтілитися у свого героя, адже лише інколи відходив від своєї органіки [14]. Дійсно, судячи з природнього існування актора-аматора в кадрі, можна зазначити, що А. Лукіч вибудовував особистість головного персонажа, спираючись на риси характеру, манери та фізичні характеристики, що притаманні виконавцю. Звісно, автор підсилював деякі особливості непрофесійного актора, але здебільшого намагався зберегти його природнє існування. Такий підхід застосовують режисери, що намагаються створити органічну гру актора і приховати штучні риси, що при відтворенні можуть вплинути на загальний малюнок ролі та порушити певний рівень достовірності. Маючи це на меті,

автори пропонують актору йти «від себе» та змінюють сценарій або взагалі пишуть його під конкретного виконавця.

У випадку кінострічки «Мої думки тихі» особистість непрофесійного актора відіграє ключову роль, адже, у першу чергу, має яскраву зовнішню характеристику – нетиповий високий зріст та худорлявість. Така особливість дає змогу режисеру виразити протиріччя головного персонажа, а саме сором'язливість та нерішучість, з якими він намагається справлятися. Органіка непрофесійного актора утворює документальне існування під час реалізації сцен, що поєднується з ексцентричними рисами персонажа та певною неординарною, комічною ситуацією. Даний підхід до акторського сторітелінгу також відображає авторську інтерпретацію соціальної реальності, в якій люди мають певні дивакуваті особливості.

Іншим прикладом ігрового кінофільму, що відображає авторську інтерпретацію соціальної реальності та притаманну їй соціальну проблематику через інтригоцентричний сюжет, є «Додому» Н. Алієва. У цій кінострічці автор розповідає історію про батька та молодшого сина, кримських татар, що втратили в зоні бойових дій на сході України родича – старшого сина та брата відповідно. Вони забирають тіло з Києва та мають відвезти його додому до анексованого Криму, аби поховати на Батьківщині. Протягом поїздки вони зіштовхуються зі складнощами, що полягають у нерозумінні їхньої ситуації іншими людьми.

Стосунки між батьком Мустафою (виконавець ролі Ахтем Сеїтаблаєв) та Алімом, молодшим сином (виконавець ролі Ремзі Білялов), напружені, адже батько не розуміє молодшого сина, який покинув дім заради навчання в столичному університеті. Саме загибель старшого сина та потреба повернути його тіло додому стає приводом для вирішення складнощів у стосунках Мустафи та Аліма. Як і у випадку фільму «Мої думки тихі» А. Лукіча, «Додому» Н. Алієва звертається до теми стосунків між батьками та дітьми та різним ставленням до Батьківщини. Автор зазначає: «Ми підіймаємо дискусію, наприклад, про різні покоління кримських татар, які для себе по-

різному сприймають Крим як батьківщину. Хтось не народився там, а народився в депортації, хтось народився там при незалежній Україні, але все одно себе не відчуває до кінця вкоріненим. Хтось шукає щось нове, хтось хоче вкоренитися в старому. Словом, іде дискусія, ми не вказуємо, хто правий, а хто винний. Ми показуємо втрату, яка об'єднує двох рідних людей, не здатних до того знайти спільну мову», зазначає автор кінофільму» [22]. Виходячи з цього, зазначимо, що сюжетна лінія «*Мустафа – Алім*» виступає одним з ключових інструментів створення сюжету, адже є провідником авторського меседжу.

За жанром кінострічка «Додому» Н. Алієва є роуд-мові. Сюжетний каталізатор викладено в епізоді про те, як Мустафа та Алім забирають тіло старшого сина з моргу. Саме це відкриває проблему персонажів, яка розкриватиметься протягом сюжету – доставити тіло до анексованого Криму. Варто зазначити, що наскрізна дія такого типу виступає приводом для викладу сюжетної лінії «*Мустафа – Алім*», яка трансформується протягом історії. Зміна їхніх стосунків полягає в прийнятті Мустафою вибору сина та зміні ставлення Аліма до традицій свого народу, що відбувається у зв'язку зі зближенням із батьком. Тобто, у випадку «Додому» Н. Алієва, сюжетна інтрига, реалізована у процесі повернення тіла старшого сина на Батьківщину, виступає приводом для викладу стосунків Мустафи та Аліма. Такий підхід свідчить про авторське відображення екзистенційної проблематики, що полягає у втраті взаємозв'язку між поколіннями як процесу підтримки та продовження національної ідентичності. Український кінокритик Ігор Грабович визначає кінострічку «Додому» Н. Алієва як одну з найконсервативніших українських картин, адже цей фільм про збереження, прийняття Батьківщини, традицій і віри, що може врятувати кожного [9].

Сюжетна будова даного кінофільму складається з епізодів, які мають чіткий причинно-наслідковий зв'язок, що присвячено поїздки батька та сина до Криму та складнощів, які виникають на їх шляху. Пригоди, в які потрапляють головні персонажі, здебільшого реалізовані таким моментом дії,

як «перешкода». Наприклад, до таких пригод можемо віднести наступні події: потрапляння машини до кювету; перевірка машини поліцейськими; крадіжка речей Аліма на базарі; відмова пропустити батька та сина через контрольно-пропускний пункт на кордоні з Кримом та інші. Також сюжетна будова містить «ускладнення»: машина зламалася, тому її необхідно відремонтувати; Аліму сподобалась дівчина, але через це він потрапляє у неприємності. При впровадженні події такого типу виникає пауза у викладі основної сюжетної колізії. Таке авторське рішення дає можливість для зміни атмосфери дії та розкриття іншої сторони стосунків між батьком та сином. Наприклад, у даній паузі, допоки ремонтують машину, Мустафа та Алім переживають певне зближення, що спричиняє появу довіри один до одного та започатковує їхній емоційний зв'язок. Однією з найвиразніших сцен, що розповідає про появу контакту між батьком та сином, є сцена, у якій Мустафа навчає Аліма азам самооборони.

Пригоди, у які потрапляють Мустафа та Алім відображають авторську інтерпретацію соціальної реальності, адже створюють характеристику зовнішнього світу – сучасних українських реалій. Такий підхід дає змогу розкрити різні площини сюжету, що можна розділити надвоє: першою є імпліцитна площина стосунків батька і молодшого сина, що висвітлюють звичаї і традиції національної меншини кримських татар; другою є площина світу України із її соціальною проблематикою та сучасними реаліями, такими як війна на сході країни. Виклад подій та стосунків у сюжеті відображає вплив війни на побутове життя країни через призму національної меншини. Кінокритик Дмитро Майстренко, аналізуючи кінофільм, викладає наступне твердження: «Творіння Нарімана Алієва через призму пригод та важких контактів з людьми доносить про чужість, відчуженість, погану інтегрованість цієї народності в соціально-культурний простір сьогочасної України. Доносить, зіштовхуючи Мустафу та Аліма із різноманітними українцями, які в тій чи іншій мірі ставляться до героїв обережно, насторожено та без

довіри» [20]. Також наголосимо, що ці площини перебувають у протистоянні, адже, судячи з авторського викладу, їх співіснування є несумісним.

При побудові режисерської оповіді, що базується на інтригоцентричному сюжеті, Н. Алієв не використовує такий режисерський інструмент, як «непомітний» монтаж. Такий підхід свідчить про те, що предметом авторської розповіді як трансляції меседжу виступає площина *«персонаж – стосунки»*. Режисер здебільшого оперує загальними планами та широкофокусною оптикою, що сприяє створенню «дистанційованого» викладу подій. Така манера виражає ставлення автора, яке можна охарактеризувати як «відсторонене» або «холодне». Це дає змогу охопити персонажів у просторі, що утворює документальну достовірність за рахунок інтер'єрів та екстер'єрів. Також даний спосіб режисерського викладу конструює загальну атмосферу фільму з його дорожніми пейзажами, що змінюються по мірі просування персонажів на південь України.

Отже, досліджуючи підходи до інтригоцентричного сюжетотворення у кінофільмах *«Мої думки тихі»* А. Лукіча та *«Додому»* Н. Алієва, визначено, що предметом авторського викладу є площина *«персонаж – стосунки»*. Площина *«персонаж – події»* виступає приводом, який розкриває стосунки персонажів та демонструє притаманну екзистенційну проблематику. А. Лукіч та Н. Алієв не користуються класичним підходом «надійного оповідача» при побудові режисерської оповіді. Таке рішення свідчить про те, що важливим для зазначених режисерів є не передача безпосередньо історії, а виклад авторського погляду на соціальну реальність через призму стосунків між персонажами.

Висновки до Розділу II

Аналізуючи способи побудови сюжету із домінуючою інтригою та побудови режисерської оповіді на його базі, виявлено, що класичним підходом до такого типу сюжетотворення є концентрація авторської уваги на викладі

історії як процесу вирішення проблеми головним персонажем. Задля організації оповіді такого типу переважно використовують лінійну композицію, що дає змогу вибудувати зовнішню дію та її причинно-наслідковий зв'язок. При режисерському сюжетотворенні автори зосереджуються на площинах «персонаж – події» та «персонаж – стосунки». Побудова оповіді відбувається із застосуванням принципу «надійного оповідача», базовим інструментом якого є «непомітний» монтаж. Даний тип монтажу слугує утворенню візуальної послідовності, що підкреслює безперервність дії та концентрує увагу глядача на зовнішній дії персонажа, а тобто й інтризі. Також зауважимо, що режисерський підхід до викладу інтригоцентричного сюжету може змінюватися в залежності від акцентування на певному предметі оповіді. Така зміна залежить від авторської потреби у вираженні власної інтерпретації соціальної реальності та притаманної їй проблематики.

РОЗДІЛ III. РЕЖИСЕРСЬКІ ПІДХОДИ ДО ОПОВІДНОСТІ В ІГРОВОМУ КІНОФІЛЬМІ ЗІ СПРОЩЕНОЮ ІНТРИГОЮ

3.1. Способи створення сюжету зі спрощеною інтригою

Іншим підходом до сюжетотворення ігрового кінофільму, що відображає авторську інтерпретацію соціальної реальності, є мінімізація або спрощення сюжетної інтриги. Даний спосіб використовують автори, що не мають потреби у створенні інтригоцентричного сюжету. Таке авторське рішення свідчить про небажання зосереджуватись на викладі процесу руху до вирішення проблеми головним персонажем, адже це позбавляє об'єму при зображенні його способу існування та формулювання іншого рівня екзистенційної проблематики.

Зігфريد Кракауер (Siegfried Krasauer), німецький теоретик кіно, звертається до досвіду кінематографістів, що започаткували еру кінематографу, аби означити різні тенденції розвитку даного виду мистецтва. З. Кракауер формулює ключову відмінність творчості Огюста та Луї Люм'єр (Auguste and Louis Lumière) порівнюючи її з підходом до створення кінофільмів Жоржа Мельєса (Georges Méliès): «Величезний успіх Мельєса, здавалося б, вказує на те, що він задовольняв запити, які залишилися незадоволеними фотореалізмом Люм'єра. Люм'єр апелював до почуття спостережливості, цікавості до «природи, спійманої на місці події»; Мельєс ігнорував роботу природи через захоплення художника чистою фантазією» [63, с. 293]. Якщо брати Люм'єр у своїх роботах базувалися на побутових обставинах та побутових ситуаціях, які притаманні повсякденному життю («Вихід працівників з фабрики» (1895), «Сніданок немовляти» (1895)), то Ж. Мельєс створював фантастичні пригодницькі історії, що розкривали інший потенціал ігрового кінематографу («Подорож на місяць» (1902), «Королівство фей» (1903)). Спецфекти, декорації, костюми, а також історичні оповіді зробили мельєсівські кінофільми популярними та широко

наслідувальними, що сприяло розвитку кіно як комерційної індустрії» [52, с. 461]. З. Кракауер також звертається до висловлювань Фелікса Мегіча (Felix Mesguich), кінооператора, який працював над фільмами Огюста та Люї Люм'єр, аби виокремити особливість їхнього індивідуального погляду на соціальну реальність крізь призму кіно. Ф. Мегіч вважав, що більшість фільмів братів Люм'єр фіксували світ довкола без жодної іншої мети, окрім як презентувати його [63, с. 292]. Виходячи з цього, З. Кракауер стверджує, що об'єктив О. Люм'єра та Л. Люм'єра відкрив світ, адже предметом їх розповіді було життя в найменш контрольованих і найбільш несвідомих моментах [63, с. 292]. При подальшому аналізі розвитку такої тенденції до зображення реальності, автор формулює поняття «потік життя» (eng.: “flow of life”) заради означення сутності фільмів, які віддають перевагу зображенню життя у формі його повсякденності [81, с. 71–72]. Саме такий погляд на соціальну реальність дав поштовх для створення нетипового способу сюжетотворення при подальшому розвитку ігрового кінематографа.

Сюжетотворення зі спрощеною інтригою відображає принцип погляду на світ, що продовжує люм'єрівську традицію, адже відкриває можливість для створення сюжету, що викладає життя як неспрямований процес. Зазначимо, що при виборі підходу такого типу автор не зосереджується на викладі зовнішньої дії головного персонажа, а переводить її в інший вимір – вимір внутрішньої дії. Такий різновид дії відкриває можливість для авторської розповіді, що зосереджена не на викладі спрямованого руху до успіху, який виникає в результаті вирішення проблеми головним персонажем, а на передачі певного способу існування конкретної особистості або соціуму та притаманної їм екзистенційної проблематики.

К. Дансінгер та Д. Раш, досліджуючи побудови драматургічних структур у сценаріях, зазначають, що трьохактні форми мають тенденцію до консерватизму, пропонуючи впорядкований, чіткий світ, в якому персонажі контролюють власні долі, а їхні дії виправдовуються мотивами [64, с. 38]. Наголосимо, що саме проблема героя, яку той вирішує протягом історії,

визначає дані мотиви. Також К. Дансінгер та Д. Раш вважають, що структура повертає до себе увагу й указує на штучність форми, яка переважає над хаосом повсякденного досвіду. Тому вона має функціонувати в більш неоднозначний спосіб, наприклад, бути прихованою або мінімізованою, для створення ілюзії документальної випадковості (eng.: documentary randomness) [64, с. 38]. Виходячи з цього, формулюємо наступне розуміння даного підходу: *зادля створення документальної випадковості та зображення ширшого спектру проявів характеру головного персонажа необхідно позбавитися викладу наскрізного процесу вирішення проблеми, що постає перед ним на початку історії. Отже, необхідно спростити або усунути вплив сюжетного каталізатора, який запускає дію головного героя, і в такий спосіб позбавити подальші елементи сюжетної структури необхідності підтримувати або розвивати інтригу.*

Спрощення або усунення сюжетного каталізатора вважаємо одним з основних аспектів *дедраматизації* (eng.: dedramatization), що є авторським інструментом при сюжетотворенні ігрового фільму зі спрощеною інтригою. Ю. Клековкін дає наступне визначення «дедраматизації»: «Термін, який з'явився у мистецтві 1950-х рр. для пояснення тенденції до відмови від драматичної побудови сюжету в п'єсі на користь хронікального зображення або створення образу безладу» [6]. Застосовуючи дане визначення до сюжетотворення в ігровому кіно зазначаємо, що *дедраматизацією є відхід від сюжетної інтригоцентричності та його наближення до деталізованого викладу характеру головного персонажа або характеру соціуму* (також у випадках із колективним персонажем). У свою чергу, такий підхід спонукає до побудови внутрішньої дії персонажа, який проживає зміни протягом історії та є носієм екзистенційної проблеми. Наголосимо, що внутрішня дія може не мати очевидних ознак її прояву, що пропонує глядачу самостійно визначити сутність певного переживання та виявити його мотиви через конкретні дії, що не мають авторського роз'яснення. Виходячи з цього, надаємо даному типу дії ще одну характеристику, а саме – *прихованість*.

Теоретики та практики кіно здебільшого досить побіжно розглядали принцип дедраматизації в ігровому кіно з погляду на сюжетну структуру. Але, наприклад, кінознавиця Міллісент Маркус (Millicent Marcus), досліджуючи авторську стилістику режисера В. де Сіки та сценариста Ч. Дзаваттіні в ігровому кінофільмі «Умберто Д» (1952), розглядає застосування даного принципу як способу побудови достовірного зображення соціальної реальності, у якій відсутні екстраординарні обставини. Авторка зазначає: «Увага Дзаваттіні до умов життя інших ілюструється формальними атрибутами фільму «Умберто Д», зокрема, у послідовності кадрів і в загальній стратегії дедраматизації, яка надає не меншого значення хвилинам нашого повсякдення, ніж доленосним подіям, з яких складаються сюжети» [88, с. 116]. Особливу увагу М. Маркус приділяє головному персонажу – старому Умберто. Аналізуючи кінофільм, авторка виокремлює погляд В. де Сіки та Ч. Дзаваттіні на особливості головного персонажу, що полягають у поступовому виявленні неоднозначності характеру через пізнання його внутрішнього світу. У перших сценах можливо хибно сприйняти Умберто як ексцентричного чоловіка літнього віку, але згодом виявляється, що персонаж не є старцем, який скиглить чи жебракує. Навпаки, головний герой є закритим та ворожим до довколишнього світу. Також М. Маркус звертає увагу на інших персонажів, а особливо на покоївку Марію, яка вирішує не драматизувати новину про свою вагітність, чим лише підкреслює авторську інтерпретацію соціальної реальності.

Д. Бордвел у дослідженні «Фігури, прокреслені світлом» (“*Figures traced in light*”) розрізняє особливості застосування дедраматизації та виокремлює два типи: перший – «відсторонене» або «пригнічене» авторське ставлення до викладу подій; другий – застосування сцен, які не впливають на загальний хід історії [6, с. 183]. Також Д. Бордвел описує способи застосування режисерського інструменту «довгий план» (eng.: *long take*), що започаткував появу іншого зображального ритму в ігровому кінематографі, а тобто дедраматизованого підходу до побудови авторської оповіді [6, с. 182].

Д. Бордвел досліджує використання «довгого плану» з погляду на побудову візуальної оповіді. Наголосимо, що застосування режисерського інструменту такого типу залежить від сюжетного потенціалу, а тобто структурної та змістової складових історії.

Принцип дедраматизації також використовують задля означення окремого типу ігрового кінематографу, що окреслюють поняттям «повільне кіно» (eng.: “slow cinema”). Видатний сценарист, режисер та теоретик кіномистецтва Пол Шредер (Paul Schrader) у своїй праці «Трансцендентальний стиль у кіно» (“Transcendental Style in Film”) звертається до цього поняття та визначає його наступним чином: «Повільне кіно – це відносно новий термін, який використовується для позначення напряму арт-кіно, що характеризується мінімальною оповіддю, малою кількістю дій або рухів камери та тривалим хронометражем» [103, с. 10]. За П. Шредером такий тип ігрових фільмів пов’язаний із викладом довшої тривалості часу, ніж глядач звик сприймати в кіно: «Повільне кіно має принципово інше ставлення до часу. Обіцянка кіно була обіцянкою річки, по якій можна було б плисти зображеннями. Фотографія крізь час. Кіно саме по собі було наративним, навіть якщо зображенням було прибуття поїзда: з’являвся перший потяг, потяг зупинявся, пасажери виходили і так далі. Приєднайте це зображення до другого, і починається історія. Час слугує сторітелінгу» [103, с. 10]. Автор також розглядає режисерські інструменти, що сфокусовані на одній меті – сповільненні часу. П. Шредер зазначає, що «довгий план» є неодмінною умовою «повільного кіно» та формулює риси цього інструменту: статичні кадри, що іноді супроводжуються млявими панорамами або «переміщенням візка» (eng.: dolly) [103, с. 11]. Виходячи з даних тверджень, зазначимо, що застосування принципу дедраматизації при побудові сюжету ігрового кінофільму відкриває інший рівень режисерської оповіді, що полягає в зображенні процесу спостереження за течією часу.

