

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

ВІТРІВ ВЛАДИСЛАВ ВАДИМОВИЧ



**СПЕЦІАЛЬНИЙ КУРС
РЕЖИСЕРСЬКЕ СЮЖЕТОТВОРЕННЯ В ІГРОВОМУ КІНО ЯК
СПОСІБ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

Методична розробка за тематикою творчого мистецького проекту

Творчий керівник:

Буковський Сергій Анатолійович
народний артист України,
старший виклад кафедри режисури телебачення

Науковий консультант:

Ангелова Ангеліна Олегівна
доктор філософських наук,
доцент кафедри театрознавства

КИЇВ-2024

Анотація. Спеціальний курс «Режисерське сюжетотворення в ігровому кіно як спосіб інтерпретації соціальної реальності» створено задля поглибленої інтеграції режисерів-початківців у професію режисера ігрового кіно. Спецкурс надає матеріал для поглибленого вивчення основних аспектів роботи автора-режисера над створенням сюжету ігрового кінофільму як при створенні сценарної першооснови, так і при створенні візуальної оповіді, що походить від особистої інтерпретації соціальної реальності.

У даному курсі розглянуто різні підходи до сюжетотворення, зокрема, побудову інтригоцентричного сюжету та побудову сюжету зі спрощеною інтригою. До вивчення зазначених типів сюжетотворення входять наступні аспекти: визначення походження поняття «інтрига» як принципу організації сюжету в діапазоні мистецтвознавчих інтерпретацій; визначення основних принципів побудови сюжету ігрового кінофільму з інтригою та зі спрощеною інтригою; визначення особливостей застосування інструменту «моменти дії» як системи пригод при побудові та реалізації ігрових кінофільмів; дослідження використання підходів до сюжетотворення на базі українського ігрового кінематографу доби Незалежності.

Зазначимо, що даний спеціальний курс стане корисним для поглибленого вивчення принципів побудови режисерської оповіді в залежності від авторської інтерпретації соціальної реальності для першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівня вищої освіти галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

Тривалість курсу