Кінознавець Емере Чаглаян (Emre Caglayan), досліджуючи способи сюжетотворення «повільного кіно», указує на наступне: «Повільне кіно

виконує продуктивні функції нудьги та блукання розуму, дедраматизуючи наративні структури. Дедраматизація сприймається як фундаментальна риса арт-фільмів, але вона охоплює різноманітні варіації, які ще не були вичерпно теоретично обґрунтовані» [56, с.70]. Також на базі аналізу кінострічки «Подорож до Італії» (1954) режисера Роберто Росселіні, який провів Д. Бордвел, автор висловлює наступне твердження: «Замість того, щоб експлуатувати драматичну інтенсивність сцен з емоційним потенціалом, ці художні фільми демонструють стримане ставлення до оповіді або те, що ми можемо назвати естетикою недомовленості» [56, с. 70]. Виходячи з даної думки, зазначимо, що уповільнений ритм оповіді в кіно такого типу свідчить про спосіб вираження змістової особливості. Такий підхід підкреслює процес внутрішньої дії персонажів, інтегруючи глядача через спорідненість течії реального часу із часом у кінофільмі. Інтеграція відбувається не за рахунок співпереживання герою в його русі до вирішення проблеми, а через спостереження за стосунками та градацією станів. Унаслідок спостереження стається виявлення імпліцитної логіки персонажа, у якій втілено авторський змістовий аспект. Наголосимо, що такий виклад внутрішньої дії спонукає глядача до емпатії. Отже, застосування принципу дедраматизації, як у «повільному кіно», так і в ігрових кінофільмах іншого типу, є інструментом викладу конфлікту, що розкривається у внутрішній дії персонажа та за рахунок виявлення закладеної екзистенційної проблематики.

Спрощення сюжетного каталізатора або його відсутність як ключовий принцип дедраматизації, спонукає авторів до винайдення нестандартних підходів до побудови розповіді. Фільми, відібрані для подальшого аналізу, вичерпно ілюструють різні підходи до сюжетотворення зі спрощеною інтригою, що репрезентують авторський виклад соціальної реальності та її проблематики. Також підбір даних фільми дає можливість прослідкувати еволюцію підходу та виявити закономірності його застосування в залежності від змістової складової.

Прикладом застосування принципу спрощеної інтриги є художній кінофільм «Викрадачі велосипедів» (1948) режисера В. де Сіки. Головним персонажем даної стрічки є Антоніо Річі, безробітний, що мешкає зі своєю сім'єю у повоєнному Римі. Антоніо вдається влаштуватися на роботу, для якої потрібен велосипед, але його викрадають у перший же день. Головний персонаж вирушає на його пошуки крізь місто разом зі своїм сином – Бруно. А. Базен визначав «Викрадачів велосипедів» В. де Сіки як історію про прогулянку батька та сина Римом [49, с. 153]. Дійсно, саме «прогулянка» та зіткнення персонажів із реаліями тогочасного Риму стають важливішими для автора, а пошук велосипеда, що є наскрізною дією головного героя, відходить на другий план розповіді. Марк Шил (Mark Shiel), теоретик та практик кіно, досліджуючи особливості фільмів італійського неореалізму, означив їхні сюжетні будови наступним чином: «Більшість неореалістичних фільмів, включно з такими, як «Викрадачі велосипедів», для яких випадковість сама по собі була головною темою, спиралися на певну класичну наративну структуру, що йшла від початкової стагнації до експозиції, боротьби та розв'язки, але робила це без драматичної гостроти чи оповідної ефективності класичного кіно <...> Натомість неореалістичні фільми, як правило, зосереджувалися на відкритих ситуаціях, особливо на швидкоплинних моментах зустрічі між людьми або між людьми та їхнім середовищем» [109, с. 12]. Саме такий підхід свідчить про потребу авторів у створенні події на початку кінофільму заради впровадження приводу, що репрезентує контекст, але із розвитком сюжету втратить свою функцію.

Сюжетним каталізатором у вищезгаданому кінофільмі є викрадення велосипеда. При подальшому викладі функція події такого типу мінімізується. Мінімізація полягає у позбавленні процесу вирішення проблеми головним персонажем сюжетної значущості, адже вона губиться серед нагромадження обставин, які виражають стан та соціальну проблематику тогочасної Італії. Також, виходячи з цього, інтрига позбувається домінантного значення, адже

вже майже від початку спостереження за пошуками Антоніо та Бруно виникає розуміння неможливості знайти велосипед у хаосі повоєнного Риму.

В окремих епізодах «Викрадачів велосипедів» В. де Сіки виникає низка ситуацій, що порушують логіку причинно-наслідкового зв'язку. Це відбувається через те, що такі моменти переймають на себе сюжетну значимість та виникають спонтанно, незалежно від руху головного персонажа до вирішення проблеми. Цей підхід до побудови сюжету можемо окреслити як епізодичний, що подекуди витісняє причинно-наслідковість. Саме це підкреслює безнадійність пошуків велосипеда, які проводять батько та син, адже персонажі блукають містом без жодного конкретного пункту призначення. Глядач змушений слідувати за героями, аби відчувати напругу і боротьбу соціального прошарку, який вони репрезентують, без прямих заяв зі сторони фільму [59].

Також однією з ключових особливостей даної кінострічки, що напряду впливає зі способу викладу сюжету, є відсутність позитивного вирішення проблеми персонажа в кульмінації. Антоніо вимушений вкрати чужий велосипед, адже не може втратити роботу та залишити сім'ю без грошей. Він іде на злочин, але перехожі ловлять його на гарячому. Вони хочуть відвести Антоніо до поліції та в останній момент відпускають. Така кульмінація є неочікуваною, оскільки не збігається з характером персонажа, а його подача протягом фільму ніяк не спонукала Антоніо до такого вчинку. В. де Сіка та Ч. Дзаваттіні створюють подію, що розширює глядацьке сприйняття головного персонажа та уособлює екзистенційну проблематику: Антоніо вирішує вкрати велосипед не через бажання нажитися, а тому, що він дійшов до певної точки відчаю. Зазначимо, що створення такої кульмінації відображає привід авторської розповіді. Він полягає не у викладі процесу досягнення успіху, що пов'язаний із позитивним вирішенням інтриги, а в демонстрації способу існування, як персонажу, так і соціуму, що спонукає до спостереження та, як наслідок, виявлення мотивів персонажа. Зазначимо, що ці мотиви

пов'язані із певною екзистенційною проблематикою. Тобто для В. де Сіки та Ч. Дзаваттіні приводом є безпосередньо процес життя, а не рух до результату.

Іншим прикладом сюжетотворення зі спрощеною інтригою є ігровий кінофільм «Чотириста ударів» (“The Four Hundred Blows”, 1959) режисера Француа Трюффо (François Truffaut), який є одним із яскравих представників кінематографу французької Нової хвилі. Зазначимо, що даний кінофільм було показано в рамках Канського кінофестивалю у 1959 році, на якому журі, на чолі зі сценаристом та драматургом Марселем Ашарем (Marcel Achard), були настільки вражені фільмом, що присудили дебютанту приз за найкращу режисуру [38]. Головним персонажем є хлопчик Антуан Дуанель, що переживає складнощі в стосунках з матір'ю та вітчимом, але й прагне їхньої любові. Даний фільм є автобіографічним, а персонаж Антуана виступає як альтер-его Ф. Трюффо. Автор викладає сцени, що були натхненні ситуаціями з його життя, а події відбуваються на тих самих вулицях, де проходило його дитинство [118, с. 58].

Авторський підхід до сюжетотворення в кінофільмі «Чотириста ударів» Ф. Трюффо полягає у відмові від застосування події-каталізатора. У такому випадку предметом оповіді стає, знову ж таки, не процес вирішення проблеми персонажем, а плин його життя із різноманітністю проявів. Зображаючи існування головного героя, автор викладає певні обставини, що дають змогу розкрити різні сторони його характеру та виявити приховані мотиви. Аналізуючи особливості світоглядної моделі авторського кіно, українська мистецтвознавчиня Галина Погребняк звертається до досвіду кінематографістів Нової хвилі: «Враховуючи ж той факт, що будь-яке почуття бере свій початок глибоко в душі людини й лише згодом наповнюється її природою, режисери Нової хвилі здійснювали постійні спроби позбавити виконавців емоційного вантажу минулих переживань і працювали (звісно, кожен по-своєму) як з професійними, так і з непрофесійними акторам, прагнучи таким чином досягти народження «живих», певною мірою «шорстких» характерів» [27, с. 138]. Зазначена думка підтверджує підхід

Ф. Трюффо до розуміння особливостей викладу характеру головного персонажа, що є неоднозначним.

На початку кінострічки відбувається подія, що нібито може дати поштовх до зав'язки проблеми персонажа, тобто стати каталізатором – класний керівник викликає батьків Антуана до себе через те, що він забруднив стіну в класі. Хлопець приходить додому, але не каже про це батькам і приховує в подальшому. Дана проблема губиться серед подій його життя і лише іноді нагадує про себе Антуану (наприклад, у сцені коли він опиняється перед дзеркалом або коли пише пояснювальну записку від імені матері). Виклад подій не стає основним приводом для авторської розповіді, а радше стає лакмусом, що проявляє особистість героя. Якщо сфокусувати увагу виключно на подієвому ряді та проаналізувати характер головного персонажа з такого погляду, то можна припустити, що він дійсно хуліган та «складна дитина». Таке уявлення може скластися через низку фактів: хлопець бреше батькам, прогулює школу, бреше класному керівнику про смерть матері, аби він не викликав її до школи та інше. Але у розріз цьому автор викладає стани Антуана, що говорять про мотиви, які існують всупереч вчинкам. Такий підхід спонукає глядача самостійно помітити ці протиріччя та виявити їх імпліцитну логіку, адже, як зазначає англійський кінокритик Джон Тейлор (John Taylor), «Трюффо нічого нам не розповідає, він просто показує» [113, с. 206].

Яскравим прикладом такого підходу є сцени, в яких Антуан знаходиться наодинці. Наприклад, на початку епізоду його повернення зі школи додому: хлопець чекає на прихід батьків і тим часом хазяйнує. У першій сцені він підсипає вугілля до печі та знаходить заховані гроші; у другій приміряє мамині косметичні засоби; у третій накриває на стіл та сідає робити домашнє завдання. Наприкінці цієї сцени додому повертається його матір і відправляє Антуана в магазин по борошно. Хлопець завзято виконує її прохання. Через декілька сцен мати нагадує сину викинути сміття. Хлопець знову охоче береться за завдання. Така характеристика дії Антуана свідчить про його ставлення до матері, адже важливо не те, що він робить, а те, як він виконує її

запити та з якою внутрішньою наповненістю. Також зазначимо, що дії такого типу є неважливими з огляду на загальний сюжет, але у даному випадку вони і не мають підпорядковуватися певному вектору (іл. № 16). Наприклад, побутові ситуації, що не рухають сюжет уперед, не були б в відібрані до ігрового кінофільму із інтригоцентричним сюжетом.



Іл. № 16. Приклади сцен із побутовими діями персонажа
«Чотириста ударів» (1959), режисер Ф. Трюффо

Дії такого типу визначають як *мікродії* (eng.: *microaction*). Існує мало досліджень, що присвячені висвітленню властивостей дії такого типу, але, наприклад, А. Базен при аналізі авторського підходу до сюжетотворення у фільмах В. де Сіки зазначав, що автор віддає перевагу мікродіям, які замінюють сюжет та віддають перевагу подіям повсякденного життя, які не мають особливого впливу на розвиток сюжету [5, с. 197]. Виходячи з цього твердження, зазначимо, що мікродіями є побутові фізичні дії персонажів, які відображають їхній стан, проявляють мотиви та деякі приховані риси характеру. Дане твердження формулюємо, виходячи з аналізу характеристики такого типу дії Антуана Дуанеля у кінофільмі «Чотириста ударів» Ф. Трюффо, адже його мікродії проявляють мотиви та внутрішню дію. Також зазначимо, що такий тип дії та внутрішнє наповнення головного персонажа під час її виконання пов'язуємо із поняттям *підтекст* (eng.: *subtext*). Л. Сегер,

досліджуючи підтекст, окреслює це поняття наступним чином: «Текст – це верхівка айсберга, але підтекст – це все, що знаходиться під ним, що вириває та інформує текст. Це імпліцитне значення, а не експліцитне <...> Підтекст – це всі шари, які збагачують текст. Великі історії та персонажі оживають під словами» [107, с. 2]. У випадку «Чотирьохсот ударів» Ф. Трюффо підтекст міститься не лише в діалогах. Говорячи про типи текстів у кіно, відносимо до цього й візуальний текст, що містить у собі текст дії, яка виражається не у словесному прояві. Виходячи з даного твердження, дія персонажів може мати як «текстову» складову – *неприховану*, так і «підтекстову» складову – *приховану*. Побудова внутрішньої дії передбачає саме підтекстову складову. Внутрішня дія реципієнта полягає в процесі виявлення змістової суті характеру того чи іншого персонажа. Глядач працює над тим, щоб зрозуміти що відбувається у фільмі і, коли йому вдається вловити суть підтекстової складової, він відчуває себе співучасником історії і сприймає та розуміє внутрішнє життя персонажів набагато точніше [76, с. 31].

Тобто саме мікродії вказують сутність персонажа, що приховується за поверхневим шаром зовнішніх проявів. Такий тип дії виникає при побутовому існуванні героя, що стається здебільшого сам на сам. Даний підхід до сюжетотворення зі спрощеною інтригою у кінофільмі «Чотиреста ударів» Ф. Трюффо стає засобом зображення характеру головного персонажа та його екзистенційної проблематики, яку він внутрішньо переживає. Авторський виклад полягає у зображенні способу існування Антуана, що спонукає глядача до виявлення прихованої сутності при спостереженні за плином його життя.

Наступним прикладом сюжетотворення зі спрощеною інтригою є ігровий кінофільм «Безтурботний їздець» (“Easy rider”) Денніса Хоппера (Dennis Hopper). Даний фільм є одним із декількох, що започаткували таке явище кінематографу США, як Новий Голлівуд (eng.: New Hollywood), яке зародилося наприкінці 1960 рр. Кінофільми «Безтурботний їздець», «Бонні та Клайд» (“Bonnie and Clyde”, 1967) та «Випускник» (“The Graduate”, 1967) допомогли створити умови в американській кіноіндустрії, необхідні

покоління молодих режисерів задля входження в мейнстрім кіно Голлівуду [80, с. 9]. Також варто підкреслити, що зникли жанрові парадигми: «Стара дихотомія «добре» і «погано» поступилася місцем різним відтінкам сірого», — зазначає теоретик кіно Андреас Шварц (Andreas Schwarz) [104, с. 26]. Сутність Нового Голлівуду полягала в наступних аспектах:

- іншому стилістичному підході до виробництва ігрових кінофільмів, що відрізняв їх від підходів студійного виробництва;
- тематична складова полягала в антиістеблішментській позиції. Молоді кінематографісти висловлювалися проти війни у В'єтнамі, правлячої еліти та критикували підкорення;
- започаткування нового рівня реалізму та інтенсивності [75].

Таку стилістичну манеру автори Нового Голлівуду запозичили в авторів французької Нової Хвилі, адже надихалися ідеями, структурами їх сюжетів та духом незалежності, який позначився на написанні сценаріїв [96, с. 190].

Головними персонажами кінострічки «Безтурботний їздець» є двоє друзів Ваятт (Пітер Фонда) та Біллі (Денніс Хоппер), що на мотоциклах вирушають у подорож до Нового Орлеану крізь всю країну на карнавал Марді Гра. Дана кінострічка створена в жанрі роуд-муві (eng.: road movie), у якому головний персонаж знаходиться в бігах або подорожує в пошуках чи заради втечі від самого себе [61, с. 1329]. У даному випадку сюжетним каталізатором виступає саме виїзд у подорож після того, як персонажі отримують велику суму грошей за продаж наркотиків. Такий каталізатор не виступає подією, що формулює проблему персонажів, яку вони мають вирішувати протягом фільму, а також не виражає чіткої мотивації. Головні персонажі бажають дістатися карнавалу, проте дія радше виконує формальну функцію, оскільки вона губиться серед подальшого розвитку й не є основним змістом, на реалізацію якого націлені головні герої. Тобто у випадку «Безтурботних їздців» Д. Хоппера каталізатор не формулює конфлікт та інтригу, адже герої не зіштовхуються з певною проблемою, а радше успішно втілюють свої плани

та розпочинають рух. Таке авторське вирішення події засвідчує змістову особливість кінофільму, що поширюється на виклад структури.

При подальшому розвитку сюжету персонажі рухаються до Нового Орлеану та стикаються з тогочасними реаліями США. Вони знайомляться з комунам хіпі та їхнім життям на незаселених територіях, нетерпимістю до «інакших», поліцейським свавіллям, жагою до насилля тощо. Такі соціальні особливості викладені в окремих епізодах, присвячених певним ситуаціям, що виникають у зв'язку із появою нового персонажа або певних незнайомих обставин. Саме такими «маленькими» фрагментами викладається цілісна структура кінофільму. Дані епізоди поєднує між собою лише одне – постійний рух із заходу на схід країни. Сукупність таких епізодів, насичених різними суспільними проявами країни та здебільшого ворожим ставленням до головних героїв, викладає авторську інтерпретацію соціальної реальності та розуміння екзистенційної проблематики, притаманної США у той час. Слоганом кінофільму, що наближує до розуміння авторського задуму, є: «Чоловік вирушив шукати Америку, але ніде не зміг її знайти» [101, с. 497].

Говард Гемптон (Howard Hampton), американський кінокритик, окреслює «Безтурботних їздців» Д. Хоппера наступним чином: «Це фільм-прорив контркультури: рок-саундтрек був такою ж невід'ємною частиною фільму, як і діалоги та образи, що супроводжували ці пісні (можливо, навіть більшою мірою). Той факт, що фільм (чи, тим паче, музика) не надто гарний, не має значення: все, що у «Безтурботному їзді» є пустельного, грубого та очевидного, лише підтверджує його справжність» [66, с. 256]. Такий спосіб вираження простежується не тільки у візуальній формі, але й у сюжетній структурі та характерах персонажів. Головні герої, Біллі та Ваятт, є втіленням контркультури, що виражає концепцію даного кінофільму та Нового Голлівуду як явища тогочасного американського мистецтва. «Неформальний» спосіб життя персонажів, що проявляється навіть у їхньому зовнішньому вигляді, викликає обурення у деяких людей, із якими їх зводить подорож. Зазначимо, що це обурення виникає не через певні дії, які вчиняють Біллі та

Ваятт, а тому, що інші персонажі нетерпимі до їхнього способу існування. Яскравим прикладом є епізод у кафе, що розташоване у штаті Луїзіана, до якого Біллі, Ваятт та їх попутник Джордж (виконавець ролі Джек Ніколсон) заїжджають, аби перекусити. Тут персонажі зустрічаються із місцевими жителями, що принижують їх через зовнішній вигляд та погрожують фізичною розправою. Біллі, Ваятт та Джордж йдуть з кафе, щоб не мати неприємностей. У наступному епізоді хлопці ночують просто неба, не встигнувши виїхати за межі штату. Під час сну на них нападають та вбивають Джорджа. Д. Хоппер не показує ким були нападники, але зрозуміло, що це вчинили ті самі місцеві жителі.

Дана подія є поворотною точкою у сюжетній структур. Особливість полягає у тому, що вона змінює сприйняття країни головними персонажами та підштовхує до їх відчаю. Поворотні точки в кінофільмі «Безтурботний їздець» Д. Хоппера також виражають авторську інтерпретацію соціальної реальності. Хоча побудова сюжету не залежить від інтриги, але все-одно має своєрідний рух, мотивований мандрівкою персонажів. Першою ж поворотною точкою, що зупиняє їхню подорож, є арешт Біллі та Ваятта через випадковий заїзд на парад. Зазначимо, що такі поворотні точки відображають екзистенційну проблематику, що на думку автора притаманна країні. Ця проблематика полягає у неможливості існувати вільно, адже спосіб життя головних персонажів не збігається з консервативними переконаннями соціуму. Інші події, що викладено у кінофільмі, можна охарактеризувати подібним чином. Тобто вибір таких подій та їхня тематична характеристика залежить не від потреби в розвитку інтриги, а в бажанні виразити сутність певного способу життя, що полягає в його екзистенційній проблематиці.

Виходячи з окреслених вище аспектів сюжетотворення в кінофільмі «Безтурботний їздець» Д. Хоппера, визначимо основну рису його будови: відсутність сюжетного каталізатора, як формулювання зовнішньої проблеми та наявність постійного руху персонажів, що не спрямований на досягнення зовнішньої цілі. Це свідчить про особливості авторської інтерпретації

соціальної реальності, яка полягає у викладі екзистенційного змісту. Даний зміст полягає в розумінні життя не як руху заради досягнення успіху, а руху заради пошуку відповіді на власне внутрішнє запитання. У випадку персонажів Біллі та Ваятта ним є пошук місця, в якому вони могли б жити вільно.

Отже, виходячи з аналізу ігрових кінофільмів, сюжети яких сконструйовано за принципом спрощеної інтриги, зазначимо, що ключовим інструментом сюжетотворення даного типу є спрощення впливу каталізатора на подальші елементи композиції або ж взагалі його відсутність. Такий підхід відносимо до принципу дедраматизації, що полягає у викладі сюжету із внутрішньою дією персонажа. Саме внутрішня дія відкриває потенціал для вираження іншого рівня екзистенційної проблематики та викладає його через певний спосіб життя персонажа. Також зазначимо, що такий тип дії спонукає глядача до спостереження за головним героєм та самостійному виявленні його імпліцитної логіки, що зав'язана на притаманній екзистенційній проблематиці.

3.2. Використання «моментів дії» як основного інструменту при викладі характеру головного персонажа

Створюючи сюжет у ігрових кінофільмах зі спрощеною інтригою, автори мінімізують функцію каталізатора або взагалі відмовляються від використання події такого типу. Використання даного підходу означає, що режисери не формулюють дію персонажа як наскрізний процес вирішення зовнішньої проблеми. У такому випадку принцип застосування моментів дії як пригод, у які потрапляє головний персонаж, втрачає залежність від проблеми героя та потреби в розгортанні історії. Натомість моменти дії використовують задля розкриття характеру головного героя через виклад особливостей його унікального способу існування. Зазначимо деякі властивості моментів дії при побудові сюжету зі спрощеною інтригою:

- моменти дії залишаються «пригодами», що впливають на персонажа зовні;
- вплив моментів дії має різні ступені інтенсивності;
- вплив моментів дії не спонукає до створення наскрізної дії.

Також виокремимо основну властивість даного інструменту сюжетотворення: моменти дії в кінофільмах зі спрощеною інтригою здебільшого застосовують задля розкриття внутрішньої дії персонажа, що полягає у його індивідуальній екзистенційній проблематиці. Така особливість свідчить про суттєву різницю при використанні даного інструменту в інтригоцентричних сюжетах та у сюжетах зі спрощеною інтригою.

Подальше дослідження авторського застосування моментів дії як способу показу внутрішньої дії персонажа відбуватиметься на базі таких кінофільмів, як «Жив співочий дрізд» режисера О. Йоселіані, «Прості складнощі Ніко Фішера» режисера Я.-О. Герстера та «Ідеальні дні» режисера В. Вендерса. Зазначені фільми містять нестандартні авторські підходи до створення внутрішньої дії, що вичерпно ілюструють основні принципи її побудови моментами дії як системою пригод, а також дають змогу вивести певні закономірності їх використання.

Головним персонажем ігрового кінофільму **«Жив співочий дрізд»** О. Йоселіані є молодий хлопець Гія, що намагається приділити час своїй справі – написанню музичного твору, але клопіт буденного життя його постійно відволікає. Показ внутрішньої дії головного персонажа відбувається через виклад його повсякдення. Будні Гії насичені зовнішніми подіями, але містить поодинокі випадки самоти та спокою, коли хлопець намагається приділити час своєму натхненню.

Кінознавець Петер Вус (Peter Wuss) визначає сюжетну будову даного кінофільму як випадкову послідовність подій, що не має жодного причинно-наслідкового ланцюжка чи сюжету [68, с. 226]. На перший погляд, таке припущення є слушним, якщо розглядати фільм як інтригоцентричний сюжет, але у даному випадку маємо справу з іншим способом інтерпретації соціальної

реальності. Побудова причинно-наслідкового зв'язку присутня в сюжеті фільму «Жив співочий дрізд» О. Іоселіані, але не є наскрізною конструкцією. Зв'язки виникають в окремих епізодах або іноді навіть двох епізодах поспіль, що поєднуються драматичним переходом. Наприклад, сцени, що відкривають кінострічку, побудовані саме за таким принципом: Гія спішить на концерт, де має відіграти невеличку партію на литаврах, а після цього збирається йти із дівчиною на прогулянку. Прогулянка не вдається, адже хлопець зустрічає друзів та вирушає із ними на пошуки місця для застілля. Гія та приятелі вештаються містом і в результаті приходять до нього додому. У даному випадку ці два епізоди поєднані між собою драматичним переходом – появою друзів. Подібні епізодичні конструкції зустрічаємо протягом усього кінофільму. Зазначимо, що для окреслення такого підходу до побудови драматургії доцільно застосувати поняття «*потік життя*», запропоноване З. Кракауером, що полягає у зображенні певної форми повсякденності, яка репрезентує спосіб життя персонажу.

Інтригу в сюжеті кінофільму «Жив співочий дрізд» О. Іоселіані можна означити як «*формальну*». Єдина проблема персонажа, яку формулює автор, викладена у сюжетній лінії «*Гія – Диригент*». Головний персонаж постійно запізнюється на початок концерту та з'являється на ньому лише наприкінці, щоб відіграти свою партію. Диригента це дратує, тому він вимагає негайного звільнення Гії. Через це головному герою необхідно піти на примирення із ним, адже хлопець не хоче лишитися без роботи. Наголосимо на тому, що сюжетна значущість даної проблеми не є домінантною, адже вона не визначає дію Гії та не впливає на його спосіб існування. Така інтрига виступає в якості формальної фабули кінофільму, а тобто є єдиним наскрізним запитанням. Воно, у свою чергу, полягає в потребі дізнатися чи залишать Гію в оркестрі. Існування такої формальної фабули створює ще одну сторону життя головного персонажа, яка проявляє його характер у байдужому ставленні до неї.

О. Іоселіані зазначав, що вибудовуючи свою кінооповідь, він не дотримувався звичної драматургічної побудови, а радше орієнтувався на

композиційні прийоми музичних творів з їхніми повторюваними мотивами [68, с. 227]. Такий підхід свідчить про те, що сюжет кінофільму побудовано саме моментами дії як пригодами, що повторюються із персонажем. Саме вони утворюють перебіг життя, що начебто викладено з документальною достовірністю побутових обставин конкретної особистості.

Наприклад, автор часто використовує такий тип моменту дії, як «ускладнення». Приклади «ускладнень» містяться у наступних сценах: після першого концерту приятель приїздить до музичного театру та бажає побенкетувати з Гією; до Гії та його матері приїжджають гості і він обіцяє, що проведе їм екскурсію по Тбілісі, але згадує про це лише за декілька епізодів; у сцені в бібліотеці Гія намагається продовжити опрацювання літератури, але відволікається на дівчину, що сподобалася йому. Його спостереження за вродливою дівчиною помічає інший читач, через що Гія йде палити цигарку. У кімнаті для паління Гія помічає заворушення на вулиці, тому хутко вибігає назовні, щоб дізнатися, що відбувається тощо. О. Іоселіані використовує даний інструмент для побудови зовнішніх подій, що відволікають головного персонажа від певної дії, яку він розпочав за власною ініціативою. Дані події затягують Гію до виру пригод.

Автор також застосовує такий тип моменту дії, як «перешкода». «Перешкодами» є події, що викладено в наступних сценах: Гія шукає місце де вони із приятелями могли б випити вина, тому приходить до своєї колишньої дівчини та просить її впустити їх. Дівчина відмовляє. Персонаж не подолав перешкоду, тому, крізь потуги, запрошує приятелів до себе додому; Гія готується до того, щоб сісти за написання власної партитури, але дізнається, що до нього має навідатись приятель. Головний персонаж робить вигляд, що нікого немає вдома і ховається під сервантом; Гія вкотре приходить на прийом до директора оркестру, але той зайнятий, тому персонаж йде до приятелів співати пісень. Зазначимо, що такі «перешкоди» також розкривають ставлення персонажа до певних подій, адже проявляють його внутрішнє бажання (або небажання) перебувати в тій чи іншій ситуації.

«Твістами» або ж «поворотами» в даній сюжетній будові виступають моменти, коли Гія полишає вир зовнішніх подій та зустрічається із власною внутрішньою екзистенційною проблемою. Такі події спричиняють сюжетні паузи, як наприклад у сцені, де він помічає маму в сусідньому будинку крізь телескоп. О. Йоселіані підкреслює цей момент музичним акцентом. Події такого типу реалізовано як внутрішні події персонажа, що спонукають його до заглиблення в себе, але не затримують свій вплив надовго. Таке ставлення головного героя свідчить про особливості його характеру.

Зазначимо що такий підхід до побудови сюжету моментами дії проявляє внутрішню дію головного персонажа, що полягає у спробах не піддаватися зовнішньому впливу. О. Йоселіані формулює характер головного персонажа через показ його ставлення до подій, що трапляються із ним. Гія майже в кожному епізоді постає перед вибором, що полягає у прийнятті рішення піддатися обставинам чи обрати те, що необхідно йому. Буде доречно звернутися до слів Петера Вуса, який припускає, що конфлікт головного персонажа є глибоко соціальним, адже відображає становище його покоління [68, с. 227].

Наголосимо, що О. Йоселіані вибудовує сюжет зі спрощеною інтригою, застосовуючи моменти дії як системи пригод, заради зображення способу життя головного персонажа. Спосіб життя Гії містить притаманну екзистенційну проблематику, яка полягає у неможливості заглибитися в себе через орієнтованість на зовнішній світ. Варто зазначити, що автор вибудовує сюжет та режисерську оповідь так, щоб нівелювати власне ставлення. Припустимо, що такий підхід застосовано з двох причин: 1) задля того, щоб глядач міг сприйняти потік буденного життя Гії та самостійно сформулювати думку щодо нього; 2) задля відображення авторського розуміння такого способу існування, що полягає у його необхідності в загальному життєвому процесі (про це свідчить фінальний кадр із годинником та гвинтиком).

Наступним прикладом сюжетотворення зі спрощеною інтригою є кінофільм **«Прості складнощі Ніко Фішера»** Я.-О. Герстера. Головним

персонажем стрічки є молодий хлопець Ніко, що намагається розібратися зі своїм минулим та шукає відповідь серед буденності сучасного Берліну. Я.-О. Герстер зазначає, що під час створення даного кінофільму він розмірковував про німецьку ідентичність та сутнісні ознаки німецького народу [91].

Сюжет кінострічки скомпоновано з окремих епізодів, що присвячені зустрічам Ніко із різними людьми впродовж двох днів його життя. Сюжетний каталізатор у фільмі відсутній, але наявна формальна фабула. Вона полягає в спробах Ніко випити кави протягом історії, але зробити це вдається лише у фінальній сцені фільму. Такий підхід до використання фабули має певні метафоричні якості, адже головному персонажу вдається випити кави лише після того, як він знаходить вирішення своєї особистісної проблеми. Особистісна проблематика Ніко полягає у потребі владнати стосунки із власним минулим та віднайти внутрішній орієнтир. Зауважимо, що автор зумисно не висвітлює певні факти з минулого головного персонажа, а лише дотично знайомить нас із ними. Наприклад, Л. Сегер зазначає, що виклад «бекграунду» може стати на заваді розповіді про те, що дійсно важливо – розкриття персонажа в сьогоденні [105, с. 54]. Такий підхід є однією з форм авторської реалізації змісту, що інтегрує глядача в сюжет за рахунок приховування певної інформації про персонажа та спонукає вироблення розуміння його мотивів.

Автор виражає притаманну Ніко екзистенційну проблематику через внутрішню дію, що полягає в спробах вирішити особистісну проблему через контакт з оточенням. Проблема полягає в тому, що Ніко відчуває появу внутрішнього нерозуміння людей, яких він зустрічає на своєму шляху, а це ускладнює його екзистенційний пошук. Я.-О. Герстер зазначає наступне: «Я вважав, що важливо, щоб він мав певний інтелект або принаймні допитливість і спостережливість, що призвело б до того, що він став би задумливим і це стало б для нього замкнутим колом, з якого складно вибратись» [111]. Такий

підхід до викладу проблематики створює дисонанс, що виражає характер головного персонажа через його стани.

Я.-О. Герстер здебільшого вибудовує структуру сюжету, оперуючи таким типом моменту дії, як «перешкода». При дослідженні такого моменту дії в даному кінофільмі виникає потреба в розмежуванні їх за типами. Першим типом є неперсоніфікована «перешкода». Яскравим прикладом її використання є сцена, у якій Ніко не вистачає грошей на каву, тому він йде до банкомату – це перша «перешкода». У наступній сцені Ніко дізнається, що його банківська картка заблокована (момент дії «ускладнення»). Тепер йому необхідно повернути монети, які він щойно віддав жебраку – друга перешкода. Але зробити цього не вдається, адже його ловить на гарячому перехожа.

Другим типом є персоніфікована «перешкода». У даному кінофільмі такий підтип моменту дії виступає в ролі конкретного персонажа. Цей підхід до викладу перипетії проявляє внутрішню дію Ніко Фішера, адже полягає у контакті із людьми та спонукає до формування та вираження його особистого ставлення. Прикладом використання такої перипетії є персонаж Сусід, що нав'язується Ніко. Сусід страждає через свої складні стосунки з дружиною. Ніко не може виставити його з квартири, не дозволяє собі так вчинити. Подолання даної перешкоди відбувається випадково – Ніко втішає Сусіда і той, наче й не охоплений стражданнями, йде геть. Головний персонаж вимушено проявив співчуття до Сусіда, намагався підтримати його, але тому воно не було потрібно. Тобто завдяки такому моменту дії автор проявляє певні властивості характеру головного героя.

Також Я.-О. Герстер використовує «ускладнення» при побудові сюжету даного кінофільму. Одним із прикладів використання даного типу моменту дії пов'язаний із сюжетною лінією «*Ніко – Юліка*». Персонаж Юліка, його колишня однокласниця, із якою Ніко випадково зустрічається у кафе, запрошує його на свою театральну виставу. Згодом, після показу вистави та конфліктного обговорення із колегами, Юліка та Ніко опиняються на вулиці. До них пристають місцеві хулігани (дана подія є «перешкодою») і сваряться із

Юлікою. Ніко заступається за дівчину, але отримує по обличчю. У наступній сцені Юліка допомагає Ніко привести себе до ладу після удару й між ними виникає інтимна близькість. Ніко зупиняє це, адже Юліка видається йому дивною, бо жадає поквитатися за травми їхнього спільного минулого. Вона виганяє хлопця. Таке ускладнення є багатофункціональним, але основною його функцією у сюжетній лінії є проявлення екзистенційної проблематики головного персонажа. Така проблематика розкривається за рахунок того, що Юліка була першою людиною, якій Ніко зміг відкритися. Це відбувається через відчуття Ніко, що він дійсно їй потрібен.

Також при сюжетотворенні автор застосовує «твіст» або «поворот». Такий тип моменту дії є потужним інструментом, що виражає авторський меседж через зміну, яка відбувається у внутрішній дії Ніко. Я.-О. Герстер застосовує «поворот» двічі: вперше – у сцені із бабусею та масажним кріслом; вдруге – у сцені із Фрідріхом. Сцена із дідусем Фрідріхом є ключовим засобом передачі авторського меседжу, адже саме в цій сцені Ніко розв'язує свою внутрішню екзистенційну проблему. Спочатку персонаж Фрідріх здається типовою «персоніфікованою перешкодою» для Ніко, але згодом виявляється приводом, що дає змогу сформулювати внутрішній орієнтир, що його шукав головний персонаж. Фрідріх розповідає хлопцю про події Кришталевої ночі, що відбувалася також і в Берліні, учасником якої він був. Від того, що розповідає Ніко дідусь, хлопець переживає зміну ставлення до персонажа: від неприязні до співчуття. Я.-О. Герстер залишає внутрішню дію головного персонажа та її зміни прихованими та навіть у сцені із Фрідріхом, що штовхає сюжет до кульмінації, не говорить про екзистенційну проблематику персонажа прямо. Такий підхід виражає спосіб авторського викладу, що полягає в емпатичному контакті із головним персонажем та розгадуванні глядачем його особистості.

Зазначимо, що тема «стосунків із минулим» є лейтмотивом кінострічки «Прості складнощі Ніко Фішера» Я.-О. Герстера. Саме із даною темою пов'язуємо й проблематику головного персонажа, що викладена через його

внутрішню дію та спонукає глядача до її розширеного сприйняття. Усі зазначені елементи сюжетотворення працюють на її виклад та, таким чином, малюють портрет сучасної Німеччини, яка, так само як і Ніко, має свої складні стосунки із минулим, що впливають на неї і досі.

Ще одним прикладом побудови сюжету зі спрощеною інтригою є ігровий кінофільм «Ідеальні дні» режисера В. Вендерса. Головним персонажем цієї кінострічки є Хіраяма – прибиральник токійських туалетів, що любить споглядати світло сонця, яке пробивається крізь листя дерев (eng.: komorebi). Автор зображає головного персонажа як особистість, що вбачає у повсякденні особливий сенс, адже кожного дня вкладає у світ частину себе та відчуває, що знаходиться на своєму місці: «Коли ми уявляємо собі образ Хіраями з самого початку, ми сприймаємо його як утопічну людину <...> Я знаю японських ремісників, які виконують іноді дуже прості роботи з деревом або глиною, і вони надзвичайно задоволені, і вони одні з найщасливіших людей, яких я коли-небудь зустрічав у своєму житті. Вони роблять прості речі своїми руками і вони роблять те, що вони точно знають як робити. Я відчуваю, що якщо наш працівник Хіраяма чистить туалети з такою ж етикою, як ремісник, тоді ми на правильному шляху з цим фільмом, тоді ми можемо показати трохи утопії, яку багато хто з нас втратив, але пам'ятає глибоко в собі» [60]. Такий погляд на особистість головного героя викладено через сюжет, що репрезентує деталі його повсякденне існування.

Сюжет кінострічки має фрагментарну структуру, розподілену на окремі глави, що присвячені одинадцяти дням із життя головного персонажа. Кожна з глав має внутрішню будову, що викладає перебіг дня Хіраями від моменту пробудження та до нічних снів. Такий підхід виражає концепцію, яка полягає у викладі перебігу повсякдення особистості. При такій побудові, яка начебто рутинізує зображення життя, головний персонаж переживає кожен день наповнено. Це авторське рішення є одним зі способів прояву внутрішньої дії головного персонажа.

Рутинізація, що з першого погляду не містить прихованого змісту особистості, заповнює сюжет кінофільму. Також зазначимо, що здебільшого В. Вендерс оперує мікродіями, які репрезентують побут головного персонажа. Такими типами дії є: миття туалетів Хіраямою, поїздки Хіраями містом на авто під музику, читання перед сном, фотографування коморобі та інші. Але задля створення розуміння в сприйнятті глядача, що дані мікродії наповнені внутрішньою дією, автор використовує моменти дії, які проявляють їхні властивості. У кінофільмі моменти дії як система пригод зберігають свої функціональні властивості, але їхня інтенсивність змінюється в залежності від авторського викладу екзистенційної проблематики, притаманної особистості головного персонажа.

При побудові сюжету автор здебільшого використовує «ускладнення», що полягають у розкритті сюжетних ліній. Здебільшого «ускладнення» використані задля конструювання розвитку сюжетної лінії «Хіраяма – Такаші» (Такаші – молодий напарник Хіраями). Наприклад, «ускладненням» є прихід на роботу Такаші в одному із перших епізодів кінофільму. Хлопець балакучий, тому порушує спокій головного персонажа, що провокує його бути із ним стриманим. Також «ускладненням» є прохання Такаші позичити машину в Хіраями задля того, щоб проїхатися зі своєю дівчиною. Головний персонаж позичає машину, що призводить до його знайомства із дівчиною Такаші та подальшого розвитку їхніх стосунків.

В. Вендерс також використовує і «повороти». Наприклад, одним із них є раптовий приїзд племінниці Хіраями – Ніко, що втекла з дому від матері. Дана подія змінює звичний плин життя головного персонажа та потребує пошуку пристосування, адже тепер він не сам. Також зазначимо, що даний «поворот» започатковує нову сюжетну лінію «Хіраяма – Ніко», зміст якої полягає в їхньому емоційному зближенні та пізнанні світу один одного. Зазначена сюжетна лінія завершується приїздом матері Ніко, що забирає доньку додому. Ця подія відкриває певний бекграунд та приховану сторону характеру Хіраями, що пов'язана з обірваними стосункам із сестрою.

В. Вендерс приховує нюанси їх взаємин та залишає простір для глядацької трактовки, але натякає на певні події, що призвели до розриву у їх спілкуванні. Сестра Хіраями – заможна жінка, що приїздить на дорогому авто із водієм та жалкує про те, що брат працює прибиральником туалетів. Наголосимо, що В. Вендерс вибудовує сюжет таким чином, що не надає інформації про минуле Хіраями, але судячи з деяких натяків, воно суттєво відрізнялося від теперішнього.

При побудові сюжету автор використовує мікроподії, що також дають змогу проявити внутрішню дію головного героя та надати глядачу інше сприйняття його побуту. Мікроподіями називаємо події, що не є перипетіями та не впливають на розвиток основного сюжету, але викликають реакцію персонажа та розкривають певні сторони його характеру. Наприклад, таким типом події є виходи Хіраями на ганок свого будинку та його видиме задоволення від ранкового повітря; пересадка паростка з-під вуличного дерева; захоплене Хіраями спостереження за вуличним диваком; сміх Хіраями від згадки про хлопчика, що полюбляє чіпати вуха його напарника; задоволення від прослуховування музики та інші. Такі мікроподії викладені автором заради прояву ставлення персонажу та емпатичного погляду на світ людей та всього живого. Також визначимо ще одну властивість мікроподії у кінофільмі: вона завжди стається у внутрішньому світі персонажа та має майже непомітний зовнішній прояв. В одному з інтерв'ю В. Вендерс зазначає, що музика, яка є невід'ємним складником життя Хіраями і є для нього одним з шляхів до задоволення [100]. Виходячи з цього, можна зазначити, що мікроподії є ще одним інструментом авторського викладу способу існування персонажа.

В. Вендерс викладає сюжет у такий спосіб, що процес життя Хіраями провокує глядача не тільки спостерігати, але і помічати деталі повсякденного існування. Застосування інструментів сюжетотворення, що зазначені вище, вмотивоване потребою у викладі внутрішньої дії головного персонажа, яка полягає у втриманні внутрішнього спокою через виконання простих дій. Такі

дії пов'язані із поглядом Хіраями на власну екзистенцію, що виражається у прагненні жити просте життя та займати у ньому своє місце.

Отже, використання моментів дії як інструменту викладу характеру головного персонажа в кінофільмах зі спрощеною інтригою полягає у побудові системи пригод, що не зосереджені на розвитку інтриги, а розкривають характер головного героя, його спосіб життя та екзистенційну проблему. Вигадування автором певного моменту дії залежить від особливостей характеру персонажа та його особистісної проблематики.

3.3. Режисерське відображення внутрішньої дії персонажа

При побудові режисерської оповіді в кінофільмах зі спрощеною інтригою увага автора зосереджується на зображенні внутрішньої дії головного героя. Такий виклад реалізується шляхом побудови спостереження за процесом життя персонажа.

Зазначимо, що предметом авторської оповіді не стає поєднання площини «персонаж – події» із площиною «персонаж – стосунки», як у випадку із підходом до побудови режисерського сюжетотворення у кінофільмах із інтригоцентричним сюжетом. Авторська інтерпретація соціальної реальності в ігрових кінострічках зі спрощеною інтригою базується на викладі площини «персонаж – стани». Такий підхід свідчить про зосередження режисера на внутрішньому світі головного персонажа та його екзистенційній проблематиці. Наголосимо, що площина «персонаж – стани» також поєднується із площиною «персонаж – стосунки», адже в будь-якому разі орієнтована на самовираження, контакт із зовнішнім світом і не є виключно імпліцитною.

Зміщення приводу авторської оповіді до передачі характеру як ознак сутності особистості потребує особливих методів використання режисерських інструментів. Наголосимо, що підбір інструментів зорієнтований на створення оповіді, стилістику якої можна окреслити поняттям «спостереження» (eng.:

observation). У даному випадку визначаємо даний термін як дію або процес спостереження за кимось або чимось [65]. Витоки такого підходу до стилістичного вирішення походять з документального кінематографу.

Одним із авторів, що першим почав використовувати цей спосіб погляду на світ крізь призму кіно, був Роберт Флаєрті (Robert Flaherty), режисер документального кіно. Р. Флаєрті був новатором, що у своєму першому повнометражному кінофільмі «Нанук з півночі» (“Nanook of the North”, 1922) виклав спостереження за реальним життям людей у віддалених регіонах [114]. Виклад даного спостереження полягав у відстороненому погляді автора на життя ескімосів, що проживали власне повсякдення. Саме показ їхнього життя таким, яким воно є насправді, передавало основні риси способу існування та надавало можливість глядачу сприймати нетипову форму соціальної реальності. Ключовий підхід до побудови оповіді Р. Флаєрті полягає у тому, що автор сприймав кіно не як контроль, а саме як спостереження [85, с. 291].

При подальшому розвитку документального кіно флаєртівський спосіб фіксації реальності перейняли автори-документалісти Нової хвилі французького кіно – *Cinema Verite* (укр.: правдиве кіно). Основоположником *Cinema Verite*, що надав йому таку назву, вважають режисера Жана Руша (Jean Rouch). Ж. Руш перебував під сильним впливом Р. Флаєрті та захоплювався його емпатією до своїх героїв [90, с. 175]. Наприклад у документальному кінофільмі «Божевільні майстри» (“The Mad Masters”, 1955) Ж. Руш спостерігає за нігерійським обрядом Хаука. Автор не втручався в процес, а фіксував події відсторонено. Таким чином Ж. Руш створив своєрідний документальний репортаж, що викладає процес обряду в усій його послідовності та дає змогу глядачу сприйняти даний процес життя у формі, наближеної до тієї, в якій він існує реально.

Послідовниками Ж. Руша в Канаді та США стала низка режисерів-документалістів, наприклад, таких, як Донн Пеннебейкер (Donn Pennebaker), Роберт Дрю (Robert Drew), Річард Лікок (Richard Leacock), Альберт та Девід Майзелси (Albert Maysles, David Maysles) та інші. Їхній підхід полягав у

використанні більш суворої методології, що знайшло відображення в назві, яку вони обрали – *Direct Cinema* (укр.: Пряме кіно) [90, с. 177]. Витоки *Direct Cinema* можна простежити у Квебеку наприкінці 1950 рр. Автори фіксували соціальну реальність, намагаючись зберігати її природність, а тобто не втручаючись у події та спостерігаючи за ними зі сторони. Хоча *Cinema Verite* та *Direct Cinema* часто пов'язують, але дані напрями відрізняють за способами побудови оповіді. Наприклад, представники *Direct Cinema* не вірили в показ авторського погляду та не використовували закадровий коментар, вважаючи, що достатньо показати подію, яка відбувається, та слідувати за героєм [90, с. 177]. Варто зазначити, що появі як *Direct Cinema*, так і *Cinema Verite* сприяло винайдення більш зручного знімального обладнання (16-міліметрові камери, дешева світлочутлива плівка, легке звукозаписувальне обладнання), що дало авторам змогу знаходитись у події або поряд із документальним персонажем та не привертати до себе увагу.

Яскравим прикладом, що влучно відображає авторську концепцію побудови оповіді у кінофільмах *Direct Cinema*, є документальна кінострічка Альберта та Девіда Майзелсів «Комівояжер» (1969). Брати Майзелси викладають життя Пола Бреннана (Paul Brennan), що працює комівояжером та продає Біблії. Автори-режисери спостерігають за документальним персонажем протягом декількох пір року та сліdkують за тим, як його діяльність впливає на особистість. У даному випадку погляд авторів-режисерів зосереджений саме на площині «персонаж – стани» та «персонаж – стосунки», а події стають тлом для спостереження. На початку фільму А. Майзелс та Д. Майзелс спостерігають за чотирма комівояжерами, що зустрічаються поміж робочими виїздами та обговорюють свої справи, але згодом основну увагу приділяють Бреннану. Таке рішення вмотивовано тим, що у нього трапляється проблема із продажами – Біблії не купують. Саме ця обставина впливає на внутрішню зміну комівояжера, адже віддаляє його від бажаного результату – заробітку. Через це Бреннан стає більш похмурым та аскетичним по відношенню до свої колег і самого себе. Виклад таких змін

свідчить про предмет режисерського спостереження, а саме про екзистенційну сутність особистості, що відображає авторський погляд на соціальну реальність країни. «Фільм є цілком дискусійним з погляду на зображене в ньому американське життя, метафоричні можливості ситуації, протиріччя між релігією та торгівлею Бібліями, пронизуюче відчуття страху тощо», — зазначає кінокритик та теоретик кіно Стівен Мамбер (Stephen Mamber) [86, с. 163].

Також С. Мамбер, аналізуючи «Комівояжера» А. Майзелса та Д. Майзелса, висловлює наступну думку: «Кінофільм побудований так акуратно, наче він значною мірою прописаний, сповнений прийомів, які до цього часу були радше прерогативою художнього кіно» [86, с. 161]. Дійсно, сюжетна будова та режисерська оповідь у зазначеній документальній кінострічці створена із використанням різного ритму, розвитком стосунків між персонажами та різноплановим розвитком сюжету. Також таке враження може скластися через попередній досвід ігрового кінематографу, що включає у себе італійський неореалізм та Нову французьку хвилю. Але, все ж таки, основною стилістичною рисою, що викликає відчуття спорідненості із зазначеними вище ігровими кінофільмами є наявність своєрідних взаємостосунків автора-режисера із головним героєм. Такі стосунки полягають у зосередженому *спостереженні* за життям персонажа.

Дану рису визначаємо як ключову ознаку, що формулює підхід до побудови оповіді в документальному кінофільмі «Комівояжер» А. Майзелса та Д. Майзелса. Говорячи про імпліцитного автора як автора, чия свідомість ототожнюється з ідеєю твору, зазначимо, що в цьому випадку ідея полягає в певній екзистенційній проблематиці документального персонажу. Саме *спостереження* виступає тим способом вираження ідеї, що полягає у передачі життя персонажа таким, яким воно є. А. Майзелс і Д. Майзелс є спостерігачами, та використовують наступні інструменти задля створення оповіді такого типу:

- сцени, що не розвивають загальний хід сюжету (наприклад, проїзди на авто та блукання персонажів);
- сюжетотворення, що передає процес життя як соціуму (комівояжери та покупці Біблій), так і окремої особистості (Пол Бреннан) та відображає його сутнісні ознаки;
- коротку дистанцію між автором та документальним персонажем, що створює у сприйнятті глядача ефект присутності у житті Бреннана;
- застосування довгофокусної оптики, задля відстороненого спостереження;
- довгі плани, що передають течію життя та хід часу такими, якими вони є в реальності;
- виклад станів головного персонажа, що підкреслено або довгим крупним планом, або загальним довгим планом, який передає різницю атмосфер у кадрі (стан персонажу та стан оточення);
- репортаж події (камера, що фіксує масові події, наприклад, такі як збори комівояжерів або відпочинок комівояжерів у басейні та інші.).

Зазначимо, що дані інструменти стосуються підходів до створення сюжетної та камерної побудови оповіді, але, говорячи про режисерську оповідь в ігровому кінофільмі, ключовим аспектом є робота з акторами. Для початку зазначимо, що режисери ігрових кінофільмів при викладі внутрішньої дії головного персонажа, здебільшого вибудовують оповідь через документальну стилістику існування акторів. Така манера близька до існування документального персонажа Пола Бреннана у кінофільмі «Комівояжер» А. Майзелса та Д. Майзелса.

Щоб ширше розкрити принципи побудови режисерської оповіді у ігрових кінофільмах зі спрощеною інтригою знову звертаємося до таких фільмів, як «Жив співочий дрізд» О. Іоселіані, «Прості складнощі Ніко Фішера» Я.-О. Герстера та «Ідеальні дні» В. Вендерса. Дані фільми найточніше виражають запозичення основних принципів концепції *Direct*

Cineta як при викладі сюжету у сценарії, так і при побудові режисерської оповіді, що розкриває закладену екзистенційну проблематику.

Стилістика *«спостереження»* походить від приводу, закладеного в сценарній першооснові. Ним виступає сюжет, що містить внутрішню дію персонажа та притаманну їй екзистенційну проблематику, яка розвивається в буденності головного персонажа. Відштовхуючись від зазначеної бази, режисер створює оповідь, починаючи з роботи над стилістикою акторського виконання.

Наприклад, у кінофільмах *«Жив співочий дрізд»* О. Іоселіані та *«Ідеальні дні»* В. Вендерса стилістика акторського виконання реалізована у *«документальній»* манері. Тобто існування персонажів ототожнюється із існуванням людини в реальності та не містить певних стилістичних викривлень. Але, наприклад, у кінофільмі *«Прості складнощі Ніко Фішера»* Я.-О. Герстер використовує дещо інший підхід. Стилістика акторського існування в ролі Ніко Фішера (виконавець Том Шиллінг) відрізняється від стилістики акторського виконання персонажів другого плану. Якщо Т. Шиллінг створює документально достовірного героя, то виконавці епізодичних ролей існують у дещо ексцентричній манері (персонажі Сусід, Юліка, Мацо, Філіп). Такий виклад підкреслює авторську інтерпретацію соціальної реальності, адже відображає різницю між Ніко Фішером та іншими персонажами, що полягає в його нерозумінні людей та їх зацикленості на проблемах власного минулого.

Режисерським інструментом, що безпосередньо впливає на реалізацію оповіді, є підбір виконавців ролей (кастинг). Вибір акторів або непрофесійних виконавців також залежить від авторської інтерпретації соціальної реальності, адже виражає характеристику та екзистенційну проблематику як головного персонажа, так і довколишнього світу. Наприклад, у кінофільмах *«Жив співочий дрізд»* О. Іоселіані та *«Прості складнощі Ніко Фішера»* Я.- О. Герстера автори обирають виконавців, що не мають яскравої зовнішньої характеристики. Такий підхід зумовлений авторською потребою у викладі

персонажа як людини, що є представником реально існуючого суспільства. Автори підкреслюють аспект невиразності зовнішнього вигляду персонажа і, тим самим, пропонують зосередити увагу на його внутрішньому світі. Застосовуючи такий метод, режисери спонукають глядача до емпатії, а не складанню поспішних суджень, що впливають з однозначності зовнішнього вигляду.

Також зазначимо, що для успішного викладу внутрішньої дії необхідним є уміння виконавця відігравати стани. Наприклад, у кінофільмі «Жив співочий дрізд» О. Іоселіані виконавець тонко реалізує градацію станів Гії – від бадьорого до втомленого. Такий виклад здійснено без зайвого акцентування на зміні зовнішнього прояву персонажа. У кінофільмах «Ідеальні дні» В. Вендерса та «Прості складнощі Ніко Фішер» Я.-О. Герстера автори також обирають на ролі головних персонажів акторів, що вміють відігравати не лише події та стосунки, але й стани. Такий підхід виражається в акторському вмінні спостерігати та думати у кадрі, а тобто проявляти одну зі сторін внутрішньої дії. Говорячи про такі акторські навички, варто визначити ще одну особливість підбору виконавців на ролі головних персонажів. М. Тревіс, окреслюючи підходи до вибору виконавців, зазначає, що акторові необхідно злитися із почуттями, настроями, переживаннями персонажа, аби в будь-який момент він міг реагувати так само [116, с. 157]. У випадку роботи з актором при побудові внутрішньої дії, необхідною є наявність емпіричного досвіду тої чи іншої екзистенційної проблематики, що визначає персонажа. Такий рівень акторського виконання неможливо зімітувати, як, наприклад, фізичні дії або певні поверхневі емоції, адже він існує на іншому рівні достовірного існування, що спонукає глядача до емпатії. Доречним стане визначення, запропоноване видатним українським режисером Лесем Курбасом – «розумний арлекін». Такий тип виконавця при опрацюванні ролі не шукатиме зовнішніх її проявів, а буде зосереджений на внутрішньому пошуку тих глибинних відчуттів, які породжує драматургія [28, с. 30].

Виходячи з цього, наголосимо на ще одній особливості підбору виконавців, що виражає авторську інтерпретацію соціальної реальності в кінофільмі «Прості складнощі Ніко Фішер» Я.-О. Герстера. Автор створює стилістичну різницю в акторському виконанні головного персонажа та епізодичних персонажів, що утворює певний «ексцентричний» соціум. Нетиповий підхід автора до підбору виконавців епізодичних ролей проявляється в невиразності або навіть буденності їхньої зовнішності. Такий підхід виражає режисерську характеристику соціуму, що полягає в підборі акторів, як людей, яких можна зустріти на вулиці Берліну. Їхні протиріччя полягають у тому, що буденна зовнішність приховує внутрішню ексцентрику.

Задля викладу такої стилістики акторського виконання режисери також застосовують принцип «спостереження» під час побудови оповіді камерою. Сутнісні ознаки такого стилістичного рішення мають аналогічні до *Direct Cinema* характеристики. Наголосимо на тому, що запропонований підхід до конструювання оповіді, який базується на стилістичних аспектах напряму *Direct Cinema*, варто сприймати як ілюстрацію підходу до погляду на соціальну реальність крізь призму кіно. *Даний підхід не виступає в якості шаблону і видозмінюється в залежності від авторської інтерпретації соціальної реальності та ідеї, що виражає певну екзистенційну проблематику.* Аналізуючи зазначені кінострічки, орієнтуємося саме на стилістику відповідного напряму, адже, на нашу думку, вона найточніше відображає підхід до викладу внутрішньої дії персонажа та виступає своєрідним підґрунтям для подальшої розробки способів її зображення.

Наприклад, у кінофільмі «Прості складнощі Ніко Фішера» Я.-О. Герстер запозичує підхід до вибудовування стилістики камери у *Direct Cinema*. Зазначимо, що її основний принцип *спостереження* зберігається. Автор нібито знаходиться у житті Ніко: емоційна дистанція між ними відсутня. Про це свідчить погляд камери – її кут, що відповідає погляду людини, та близьке розташування до виконавця ролі. Отже, неприродність погляду мінімізована. Також про це свідчить «дихаюча» камера, що імітує точку зору людини поряд.

Даний інструмент є наскрізним, оскільки стає основою побудови оповіді камерою. Але також існують сцени, в яких «дихаюча» камера уповільнюється або замінюється іншим інструментом. Наприклад, такий виклад оповіді присутній у сцені з бабусяю та масажним кріслом і в наступному кадрі після її завершення. Цей епізод вирішений зі зміненою характеристикою погляду: камера уповільнює своє «дихання»; застосоване панорамуванням (іл. № 17). Зазначимо, що таке рішення вмотивоване як змістовою, так і сюжетною особливістю сцени. Сцена з бабусяю та масажним кріслом містить «поворот» та, як наслідок, зміну у внутрішній дії персонажа та зміну його стану.



Іл. № 17. План із панорамуванням

«Прості складнощі Ніко Фішера» (2012), режисер Я.-О. Герстер

План, що зв'язує зазначену сцену із наступною, також має іншу оповідну характеристику – статику. Зазначений план реалізовано таким чином заради підкреслення повороту, що стався у внутрішній дії Ніко. Також статика фіксує увагу глядача на стані персонажа та ліхтарях міста, які відбиваються в склі авто. Даний план можемо означити як метафоричний, адже він засвідчує зміну сприйняття оточення та міста Ніко і відображає своєрідне єднання із ним (іл. № 18). Про це також свідчить і стан виконавця ролі.



Іл. № 18. Статичний план, що підкреслює стан головного персонажа

«Прості складнощі Ніко Фішера» (2012), режисер Я.-О. Герстер

Автор акцентує на станах головного персонажа при спостереженні за ним. Задля цього режисер використовує довгі крупні плани, що дають змогу роздивитися риси обличчя героя та сприйняти його внутрішнє самопочуття. Варто зазначити, що Я.-О. Герстер застосовує інструмент такого типу заради побудови емпатичного контакту глядача із персонажем і таким чином зароджує сприйняття Ніко як реальної людини (іл. № 19). Також дана перспектива утворюється за рахунок близької дистанції між камерою та актором.



Іл. № 19. Плани, що викладають стан головного персонажа
«Прості складнощі Ніко Фішера» (2012), режисер Я.-О. Герстер

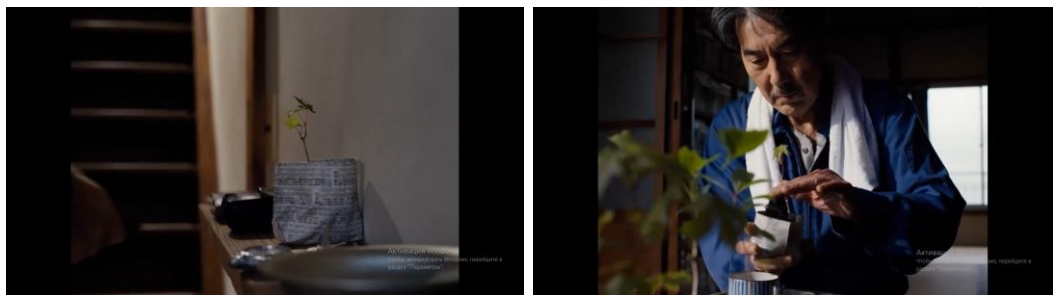
Зі схожим використанням стилістики камерної оповіді *Direct Cinema* створено кінофільм «Ідеальні дні» В. Вендерса. Дана стрічка містить інструменти побудови наративу, що притаманні зазначеному напрямку документального кіно, але також дещо переосмислює його прийоми. Принцип *спостереження* зберігається, залишається й інтегрованість автора в життя головного персонажа та близька дистанція між ними. Змінюється підхід до камерного показу, що продиктовано відмінним способом життя головного персонажа та притаманною йому екзистенційною проблематикою.

В. Вендерс, створюючи оповідь камерою, робить акцент на крупних планах Хіраями та деталях, із якими взаємодіє головний персонаж. Такий метод використано задля того, щоб проявити підтекстову складову мікродій головного персонажа та мікроподій, що стаються в його житті. Тобто режисер застосовує дані інструменти сюжетотворення заради того, щоб проявити внутрішню дію Хіраями. Одним із прикладів такого типу оповіді є сцена з

обідом на території храму (перша глава). Хіраяма робить фотокартку коморєбі та помічає під кремезним деревом невеличкий паросток. Автор підкреслює цю мікроподію крупним планом, застосовуючи об'єктив із довшою фокусною відстанню, що сприяє утворенню виокремлення обличчя персонажа в кадрі (іл № 20). При подальшому розвитку лінії з паростком В. Вендерс підтримує логіку акцентування на деталі, чим наголошує на його важливості для Хіраями і, таким чином, розкриває підтекстову складову мікродії (іл. № 21). Також зазначимо, що при показі мікроподії або мікродії автор часто звертається до крупного плану як способу виявлення прихованої внутрішньої дії персонажа. Наголосимо, що таке використання інструменту спонукає глядача до самостійного «наповнення» простої фізичної дії іншою змістовою характеристикою.



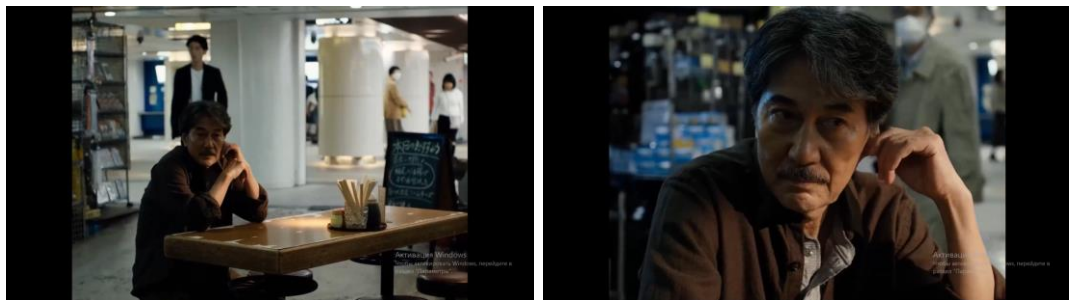
*Іл. № 20. Крупність плану при викопуванні паростку
«Ідеальні дні» (2023), режисер В. Вендерс*



*Іл. № 21. Крупність планів при показі деталі та мікродії
«Ідеальні дні» (2023), режисер В. Вендерс*

Виходячи із визначення функції крупних планів, які використовує В. Вендерс для побудови режисерської оповіді, зазначимо, що якщо у випадку «Прості складнощі Ніко Фішера» Я.-О. Герстера здебільшого дія диктувала зміну оповіді (наприклад, перехід з однієї крупності на іншу) і давала змогу

зчитувати події у їхній послідовності, то в «Ідеальних днях» В. Вендерс сам диктує розповідь. Автор обирає, які події варто роздивитися ближче, а які можуть залишатися без зайвого акцентування. Яскравим прикладом, що ілюструє вищенаведене твердження, є сцена, у якій Хіраяма згадує про те, як хлопчик полюбляв торкатися вух його напарника Такаші. В. Вендерс розпочинає сцену на середньому плані, але потім укрупнюється, роблячи потужний акцент, перескочивши через декілька крупностей (іл. № 22).



*Іл. № 22. Авторський акцент на мікродії
«Ідеальні дні» (2023), режисер В. Вендерс*

Наголосимо на тому, що такий підхід до режисерського сюжетотворення також зорієнтований на зміцнення емпатичного контакту глядача із головним персонажем. Даний контакт відбувається за рахунок проявлення автором внутрішньої дії Хіраями. Глядач зчитує світовідчуття персонажа через акцентування на мікродіях та мікроподіях, адже вони відкрито транслиють внутрішній світ персонажа та, тим самим, дають змогу сприйняти його як особистість, що реально існує. Але як у випадку із «Простими складнощами Ніко Фішера» Я.-О. Герстера, так і у випадку із «Ідеальними днями» В. Вендерса, глядачу необхідно самостійно виявити та розкрити внутрішню дію персонажа та його екзистенційну проблематику, адже автори викладають плин життя персонажа як певне імпліцитне явище. Емпатія, що виникає внаслідок спостереження за життям головного героя, є ключовим завданням означеного підходу до створення сюжету.

Заключним прикладом режисерського сюжетотворення, що запозичує певні риси з напряму документального кіно *Direct Cinema*, є кінострічка «Жив співочий дрізд» О. Іоселіані. У даному підході до побудови оповіді

наявні ключові аспекти такої документальної стилістики, але також у дещо видозміненому вигляді. Зазначимо, що, як і у випадку із проаналізованими вище фільмами, такий спосіб розвитку стилістики залежить від викладу внутрішньої дії головного персонажа та притаманної йому екзистенційної проблематики.

О. Іоселіані вибудовує оповідь, користуючись загальними та іноді середніми планами. Крупні плани в даній оповіді майже відсутні. Такий підхід зумовлений змістовим аспектом, зокрема, способом життя головного персонажа та його особистісною проблематикою. Гія переживає внутрішній конфлікт, що полягає в потребі жити внутрішнім світом, але постійно піддається на поклики світу зовнішнього. Саме тому О. Іоселіані оперує загальними планами, позаяк не має приводу роздивлятися персонажа, наближатися до нього. Лише іноді, коли персонаж збирається присвятити час собі, автор використовує середній план (іл. № 23). Виходячи з цього аналізу, зазначимо, що загальні плани не тільки охоплюють персонажа та довколишній світ, але і свідчать про відсутність внутрішньої дії в тій чи іншій сцені.



*Іл. № 23. Середній план із внутрішньою дією
«Жив співочий дрізд» (1970), режисер О. Іоселіані*

Також зауважимо, що використовуючи такі крупності, автор нівелює власне ставлення та значимість всіх площин («персонаж – події», «персонаж – стосунки», «персонаж – стани») як предмету авторської оповіді. Це означає, що О. Іоселіані зумисно дедраматизує не тільки сюжетну будову, але і режисерський наратив. Такий підхід може бути використаний за потреби викласти спосіб життя персонажа та його повсякдення такими, якими вони є.

Тобто в стриманій авторській манері. Крупність загальних планів дає можливість глядачу охопити більше простору в кадрі та самостійно структурувати його очима, а тобто обрати за чим слідкувати. Яскравим прикладом такого дедраматизованого підходу є фінальна сцена кінофільму, в якій Гія потрапляє під машину. О. Іоселіані зумисно залишається на дистанції і позбавляє дану подію акцентування. Такий підхід прирівнює її зі всіма іншими подіями, що траплялися із персонажем до того (іл. № 24). Виклад такого типу свідчить про авторське розуміння соціальної реальності як безкінечного потоку подій.



Іл. № 24. Візуальна дедраматизація події

«Жив співочий дрізд» (1970), режисер О. Іоселіані

Також зазначимо, що автор оперує метафоричними деталями, які показує крупно. Деталей такого типу в кінофільмі дві: пружинка, яку Гія випадково скручує, та годинник, у якому годинникар закручує гвинтик. Дані деталі відображають авторське ставлення до персонажа та його способу життя, але залишають простір для глядацької трактовки. О. Іоселіані уникає оціночних суджень щодо головного героя фільму і пропонує глядачу сприймати його таким, яким він є.

Виходячи з проведеного аналізу кінострічок, режисерське сюжетотворення яких запозичує принцип побудови стилістики з *Direct Cinema*, зазначимо, що автори використовують такий підхід заради показу внутрішньої дії головного персонажа. Внутрішня дія проявляється в зміні станів, тому спонукає до використання принципу *спостереження*. Особливість зазначених кінофільмів полягають у викладі характеру головного

персонажа та його екзистенційної проблематики. Такий підхід спонукає до переосмислення стилістичних принципів напряму *Direct Cinema*.

3.4. Застосування спрощеної інтриги в українських ігрових кінофільмах доби Незалежності

В українському кінематографі доби Незалежності існує низка авторів, що зображають власну інтерпретацію соціальної реальності через виклад її у сюжеті зі спрощеною інтригою. Цей спосіб дає можливість розкрити актуальну соціальну та екзистенційну проблематику, що притаманна країні та суспільству. Такий виклад відбувається не через процес вирішення проблеми головним персонажем, а через передачу певного способу життя у характерному контексті. Зазначений підхід дає змогу глядачеві сприймати кінофільм не як певну історію, а як досвід особистості (як автора, так і персонажа) через зображення процесу життя та притаманних йому рис.

Подальший аналіз авторського сюжетотворення відбуватиметься на базі трьох фільмів українських авторів, а саме: «Другорядні люди» (2001) Кіри Муратової, «Плем'я» (2014) Мирослава Слабошпицького та «Я і Фелікс» (2022) Ірини Цілик. Відібрані кінофільми найточніше відображають такий підхід до побудови сюжету, містять яскраву авторську інтерпретацію соціальної реальності України та транслюють авторське бачення екзистенційної проблематики.

Також зазначимо, що спосіб конструювання сюжету та оповіді в зазначених кінофільмах містить у собі деякі риси *Direct Cinema* (здебільшого в ігрових кінофільмах «Плем'я» М. Слабошпицького та «Я і Фелікс» І. Цілик). Але такий підхід проявляється не в стилістичному рішенні кінострічок, а радше в куті авторського погляду на соціальну реальність, що також полягає у застосуванні принципу *спостереження*. Це, у свою чергу, допомагає виявити певні сутнісні ознаки як персонажа, так і соціуму.

Прикладом яскравої авторської інтерпретації соціальної реальності через сюжет зі спрощеною інтригою є кінофільм «Другорядні люди» К. Муратової. У даній стрічці, як і у своїх попередніх роботах («Астенічний синдром» (1989), «Чутливий міліціонер» (1992)), авторка зосереджується на викладі власного ставлення до екзистенційної проблематики соціуму, що можна окреслити як «божевільний світ». Наприклад, І. Зубавіна охарактеризовує стилістику К. Муратової наступним чином: «У «Другорядних людях» режисер поповнює галерею дивакуватих персонажів та продовжує тему абсурдності буття: світ ніби з'їхав з глузду. Метафора божевільні вправно маркірує центр кіносвіту, сутність якого — хаос» [13, с. 110].

При побудові сюжету К. Муратова застосовує формальну фабулу. Каталізатором у історії є виявлення Доктором того, що приятель персонажки Віри помер. Подальше розгортання сюжету лише дотично торкатиметься розвитку даної події, адже приводом авторського викладу є не процес вирішення проблеми головним персонажем. Структура сюжету складається з епізодів, що присвячені дивакуватим проявам різних персонажів та ситуаціям, у які вони потрапляють. Такий виклад домінує над процесом вирішення проблеми головного героя, що полягає у втечі Віри з котеджу та переховуванні тіла померлого чоловіка у валізі під час мандрівки містом. Саме тому і відбувається спрощення сюжетної інтриги. Варто зазначити, що такий підхід до сюжетотворення також виражає авторське бачення екзистенційної проблематики соціуму, що полягає у внутрішній розпорошеності та загальній психічній неврівноваженості. Також зазначимо, що К. Муратова дещо іронізує, коли вводить у сюжет персонажів із психічними розладами (наприклад, персонажа Мішу), які на тлі інших дійових осіб виглядають більш людяними. Але варто погодитись із поглядом, який пропонує Г. Погребняк: «Натомість з появою психічно хворого персонажа події фільму набувають виразно фізіологічного характеру, що граничить із шизофренією, а увесь зображуваний автором світ фрагментарно постає як велетенське звалище накопичених людством артефактів, старанно зібраних божевільним» [3,

с. 173]. Таке розуміння авторської інтерпретації соціальної реальності яскраво проілюстровано у фінальній сцені, що переходить у титри. Персонаж Міша гортає свій альбом, в якому зібрана колекція предметів, фотокарток та інших дрібничок.

Розглядаючи спосіб режисерського сюжетотворення у даному кінофільмі, помічаємо, що К. Муратова здебільшого оперує загальними планами. Такий підхід підживлює театралізовану манеру оповіді, що підкреслює ексцентричність авторського викладу. Також зазначимо, що при такому підході авторка часто не має потреби наближатися до персонажів, оскільки їхня дія не вмотивовує зміну крупності та є занадто яскравою та фізично активною. Лише зрідка К. Муратова застосовує середні та крупні плани. Такі випадки можемо зустріти в сцені про зближення Віри у стосунках із Мішою неподалік порту, адже персонажка відкривається хлопцю у своїх внутрішніх переживаннях.

Також зазначимо, що використання загальних планів дає змогу авторці не відокремлювати персонажів від документального середовища, що перенасичене або предметним оздобленням, або певною фізичною дією на тлі. Це підтримує авторську манеру оповіді, яка наголошує на тому, що події відбуваються в реальності, а не у вигаданому світі.

Говорячи про документальну достовірність, наголосимо на побудові режисерської оповіді через гру акторів. Основним інструментом створення стилістичного вирішення у кінофільмі «Другорядні люди» К. Муратової є стилістика акторського виконання. Авторка утворює стилістичну манеру, поєднуючи професійних та непрофесійних виконавців. Наприклад, Наталія Бузько (персонаж Віра) є професійною акторкою, а її партнер Пилип Панов (персонаж Міша) – непрофесійний виконавець. Завданням професійних акторів є злиття із стилістикою існування непрофесійних виконавців. Здебільшого аматори грають самі себе, відтворюючи власну манеру поведінки в запропонованих режисером обставинах. Також зазначимо, що авторка обирає акторів-аматорів, відштовхуючись від їхніх зовнішніх характеристик

та манер поведінки, що дає змогу створити ексцентричного персонажа, базуючись на певній особливості виконавця. Таким чином авторка відтворює екзистенційну проблематику соціуму через особливості персонажів. Говорячи про персонажів у фільмах К. Муратової, І. Зубавіна означає їх наступним чином: «Більшість екранних персонажів Кіри Муратової, що привертають увагу своєю ексцентричною дивакуватістю – не етичні і духовні особистості, а «натуралістичні індивіди». Вони нездатні до діалогу, замкнені в ареалах своїх незатишних осель, дуже самотні, і самотність їхня вражена нудьгою буденності, відвертої вторинності» [36, с. 31].

Іншим прикладом українського ігрового кінофільму, сюжет якого побудовано за принципом спрощеної інтриги, є «Плем'я» М. Слабошпицького. Історія в зазначеній стрічці фокусується на юнаку Сергієві, сироті, що переходить до іншого інтернату для дітей із вадами слуху. Він намагається влаштувати у ньому власне життя серед досить агресивного середовища дітей та юнаків. Невдовзі головний персонаж виявляє приховану кримінальну схему, яку започаткував учитель інтернату, що полягає в залученні до проституції вихованиць закладу, і сам долучається до неї.

Особливість даного кінофільму полягає у відсутності вербального спілкування між персонажами, адже розмовляють вони виключно мовою жестів. Можна назвати «Плем'я» М. Слабошпицького «німим» фільмом, що безперечно впливає на підхід до сюжетотворення, який виражає екзистенційну проблематику зображеного суспільства. Українська кінокритикиня Ірина Колодійчик, говорячи про дану особливість кінострічки, зазначає: «Безперечно, цінність фільму М. Слабошпицького в самому задумі, бо фільм майже німий, тобто звукова доріжка фільму не містить жодних слів ані діалогів, глядач повинен здогадуватись, у чому конфлікт, через мову жестів, якою між собою спілкуються герої фільму – школярі, які навчаються у школі для глухонімих» [16]. Саме спроби глядача зрозуміти такий спосіб спілкування сприяють його інтеграції у сюжет та проблематику кінофільму.

Особливість сюжетотворення також полягає у спрощенні інтриги. Каталізатор у структурі сюжету відсутній, адже відсутня і спрямована дія головного персонажа як процес вирішення проблеми. Предметом для авторської оповіді стає саме життя інтернату та пристосування до його умов головного персонажа, що є «новачком». Варто зазначити, що коли Сергій виявляє підпільний «бізнес» вчителя праці та вихованців старших класів (проституцію), він долучається до нього також. Але його залучення відбувається після ряду подій, спровокованих очільниками банди, які інтегрують Сергія до свого клану. Дані події виступають «перешкодами», які започатковують пригоди, що розкривають сутність як персонажа, так і соціуму. Такими пригодами є грабіж перехожого, грабіж у вагоні-купе, рекет молодших вихованців інтернату, перший виїзд Сергія на «роботу». Наголосимо, що побудова такої системи пригод має градацію, що виражає поступову інтеграцію головного персонажа в соціум.

Окремим аспектом режисерського сюжетотворення є створення атмосфери імпліцитного соціуму інтернату. Одним з основних інструментів вираження авторської інтерпретації соціальної реальності є мова жестів, якою спілкуються персонажі. Завдяки їй автор створює фактуру для викладу окремого, прихованого світу, що існує в соціальному просторі України. Мова виступає характеристикою соціуму, «приховуючи» слова та пропонуючи глядачу розуміти персонажів через їхні рухи, стани та стосунки. «Прихованість» простежується й у підпільному бізнесі, що виступає тіньовою частиною інтернату. Використовуючи таку рекурсію, М. Слабошпицький викладає власне ставлення до такого життєвого укладу. Тракуємо даний виклад як безкінечність та неможливість існування соціуму без прихованої сторони такого типу.

Варто навести твердження М. Слабошпицького, що дає змогу сформулювати інший погляд на даний кінофільм. В одному з інтерв'ю автор визначає кінофільм як «драму-дорослішання» (eng.: «coming-of-age») [17]. Дійсно, із таким поглядом можна погодитись, з огляду на зміни, що

відбуваються із особистістю головного персонажа. На початку історії Сергій без сумнівів приймає спосіб існування вихованців інтернату, але згодом відкидає це, адже змінюється внутрішньо і не може приймати таким світ довкола.

Основним сюжетним «поворотом» є рішення Сергія вплинути на підпільний бізнес шляхом вилучення із нього однієї з вихованиць. Такий вибір головного персонажа походить від розвитку сюжетної лінії «Сергій – Аня». Хлопець закохується в дівчину, що є однією з проституток, та усіляко проявляє свою любов. Здобувши посаду супроводжувача дівчат на виїздах, Сергій вирішує не пустити Аню до чергового клієнта. Згодом за таке рішення його карають очільники «бізнесу». Момент, коли Сергій не пускає Аню до клієнта, є першою поворотною точкою. Подальший розвиток сюжету провокує Сергія на прийняття інших мір: викоренення очільників банди, адже ті відправляють Аню закордон на заробітки. Другою поворотною точкою є вбивство Сергієм очільника банди – вчителя праці. Даний поворот штовхає розвиток сюжету до кульмінації, у якій Аня отримує закордонний паспорт із візою, а Сергій його знищує. Через такий вчинок хлопця ледь не вбивають рекетири. Розв'язкою ж виступає вбивство інших очільників банди Сергієм.

Виходячи з аналізу сюжетної будови кінофільму, зазначимо, що головний персонаж виступає ініціатором ключових сюжетних подій (першого та другого «повороту»), що свідчить про його «дорослішання», оскільки на початку історії він не був на це спроможний. Таке рішення висвітлює авторську інтерпретацію соціальної реальності, яка виражається у внутрішній дії головного персонажа та спонукає до таких рішень. Екзистенційна проблематика Сергія полягає в потребі у почуттях, існування яких здається неможливим за таких умов соціальної реальності.

Режисерське сюжетотворення М. Слабошпицького у кінофільмі «Плем'я» полягає у побудові візуального контрапункту, що виражається у документальному існуванні непрофесійних виконавців, зображенні документально відтвореного середовища та гіпертрофованому,

неприродньому погляді камери. Такий підхід підкреслює особливість сюжетної будови історії, а також виражає авторську інтерпретацію соціальної реальності.

Автор обирає на ролі акторів-аматорів, що мають вади зі слухом. Для відбору непрофесійних виконавців М. Слабошпицький проводив кастинг у п'ять турів, за які встиг подивитися понад чотириста хлопців та дівчат із вадами слуху [25]. Рішення обрати аматорів, а не професіоналів, вмотивоване потребою у створенні акторського ансамблю, що зміг би створити достовірний образ імпліцитного соціуму і, звісно ж, відсутністю такої кількості українських професійних акторів, що володіли б мовою жестів. Вільне спілкування та розуміння виконавцями нюансів, притаманних даному способу життя, створює документальну достовірність при виклад режисерської оповіді через гру акторів.

На противагу такому підходу виступає стилістичне рішення оповіді камерою. Широкофокусна оптика та загальні плани охоплюють персонажів у середовищі пустих, обдертих коридорів. Таким чином підкреслюють достовірність існування світу персонажів, який знайомий глядачу на пострадянському просторі. Але, варто зазначити, широкий кут погляду камери створює відчуття неприродності погляду та утворює гіпертрофований виклад документально достовірного середовища, що наголошує на авторському ставленні до викладу соціальної реальності (іл. № 25).



Іл. № 25. Приклади планів із широким кутом та загальним планом «Плем'я» (2014), режисер М. Слабошпицький

Заключним прикладом українського ігрового кінофільму, сюжет якого побудовано за принципом спрощеної інтриги, є «**Я і Фелікс**» І. Цілик. Фільм знято за мотивами роману «Хто ти такий?» українського письменника Артема Чеха. Головним персонажем кінострічки «Я і Фелікс» І. Цілик є хлопець Тимофій, що зростає в провінційному містечку в дев'яностих роках минулого сторіччя та переживає становлення його особистості. Оточення, що живе із ним та формує особистість хлопця, складається з мами, бабусі та Фелікса, чоловіка, що мешкає з бабусею. Катерина Сліпченко, українська кінокритикиня, висловлює ставлення до авторського зображення зазначених персонажів: «Режисерка Ірина Цілик любить своїх героїв <...> Вона їх не судить та не оцінює, а робить з них ніби членів власної родини, які часом нервують, часом втомлюють, але не перестають бути рідними» [33]. Дійсно, зазначене твердження влучно формулює підхід до авторського викладу характерів персонажів та їх проблематики, що розповсюджується на загальне сприйняття кінофільму.

Сюжет кінострічки полягає у зображенні дорослішання головного персонажа, що можна розділити на три етапи: «дитинство», «юність» та «зрілість». Виклад даних етапів відбувається без формулювання проблеми персонажа, адже предметом авторської розповіді виступає спосіб життя Тимофія, який І. Цілик викладає фрагментами. Фрагментами є епізоди, які у своїй сукупності складають окремі «глави», що присвячені певним періодам зростання хлопця. У даних періодах зображені вузли формування його особистості, але наголосимо, що авторка не акцентує на цьому увагу, а прирівнює їх із загальною течією життя Тимофія. При викладі сюжету такого типу основою є побудова внутрішньої дії персонажа, що *прихована* в подіях буденності. Також зазначимо, що окреслюємо внутрішню дію Тимофія в рамках пошуку розуміння себе при формуванні власного способу існування. Таке припущення робимо судячи з глави «юність», у якій головний персонаж, відповідно до рис його віку, орієнтований на зовнішній світ та намагається віднайти відповідь на своє запитання у зовнішніх формах буття.

Судячи з викладу сюжету, формування особистості головного персонажа відбувається за рахунок його стосунків із персонажами довкола. Окреслимо основні сюжетні лінії: «Тимофій – Мама», «Тимофій – Бабуся», «Тимофій – Фелікс», «Тимофій – Дівчина» (сюжетна лінія у періоді «юність»). Виходячи з фінального епізоду кінострічки, що присвячена періоду «зрілості», стосунки, які суттєво вплинули на Тимофія, були пов'язані із Феліксом. У фінальному епізоді до квартири, в якій мешкав в дитинстві, приходять дорослий Тимофій. Він у військовій формі – приїхав із зони АТО. Головний персонаж давно втратив зв'язок із Феліксом, але раптово дізнається, що той телефонував квартиранту, який зараз мешкає тут. На запитання квартиранта про те, хто телефонував, Тимофій дає стриману відповідь. Така дія та його стан свідчать про внутрішню зміну головного персонажа і, таким чином, припустимо, про потребу в проговоренні певних тем із людиною, що вплинула на нього в минулому. Зазначимо, що даний вплив є *прихованим* для головного персонажа протягом всього кінофільму. Лише у фінальному епізоді, судячи з пауз та стриманої гри виконавця, Тимофій розуміє величину внеску Фелікса у формування його особистості. Такий авторський виклад підкреслює принцип побудови сюжету, що спонукає до уважного *спостереження* за внутрішніми змінами персонажів.

Персонаж Фелікс страждає від епізодів посттравматичного стресового розладу, які почалися після повернення з війни в Афганістані. Він постійно нетверезий і дивакуватий. Саме таким зображає його І. Цілик у главах, що присвячені «дитинству» та «юності». Спілкування Фелікса із Тимофієм у зазначених періодах відрізняється, адже хлопець дорослішає і його сприйняття змінюється. Авторка влучно зображає таку зміну в сцені, у якій Фелікс у стані алкогольного сп'яніння танцює під Полонез. І. Цілик підкреслює ставлення Тимофія, що із дивиною спостерігає за ним зі сторони. Варто зазначити, що характер персонажа Фелікса визначають події з його минулого, які репрезентують ознаки часу. Адже саме через нього Тимофій дізнається, що таке війна й на власні очі бачить її наслідки. Зазначимо, що реалізація

акторського виконання та оповіді камерою не спонукає до того, що Тимофій розуміє це у періодах «дитинство» та «юність».

Предметом для побудови режисерської оповіді камерою є площини «персонаж – стосунки» та «персонаж – стани». І. Цілик уважно спостерігає за змінами, що відбуваються із особистістю Тимофія, і тому намагається не створювати яскраву зображальну стилістику, що відволікала б від акторської оповіді та викладу сюжетного. Також зазначимо, що режисерка здебільшого оперує середніми планами, що дає змогу зчитувати середовище дії, мізансцену. Тобто І. Цілик намагається усунути авторську «присутність» при побудові стилістики камери заради того, щоб глядач міг самостійно виявити ті чи інші риси характеру персонажів та притаманної їм екзистенційної проблематики.

Виходячи з аналізу українських кінофільмів, що створені за принципом спрощеної інтриги, зазначимо, що таким чином автори викладають власну інтерпретацію соціальної реальності, що зображена через процес життя. Сюжетотворення зазначених фільмів відображає ті чи інші ознаки соціальної реальності України та притаманної екзистенційної проблематики.

Висновки до Розділу III

При дослідженні способів побудови сюжету зі спрощеною інтригою виявлено, що основним підходом до сюжетотворення такого типу є позбавлення каталізатора впливу на інші структурні елементи. З'ясовано, що при конструюванні сюжету зі спрощеною інтригою автори фокусують увагу на викладі внутрішньої дії головного персонажа. Побудова дії такого типу залежить від проблематики, що притаманна особистості головного героя. Також висвітлено принцип застосування моментів дії як системи пригод, що трапляються із головним героєм. Використання даного інструменту при створенні сюжету зі спрощеною інтригою полягає у викладі характеру головного героя та його способу існування. Також визначено, що при

конструюванні режисерської оповіді автори базуються на принципі *спостереження* за персонажем та викладають площину «*персонаж – події*» та площину «*персонаж – стани*».

ВИСНОВКИ

У даному дослідженні здійснено комплексний аналіз режисерського сюжетотворення в ігровому кіно як способу інтерпретації соціальної реальності. У результаті вирішення поставлених завдань були досягнуті наступні наукові результати:

1. Розглянуто ключові поняття, що визначають режисерські підходи до побудови сюжету кінотвору, наприклад, такі, як «інтрига», «спрощена інтрига» та «пригода». Виявлено, що зазначені поняття є інструментами авторського викладу, застосування яких залежить від інтерпретації соціальної реальності. Здійснено класифікацію підходів до викладу інтерпретації соціальної реальності, що полягає у її авторському сприйнятті. Зазначені підходи розділяємо на дві категорії: 1) інтерпретація соціальної реальності як зображення процесу руху до мети; 2) інтерпретація соціальної реальності як зображення плину певного способу існування. Дані підходи до сюжетотворення в ігровому кінематографі беруть свій початок у творах художньої літератури та драматургії.

2. У процесі дослідження способів режисерського сюжетотворення здійснено аналіз творів художньої літератури та драматургії. У результаті було виявлено ключове поняття, що встановлює спосіб вираження авторського задуму та постає як *проблема героя*. З'ясовано, що така побудова сюжету полягає у викладі процесу вирішення проблеми головним персонажем. Також з'ясовано, що такий тип сюжетотворення використовує *інтригу* як основний принцип інтеграції глядача в сюжет. На противагу існує також і принцип побудови сюжету зі *спрощеною інтригою*. Цей підхід визначений відсутністю проблеми героя як процесу вирішення певної проблеми, що постає перед ним на початку твору. З'ясовано, що у даному випадку предметом авторської розповіді стає спосіб життя головного персонажа та його характер. Зазначені підходи до сюжетотворення запозичило ігрове кіно.

3. При подальшому дослідженні детально висвітлено основні принципи побудови інтригоцентричного сюжету в ігровому кінофільмі. Такий підхід до сюжетотворення може бути реалізовано за допомогою лінійної композиції. Уточнено, що використання лінійної композиції відкриває можливість для побудови чіткого причинно-наслідкового зв'язку, який викладає процес вирішення проблеми головним персонажем. Також з'ясовано, що дія такого типу є *зовнішньою*. Побудова зовнішньої дії відбувається через елементи лінійної композиції, які є подіями, що трапляються на шляху персонажа у процесі досягнення мети. Підбір даних подій відбувається в залежності від проблеми героя, яка *формується як сюжетний каталізатор*. Також було з'ясовано, що побудові причинно-наслідкового зв'язку, розвитку та підтримці інтриги сприяє використання *перипетій*.

4. Уточнено застосування драматургічного інструменту «перипетія» в залежності від його функціонального призначення. Задля цього використано поняття «*моменти дії*», запропоноване Л. Сегер. Такий погляд на перипетії розкриває багатошаровість даного інструменту та дає змогу розмежувати його на окремі типи подій («*перешкода*», «*ускладнення*», «*твіст*», «*розворот*»). З'ясовано, що побудова системи моментів дії є побудовою *системи пригод*, у які потрапляє головний персонаж у процесі вирішення проблеми. Також уточнено, що моменти дії використовують автори заради розвитку основної сюжетної колізії. Таке функціональне розгалуження перипетій розширює можливості режисерського підходу до сюжетотворення.

5. З'ясовано підхід до створення режисерської оповіді, що залежить від вибору предмету оповіді. Предметами режисерської оповіді є площини взаємодії головного персонажа із соціальною реальністю. Дані площини було класифіковано наступним чином: 1) площина «*персонаж – події*»; 2) площина «*персонаж – стосунки*»; 3) площина «*персонаж – стани*». Виявлено, що площиною, на якій режисер фокусує увагу при викладі інтригоцентричного сюжету, є площина «*персонаж – події*» та площина «*персонаж – стосунки*». Доведено, що вибір даних площин свідчить про

завдання режисера, яке полягає в послідовній передачі процесу вирішення проблеми головним персонажем. Таке режисерське завдання провокує до використання принципу *«надійного оповідача»*, інструментом якого є *«непомітний» монтаж*. При використанні режисерського інструменту такого типу автор фокусує увагу на викладі сюжету, що закладено у сценарній першооснові, та мінімізує виклад авторського погляду.

6. При дослідженні авторських підходів до інтригоцентричного сюжетотворення в українських кінофільмах доби Незалежності з'ясовано, що здебільшого режисери застосовують інтригу як привід для викладу авторського меседжу. Даний висновок зроблено в результаті аналізу кінофільмів *«Мої думки тихі»* А. Лукіча та *«Додому»* Н. Алієва. У зазначених кінострічках авторський меседж полягає в розкритті певної екзистенційної проблематики, що притаманна українському суспільству. Також визначено, що режисери А. Лукіч та Н. Алієв не застосовують такий інструмент *«надійного оповідача»* як *«непомітний» монтаж*, адже мають потребу у трансляції власного ставлення до подій при викладі сюжету.

7. Також у процесі дослідження були з'ясовані основні принципи створення сюжету зі *спрощеною інтригою*. Виявлено, що такий тип сюжетотворення орієнтований на виклад характеру головного персонажа та особливостей його існування. Задля цього автори позбавляють сюжетний каталізатор його первинної функції – формування проблеми персонажа та запуску процесу її вирішення. Виявлено, що функція сюжетного каталізатора спрощується і таким чином фокусує увагу глядача на спостереженні за способом життя персонажа та його характером. Також з'ясовано тип дії головного персонажа, що притаманний даному сюжетотворенню. Його окреслено як *внутрішня дія*. З'ясовано, що внутрішня дія інтегрує глядача в сюжет кінофільму за рахунок емпатичного контакту із головним героєм та виявлення його особистісної проблематики шляхом *спостереження*.

8. З'ясовано режисерській підхід до побудови сюжету моментами дії, що відрізняється від їх використання в ігрових кінофільмах з

інтригоцентричним сюжетом. Створення системи моментів дій як системи пригод зберігається, але їх застосування полягає у впливі на внутрішню дію персонажа. Також з'ясовано, що такий підхід зосереджений на розкритті характеру головного персонажа та притаманної йому екзистенційної проблематики.

9. Виявлено основні принципи режисерського сюжетотворення при створенні кінофільму зі спрощеною інтригою, що сконцентровані на показі внутрішньої дії головного героя. Предметом режисерського викладу є площина «персонаж – стосунки» та площина «персонаж – стани». Основні положення такого підходу полягають у *спостереженні* за персонажем та виявленні його *прихованої* особистісної проблематики.

10. При аналізі українських кінофільмів доби Незалежності, які створено з використанням принципу спрощеної інтриги, з'ясовано, що автори звертаються до викладу внутрішньої дії головного персонажа заради відображення впливу зовнішнього світу на його особистість. Підходи, до яких звертаються режисери при зображенні внутрішньої дії головного персонажа, також базуються на *спостереженні* за його способом існування. Зазначимо, що вплив зовнішнього світу на головного героя викладено через певну актуальну для українського суспільства проблематику.

Зроблено загальний висновок, що вибір режисерських способів сюжетотворення в ігровому кіно та його побудова окремими інструментами залежить від авторської інтерпретації соціальної реальності, що полягає в сприйнятті її як руху до мети, або як плину певного способу існування.

Перспективним є подальше дослідження режисерського сюжетотворення. Наприклад, важливим є поглиблене дослідження принципів акторського виконання заради окреслення основних інструментів побудови акторського сторітелінгу у фільмах зі спрощеною інтригою. Також потенційно важливою є розробка нових операторських методів, що розширили б можливості кіномови, заради винайдення нових способів побудови візуальної оповіді.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИЙ ДЖЕРЕЛ

1. Алфьорова З. «Нове» українське кіно в контексті сучасного аудіовізуального мистецтва. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. 2020. №3(2). С. 213–221.
2. Арістотель «Поетика» / пер. з давньогрецької Бориса Тена. Київ: Мистецтво, 1967. 140 с.
3. Аудіовізуальне мистецтво і виробництво: досвід, проблеми та перспективи: колективна монографія / наук. ред. О. В. Безручко. Київ : Видав. центр КНУКіМ, 2023. Т. 10. 230 с.
4. Великий тлумачний словник сучасної української мови. Значення слова «творити» *Slovnyk.me* : вебсайт. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/творити> (дата звернення: 10.02.2023).
5. Вітрів В. Мікродія у кінофільмі «Ідеальні дні» режисера Віма Вендерса як авторський інструмент натуралістичного зображення соціальної дійсності. *The 7th International scientific and practical conference “Current challenges of science and education”* : зб. мат. конф. Берлін : MDPC Publishing, 2024. С. 197–202.
6. Вітрів В. Принцип дедраматизації в артхаузному кіно як авторський підхід до інтерпретації соціальної реальності. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого*. 2024. №84. С. 181–188.
7. Головащук С. Словник-довідник з українського літературного слововживання. Київ : Наукова думка, 2004. 448 с.
8. Горпенко В. Архітектоніка фільму: режисерські засоби і способи формування структури екранного видовища : в 5 т. - Т. 3, ч. 1: Монтажна архітектоніка фільму. Кадрозчеплення. Київ : ДІТМ, 2000. 155 с.
9. Грабович І. Непростий шлях «Додому». *Детектор медіа*. URL: <https://web.archive.org/web/20191123161205/https://detector.media/kritika/>

- article/172561/2019-11-20-neprostii-shlyakh-dodomu/ (дата звернення: 21.09.2023.)
10. Еврипід. Трагедії. Київ : Видавництво «Основи», 1993. 448 с.
11. Енциклопедія сучасної української мови. Значення слова «каталіз». URL: <https://esu.com.ua/article-10334> (дата звернення 20.01.2023).
12. Зубавіна І. Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності : монографія. Київ : Інтертехнологія, 2006. 232 с.
13. Зубавіна І. Кінематограф сучасної України. Київ : Фенікс, 2007. 296 с.
14. Капустинська Т. Висока планка: актор Андрій Лідаговський із «Мої думки тихі» про наше кіно та те, як дивно жити з ростом 205 см. *Інтерв'ю з України*. URL: <https://rozmova.wordpress.com/2020/01/19/andriy-lidahovskyi/> (дата звернення 11.09.2023.)
15. Клековкін О. Theatrica: Лексикон [Текст]. Київ : Фенікс, 2012. 800 с.
16. Колодійчик І. Плем'я – арт-хаусне кіно чи оригінальний соціальний триллер? *Наше слово*. URL: <https://nasze-slowo.pl/plemya-art-hausne-kino-chi-origina/> (дата звернення: 09.04.2024).
17. Корсун Л. Мирослав Слабошпицький: Мій фільм «Плем'я» не тільки для глядачів, а й глядачі – для «Племені». *Інтерв'ю з України*. URL: <https://rozmova.wordpress.com/2015/08/03/myroslav-slaboshpytskyi-4/> (дата звернення: 17.02.2024).
18. Кравченко Я. Історія зарубіжної літератури (антична) : навчально-методичний посібник для виконання самостійної роботи та індивідуального завдання для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр» напряму підготовки «Філологія». Запоріжжя : ЗНУ, 2013. 112 с.
19. Крижня М. Антоніо Лукіч покаже режисерську версію фільму «Мої думки тихі». Усі виручені кошти передасть на допомогу військовим. *Антоніна*. URL: <https://antonina.detector.media/kino/post/222159/2024-01-25-antonio-lukich-pokazhe-rezhysersku-versiyu-filmu-moi-dumky-tykhi->

- usi-vyrucheni-koshty-peredast-na-dopomogu-viyskovym/ (дата звернення 11.02.2024.)
20. Майстренко Д. Довгий шлях до себе. Глядацько-фестивальна драма «Додому». *Kinowar.com*. URL: <https://kinowar.com/довгий-шлях-до-себе-глядацько-фестива/> (дата звернення: 20.09.2023).
21. Миславський В. Кінословник: Терміни, визначення, жаргонізми. Харків, 2007. 328 с.
22. Мокрушин С. «Це кіно на кримську тему, яка нам болить»: Наріман Алієв про фільм «Додому». *Крим.Реалії*. 2019. URL: <https://ua.krymr.com/a/interviu-nariman-aliiev-pro-film-dodomu/30243998.html> (дата звернення: 20.09.2023.)
23. Паві П. Словник театру. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2006. 640 с.
24. Підодвірна М. Ненадійний наратор як літературознавча проблема. *Studia methodologica*, 2014. №37. С. 241–246.
25. Плем'я. *Нове українське кіно* : вебсайт. URL: <https://www.cinema.in.ua/plem-ia/> (дата звернення: 09.04.2024).
26. Поворозник Ю. У пошуках втраченого крижня. *Vertigo*. URL: <https://vertigo.com.ua/review/my-thoughts-are-silent-review/> (дата звернення 10.09.2023.)
27. Погребняк Г. Авторський кінематограф у культурному просторі другої половини ХХ – початку ХХІ століття : моногр. Київ: НАКККіМ, 2020. 448 с.
28. Правило І. Принцип «перетворення» в системі режисерських методів під час роботи над екранним видовищем : наук. обґрунт. тв. мист. пр. ... док-ра мистецтв : 21.02.03 / Правило Ірина Олександрівна. — Київ, 2023. — 137 с.
29. Рыбалко С., Семенюк С. Особливості візуальної мови українського кіно ХХІ століття. *Results of modern scientific research and development. Proceedings of the 4th International scientific and practical conference*. Madrid : Barca Academy Publishing, 2021. С. 241 – 247.

30. Савченко І., Ліпницька І. Словник театрознавчих термінів і понять. Київ, 2021. 144 с.
31. Саковська А. «Мої думки тихі»: Режисер Антоніо Лукіч про те, чому українські тварини звучать особливо тривожно (подкаст). *Radio Свобода*. 2020. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/30400420.html> (дата звернення 10.09.2023.)
32. Сервантес М. Дон Кіхот. Роман для середнього шкільного віку. Київ : Видавництво «Школа», 2011. 464 с.
33. Сліпченко К. «Я і Фелікс»: кіно про кожного з нас. *Zahid.net*. URL: https://zaxid.net/ya_i_feliks_kino_pro_kozhnogo_z_nas_oglyad_aktori_treyler_n1583915 (дата звернення: 09.04.2024).
34. Софокл. Трагедії. Київ : Видавництво художньої літератури «Дніпро», 1989. 303 с.
35. Твен М. Пригоди Гекльберрі Фінна / пер. з англ. І. Стешенка. Харків : Фоліо, 2018. 379 с.
36. Тіло й ідентичність в українській культурі, мистецтві, літературі, мові / за ред. Я.-К. Катажин та ін. Івано-Франківськ : Sowa Sp., 2016. 361 с.
37. Тофтул М. Сучасний словник з етики. Житомир : Вид-тво ЖДУ ім. І. Франка, 2014. 416 с.
38. Франсуа Трюффо: як почати дивитися його фільми. *МД-Експеримент*. URL: <https://md-eksperiment.org/post/fransua-tryuffo-yak-divititsya-jogo-filmi> (дата звернення: 06.12.2023.)
39. Шекспір В. Гамлет / пер. з англ. М. Рудницького. Львів : Видавничий центр ЛНУ ім. Івана Франка, 2008. 192 с.
40. Шекспір В. Король Лір / пер. з англ. П. Куліша. Львів : Наукове Товариство імені Т. Шевченка, 1902. 184 с.
41. Шекспір В. Макбет / пер. з англ. Ю. Корецький. Київ : Державне видавництво «Мистецтво», 1937. 166 с.
42. Шекспір В. Ромео та Джульєтта / пер. з англ. А. Гозенбуд. Київ : Державне видавництво «Мистецтво», 1937. 200 с.

43. Шкляревський Г., Терещенко Ю. Морфологія і синтаксис екранних мистецтв. Київ : Альма-Прес, 2004. 320 с.
44. Armer A. Directing television and film (2 ed.). Belmont : Wodsworth Publishing Company, 1990. 406 p.
45. Bazin A. What Is Cinema? / trans. Hugh G. Berkeley. University of California Press, 1972. Vol. 2. 212 p.
46. Beaver F. Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion To Film Analysis. New York : Twayne Publisher, 1994. 432 p.
47. Berman R. Fade In: The Screenwriting Process. Studio City : Michael Wiese Productions, 1997. 410 p.
48. Booth W. The Rhetoric of Fiction (2 ed.). Chicago — London : The University of Chicago Press, 1982. 530 p.
49. Bordwell D. Figures Traced in Light. Berkley — Los Angeles — London : University of California Press, 2005. 306 p.
50. Bordwell D. Narration in the Fiction Film. London : Routledge, 1985. 384 p.
51. Bordwell D. On The History of Film Style. Cambridge — London : Harvard University Press, 1997. 322 p.
52. Bordwell D., Thompson K., Smith J. Film Art: An Introduction (13 ed.). New York : McGraw-Hill Education, 2024. 644 p.
53. Bowers F. Climax and Protagonist in Shakespeare's Dramatic Structure. *South Atlantic Review*. 1982. Vol. 47, No. 2. P. 22-52.
54. Brown N. The Rhetoric of Filmic Narration. Ann Arbor : UMI Research Press, 1982. 126 p.
55. Buckland W. Film Studies. London : Hodder Education, 2003. 234 p.
56. Caglayan E. The Aesthetics of Boredom. Slow Cinema and the Virtues of the Long Take in Once Upon a Time in Anatolia. *Projections*. 2016. Vol. 10. P. 63-85.
57. Campbell J. The Hero With A Thousand Faces Princeton — Oxford : Princeton University Press, 2004. 246 p.

58. Chatman S. *Story and discourse. Narrative Structure in Fiction and Film.* Ithaca — London : Cornell University Press, 1978. 277 p.
59. Chen Z. *Bicycle Thieves & De Sica' episodic narrative structure.* *Zeji Chen*, 2020. URL: <https://zejiachen9912.github.io/blog/2020/bicycle-thieves/> (viewed 02.04.2024).
60. Chilingerian J. *Perfect days – interview with director/writer Wim Wenders and producer/writer Takuma Takasaki.* *Offscreen Central*, 2024. URL: <https://offscreencentral.com/2024/02/08/perfect-days-interview-with-director-writer-wim-wenders-and-producer-writer-takuma-takasaki/> (viewed 04.03.2024).
61. *Collins English dictionary* / ed. J.M. Sinclair. Glasgow, 2000. 1828 p.
62. Costello J. *Writing a Screenplay.* Harpenden : Pocket Essential, 2006. 162 p.
63. *Critical Vision In Film Theory* / ed. T. Corrigan, P. White, M. Mazaj. New York : Bedford/st Martin`s, 2011. 1171 p.
64. Dancyger K., Rush J. *Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules* (4 ed.). Oxford : Focal Press, 2007. 409 p.
65. Definition of “observation” / Collins : website. URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/observation> (viewed 03.03.2024).
66. Elsaesser T., Hampton A. *The Last Great American Picture Show.* Amsterdam : Amsterdam University Press, 2004. 400 p.
67. Field. S. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting.* London : Delta, 2005. 320 p.
68. *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal* / edit. L. Højbjerg, P. Schepelern. Gylling : Museum Tusculanum Press, 2003. 251 p.
69. Frensham R. *Teach yourself screenwriting.* London : Hodder Education, 2008. 338 p.
70. Gaffney F. *On Screenwriting.* Leighton Buzzard : Auteur Press, 2008. 144 p.
71. Garvin M. *Don Quixote As an Existential Hero.* *CLA Journal*, 1987. Vol. 31, No. 2. P.178 – 188.

72. Gonzalez J. *Frame by Frame: An introduction to film*. Dubuque : Kendall Hunt Publishing Company, 90 p.
73. Gulino J. *Screenwriting – The Sequence Approach*. US : Bloomsbury Publishing. 224 p.
74. Hayward S. *Cinema Studies: The Key Concepts* (2 ed.). London – New York : Taylor & Francis e-Library, 2001. 550 p.
75. Hitchman S. *A History of American New Wave Cinema. Part Three: New Hollywood (1967-1969)*. *New Wave Film.com*. URL: <https://www.newwavefilm.com/international/new-hollywood.shtml#:~:text=They%20were%20influenced%2C%20not%20by,of%20the%20French%20New%20Wave>. (viewed: 08.11.2023.)
76. Howard D., Mabley E. *The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*. New York : St. Martin`s Griffin, 1993. 311 p.
77. Katz E. *The Film Encyclopedia*. New York : HarperCollins Publisher, 1998. 1522 p.
78. Kingdon T. *Total Directing: Integrating Camera and Performance in Film and Television*. Los Angeles : Silman-James press, 2004. 588 p.
79. Kline D. *Structure Lesson №3 – Sequences*. *Writers for writers*. URL : <https://www.writers-for-writers.com/2017/11/10/structure-lesson-3-sequences/> (viewed: 23.03.2024.)
80. Kouvaros G. *Paul Schrader*. Urbana – Chicago : University of Illinois Press, 2008. 186 p.
81. Kracauer S. *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*. Princeton : Princeton University Press, 1997. 364 p.
82. Kundera M. *The Art of the Novel*. Croydon : Faber&Faber, 2005. 176 p.
83. Lothe J. *Narrative In Fiction And Film: An Introduction*. New York : Oxford University Press, 200. 274 p.
84. Lumet S. *Making Movies*. New York : Vintage Books, 1996. 195 p.

85. MacCann R. *Film: A Montage of Theories*. New York : A Dutton Paperback, 1966. 384 p.
86. Mamber S. *Cinema Verite in America: Studies in Uncontrolled Documentary*. Cambridge : The MIT Press, 1974. 308 p.
87. Mamet D. *On Directing Film*. New York : The Penguin Group, 1991. 134 p.
88. Marcus M. *Italian Film in the Light of Neorealism*. Princeton : Princeton University Press, 1986. 456 p.
89. Marner T. *Directing motion pictures*. London : Tantivy Press, 1974. 170 p.
90. Martin S. *New Waves in Cinema*. Harpenden : Kamera Books, 2013. 330 p.
91. McCracken K. *German Slackers: Jan Ole Gerster on "A Coffee in Berlin"*. *Kristin McCracken*. URL: <http://mccrackhouse.com/german-slackers-jan-ole-gerster-on-a-coffee-in-berlin/> (viewed 22.10.2023.)
92. McKee R. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York : Regan Books, 1997. 480 p.
93. *Merriam-Webster's Encyclopedia of Literature*. Springfield : Merriam-Webster, Inc., 1995. 1236 p.
94. Moor O. Mark Twain and Don Quixote. *PMLA*. 1922. Vol. 37, No. 2. P. 324 – 346.
95. Morton R. *A Quick Guide to Screenwriting*. Milwaukee : Limelight Editions, 2013. 114 p.
96. On Pacing and structure (Part 4): Five act format. *Mendez J. Book Reviews and More*. URL: <https://scribbler.john-mendez.com/2020/07/20/on-pacing-and-structure-part-4-five-act-format/> (viewed: 23.03.2024.)
97. *On Signs* / ed. M. Blonsky. Baltimore : The John Hopkins University Press, 1985. 536 p.
98. Price S. *A History Of The Screenplay*. New York : Palgrave Press, 2013. 290 p.
99. Proferes N. *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting* (2 ed.). Oxford : Focal Press, 2004. 277 p.

100. Rampell E. Perfect Days: An Interview with Wim Wenders. *The Progressive Magazine*. URL: <https://progressive.org/latest/perfect-days-interview-with-wim-wenders-rampell-20240201/> (viewed 04.03.2024).
101. Schneider S. 1001 Movies You Must See Before You Die / edit. I. Smith. New York : Educational Series, Inc., 2017. 960 p.
102. Scholes R., Kellogg R. The Nature of Narrative. New York : Oxford University Press, 1976. 326 p.
103. Schrader P. Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer. Oakland : University of California Press, 2018. 233 p.
104. Schwarz A. The Role of Authorship during the Shift towards a New Hollywood. Norderstedt : GRIN Verlag GmbH, 2011. 85 p.
105. Seger L. Creating Unforgettable Character. New York : An Owl Book Henry Holt and Company, 1990. 240 p.
106. Seger L. Making a Good Script Great. Los Angeles : Silman-James Press, 2010. 244 p.
107. Seger L. Writing Subtext: What Lies Beneath. LA : Michael Wiese Productions. 2017, 180p.
108. Shiach D. The films of Peter Weir: visions of alternative realities. London : Charles Letts & Co Ltd, 1993. 226 p.
109. Shiel M. Italian Neorealism: Rebuilding The Cinematic City. London : Wallflower Press, 2006. 154 p.
110. Snyder B. Save The Cat: The Last Book On Screenwriting You'll Ever Need. Studio City : Michael Wiese Productions, 2005. 218 p.
111. Sobolla B. Jan Ole Gerster – „Oh Boy“. Ein Debütfilm überwältigt die Filmbranche. *1000 Interviews.com* : website. URL: <https://1000interviews.com/jan-ole-gerster-oh-boy-ein-debuetfilm-ueberwaeltigt-die-filmbranche/> (viewed 20.02.2024).
112. Stevenson R. Memories and portraits. Great Britain : Tomas Nelson and Sons, Ltd, 1881. 288 p.

113. Taylor J. Cinema eye, cinema ear; some key film-makers of the sixties. New York : Hill and Wang, 1964. 292 p.
114. The Evolution of Documentary Filmmaking. *Flaherty Seminars*: website. URL: <https://flahertyseminar.org/> (viewed 04.03.2024).
115. The History of Film. The 1920s. The Pre-Talkies and the Silent Era. *Filmsite*: web-site. URL:<https://www.filmsite.org/20sintro.html#:~:text=Most%20people%20are%20unaware%20that,500%20films%20in%20a%20year.> (дата звернення 07.04.2024)
116. Travis M. Directing feature films: the creative collaboration between directors, writers, and actors. LA : Michael Wise Production, 2000. 401 p.
117. Vogler K. The Writer's Journey (3 ed.). Studio City : Michael Wiese Productions, 2007. 450 p.
118. Wiegand C. French New Wave. North Pomfret : Trafalgar Square Publishing, 2005. 158 p.
119. Williams G. Shakespeare's Basic Plot Situation. *Shakespeare Quarterly*. 1951. Vol. 2, No. 4. P. 313-317
120. Writers on Directors / ed. R. Simmen, V. Craven. New York : Watsons-Guptill Publications, 1999. 190 p.

ФІЛЬМОГРАФІЯ

- «Безтурботний їздок», режисер Д. Хоппер, 1969 р.
- «Божевільні майстри», режисер Ж. Руш, 1955 р.
- «Викрадачі велосипедів», режисер В. де Сіка, 1948 р.
- «Вихід робітників із фабрики», режисери О. Люм'єр, Л. Люм'єр, 1895 р.
- «Додому», режисер Н. Алієв, 2019 р.
- «Жив співочий дрізд», режисер О. Іоселіані, 1970 р.
- «Ідеальні дні», режисер В. Вендерс, 2023 р.
- «Касабланка», режисер М. Кертіс, 1942 р.
- «Комівояжер», режисери А. Майзелс, Д. Майзелс, 1969 р.
- «Мої думки тихі», режисер А. Лукіч, 2019 р.
- «Назад у майбутнє», режисер Р. Земекіс, 1985 р.
- «Нанук з півночі», режисер Р. Флаєрті, 1922 р.
- «Ніч на Землі», режисер Дж. Джармуш, 1991 р.
- «Плем'я», режисер М. Слабошпицький, 2014 р.
- «Подорож на місяць», режисер Ж. Мельєс, 1902 р.
- «Прибуття поїзда на вокзал Ла-Сьота», режисери О. Люм'єр, Л. Люм'єр, 1896 р.
- «Прості складнощі Ніко Фішера», режисер Я.-О. Герстер, 2012 р.
- «Свідок», режисер П. Вір, 1985 р.
- «Умберто Д», режисер В. де Сіка, 1952 р.
- «Чотириста ударів», режисер Ф. Трюффо, 1959 р.
- «Я і Фелікс», режисерка І. Цілик, 2022 р.
- «Другорядні люди», режисерка К. Муратова, 2001 р.

Фільми, що також розглянуті у мистецькому проєкті

- «Не озирайся», режисер Д. Пеннебейкер, 1967 р.
- «Политий поливальник», режисери режисери О. Люм'єр, Л. Люм'єр, 1895 р.
- «Сніданок немоляти», режисери режисери О. Люм'єр, Л. Люм'єр, 1895 р.

«Солодке життя», режисер Ф. Фелліні, 1960 р.

«Роккі», режисер Д. Евілдсен, 1976 р.

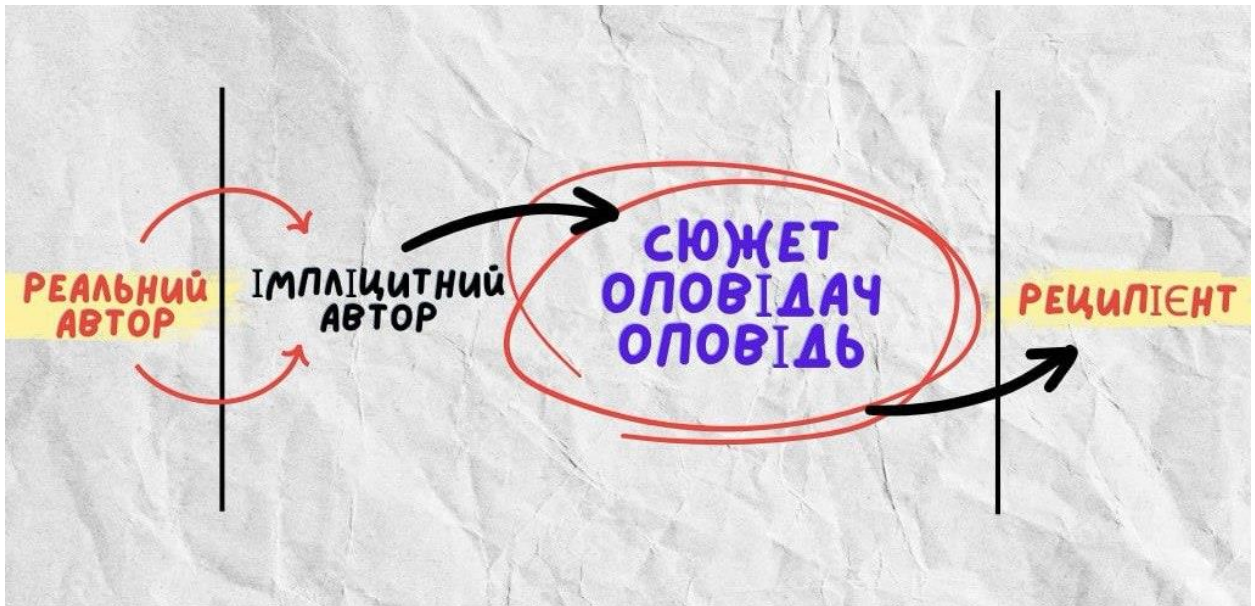
ДОДАТКИ

Додаток А

Поняття та терміни, використані при дослідженні

«Хмара тегів»



Схема взаємодії автора із реципієнтом

Додаток В

Афіші, фото заходів апробації творчої складової творчого мистецького
проєкту

Майстер-клас для студентів I-РТБ (майстерня В. Оселедчика)

Афіша заходу

МАЙСТЕР-КЛАС

ДЛЯ СТУДЕНТІВ 1 РТБ КУРСУ
(МАЙСТЕРНЯ В. Д. ОСЕЛЕДЧИКА)

Режисерські способи зображення соціальної реальності (на матеріалі ігрових кінофільмів італійського неореалізму).

10 ЖОВТНЯ 2023

11:00

ВІТРІВ ВЛАДИСЛАВ
ЗДОБУВАЧ ОСВІТНЬО-ТВОРЧОГО СТУПЕНЯ
ДОКТОРА МИСТЕЦТВА

**АПРОБАЦІЯ ТВОРЧОГО
МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ**
«РЕЖИСЕРСЬКЕ СЮЖЕТОТВОРЕННЯ В ІГРОВОМУ КІНО ЯК СПОСІБ
ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ»

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ
ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО

Фото заходу

Майстер-клас для студентів «МайстерніDoc» (платформа Zoom)

Афіша заходу

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ
ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО

ЖИТТЯ ЧЕРЕЗ МАЛЕНЬКІ ДІЇ

ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМА «ZOOM»

11:00 17 ЛЮТОГО 2024 КИЇВ

ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ ВИКОРИСТАННЯ МОМЕНТІВ ДІЇ
ПРИ СТВОРЕННІ ХУДОЖНЬОГО КІНОФІЛЬМУ.

ОНЛАЙН МАЙСТЕР-КЛАС ДЛЯ СТУДЕНТІВ
«МАЙСТЕРНІDOC» СЕРГІЯ БУКОВСЬКОГО.

ЗДОБУВАЧ ОСВІТНЬО-ТВОРЧОГО
СТУПЕНЯ ДОКТОР МИСТЕЦТВА

АПРОБАЦІЯ ТВОРЧОГО
МИСТЕЦЬКОГО ПРОЕКТУ

ВЛАДИСЛАВ ВІТРІВ



«РЕЖИСЕРСЬКЕ СЮЖЕТОТВОРЕННЯ В
ІГРОВОМУ КІНО ЯК СПОСІБ
ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ»

Відгук про проведений майстер-клас

ВІДГУК

про проведення Владиславом Вітрівим майстер-класу
«Життя через маленькі дії. Основні принципи використання
моментів дії при створенні художнього кінофільму»

У рамках навчального процесу школи документального кіно «МайстерняДос» здобувачем ступені доктора мистецтв КНУТКіТ ім. І.К. Карпенка-Карого Вітрівим В.В. було проведено майстер-клас «Життя через маленькі дії. Основні принципи використання моментів дії при створенні художнього кінофільму», що відбувся 17 лютого 2024 року на онлайн-платформі «Zoom».

Майстер-клас складався з наступних частин:

- Показ фрагменту науково-популярного кінофільму «Як збрехати життя маленьких дій?» (творча складова творчого-мистецького проєкту), який став приводом для подальшого викладу зазначеної проблематики;
- Доповідь за темою «Моменти дії як основні типи подій при творення художнього кінофільму»;
- Обговорення принципів застосування інструменту «момент дії» при зйомці документального фільму-спостереження.

Зазначимо, що підготований майстер-клас відповідає високому творчо-педагогічному рівню. Для студентів-документалістів особливо корисним є ознайомлення із підходами до сюжетотворення та запозичення їх функціонального призначення з практики драматургії ігрового кіно. Такий підхід відкриває можливість застосування моментів дій як способів побудови «провокацій» для документального персонажа (головного героя док. кінофільму) при написанні сценарію документального фільму-спостереження.

Також у рамках майстер-класу відбулося обговорення принципів застосування режисерських інструментів при створенні науково-популярного фільму (творча складова творчого-мистецького проєкту) «Як збрехати життя маленьких дій?».

Керівник школи
документального кіно «МайстерняДос»

С.Буковський
С.Буковський

С.Буковський
Організатор НСКУ *О.Тяврюк*



Майстер-клас для студентів «Української кіношколи»

Афіша заходу

Майстер-клас



УКРАЇНЬКА
КІНО
ШКОЛА

Майстер-клас для студентів **Ukrainian Film School**



МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ: вулиця МИКОЛИ ЗАКРЄВСЬКОГО, 22 (film.ua)

15:00

**24 ЖОВТНЯ
2023**

Сюжетотворення за принципом
“пригоди” у ігровому кінематографі

ВЛАД ВІТРІВ

здобувач освітньо-творчого ступеня доктор мистецтв

АПРОБАЦІЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ

РЕЖИСЕРСЬКЕ СЮЖЕТОТВОРЕННЯ В ІГРОВОМУ КІНО ЯК СПОСІБ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Відгук про проведений майстер-клас

ВІДГУК

про проведення Владиславом Вітрівим майстер-класу
«Сюжетотворення за принципом «пригоди»
у ігровому кінематографі»

У рамках навчального процесу кіношколи **«Українська Кіношкола»** здобувачем ступені доктора мистецтв КНУТКІТ ім. І.К. Карпенка-Карого Вітрівим В.В. було проведено майстер-клас «Сюжетотворення за принципом «пригоди» у ігровому кінематографі» для студентів, що навчаються за програмами «режисура» та «сценаристика». Майстер-клас відбувся 24 жовтня 2023 року за адресою: вулиця Миколи Закревського, 22 (FILM.UA Group).

Майстер-клас складався двох частин. Перша була присвячена демонстрації фрагменту науково-популярного кінофільму «Як збрехати життя маленьких дій?» (режисер В. Вітрів), що є творчою складовою творчого-мистецького проекту. Показ фрагменту кінофільму став приводом для подальшого викладу теми майстер-класу. Друга частина була присвячена обговоренню продемонстрованого фрагменту. Також В. Вітрівим була підготована доповідь «Пригода. Інтрига. Лінійна композиція».

Майстер-клас було проведено на високому творчо-педагогічному рівні. Спілкування лектора зі студентами-слухачами відбувалося у формі діалогу, що на нашу думку є доречним при підході до викладу даної теми та проведення начального процесу. Запропонований Владиславом погляд на способи побудови сюжету є корисним для розробки власних проектів студентів курсу «сценаристика» та студентів курсу «режисура», адже допомагає сформулювати підхід до розробки майбутнього ігрового кінофільму. Вважаємо за доцільне використовувати авторський майстер-клас «Сюжетотворення за принципом «пригоди» у ігровому кінематографі» у навчальному процесі.



Тимошенко А.І.
[Signature]

Додаток Д

Майстер-клас для студентів I-РТБ (майстерня В. Оселедчика)

Афіша заходу

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ
ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО

МАЙСТЕР-КЛАС

ДЛЯ СТУДЕНТІВ I РТБ КУРСУ (МАЙСТЕРНІ В. Д. ОСЕЛЕДЧИКА)

**19 БЕРЕЗНЯ
2024**



ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ СПРОЩЕНОЇ ІНТРИГИ
У ІГРОВОМУ КІНОФІЛЬМІ



ЗДОБУВАЧ ОСВІТНЬО-ТВОРЧОГО
СТУПЕНЯ ДОКТОРА
МИСТЕЦТВА

**ВІТРІВ
ВЛАДИСЛАВ**

11:00



АПРОБАЦІЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ
«РЕЖИСЕРСЬКЕ СЮЖЕТОТВОРЕННЯ В ІГРОВОМУ КІНО ЯК СПОСІБ
ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ»

Фото заходу



*Майстер-клас для творчої групи «NoStars» продакшн
Афіша заходу*

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ
ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО

СПІЛЬНИЙ МАЙСТЕР-КЛАС

ДЛЯ **NO STARS** 11:00
21 БЕРЕЗНЯ 2024

здобувач освітньо-творчого
ступеня доктор мистецтв

ВІТРІВ ВЛАДИСЛАВ

ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ СЮЖЕТНО-ЛІНІЙНОЇ КОМПОЗИЦІЇ ТА
ЇЇ АВТОРСЬКЕ ВИКОРИСТАННЯ У АРТХАУЗІ

КАТАЛІЗАТОР ПЕРША ПОВОРОТНА ТОЧКА ДРУГА ПОВОРОТНА ТОЧКА КУЛЬМІНАЦІЯ РОЗВ'ЯЗКА

АПРОБАЦІЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЕКТУ
«РЕЖИСЕРСЬКЕ СЮЖЕТОТВОРЕННЯ В ІГРОВОМУ КІНО ЯК СПОСІБ
ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ»

Фото заходу



Показ мистецької складової творчого мистецького проєкту

Афіша заходу

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ім. І.К.КАРПЕНКА-КАРОГО

показ мистецької складової
творчо-мистецького проєкту
на здобуття освітньо-творчого ступеня
доктора мистецтв

здобувач
ВІТРІВ ВЛАДИСЛАВ

**Як збрехати життя
маленьких дій?**

творчий керівник:
БУКОВСЬКИЙ СЕРГІЙ АНАТОЛІЙОВИЧ
науковий консультант:
АНГЕЛОВА АНГЕЛІНА ОЛЕГІВНА

11 квітня 2024
15:00
ауд. 208-6

Фото заходу

Сертифікати про апробацію творчого мистецького проєкту

CERTIFICATE
is awarded to
Vitriv Vladyslav
for being an active participant in
VII International Scientific and Practical Conference
**“CURRENT CHALLENGES
OF SCIENCE AND EDUCATION”**
24 Hours of Participation
(0,8 ECTS credits)
BERLIN
11-13 March 2024
sci-conf.com.ua



CERTIFICATE
is awarded to
Vitriv Vladyslav
for being an active participant in
V International Scientific and Practical Conference
**“EUROPEAN CONGRESS
OF SCIENTIFIC ACHIEVEMENTS”**
24 Hours of Participation
(0,8 ECTS credits)
BARCELONA
20-22 May 2024
sci-conf.com.ua





Київський національний університет театру,
кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого
Інститут екранних мистецтв
Кафедра режисури телебачення

СЕРТИФІКАТ

учасника

науково-творчої конференції
«КУЛЬТУРНІ ОРІЄНТАЦІЇ УКРАЇНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА У СФЕРІ
АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА: СУЧАСНІ ВИКЛИКИ ТА ПРОБЛЕМИ»

20 березня 2024 року

Вітрів В.В

**«РЕЖИСЕРСЬКЕ ОСМИСЛЕННЯ СОЦІАЛЬНОЇ
РЕАЛЬНОСТІ ЧЕРЕЗ ВНУТРІШНІ
КОНФЛІКТИ ПЕРСОНАЖІВ
(НА ПРИКЛАДІ «Я І ФЕЛІКС» ІРИНИ ЦІЛИК)»**

Завідувач кафедри
режисури телебачення
Інституту екранних
мистецтв

Заслужений діяч мистецтв України
Вітер Василь Петрович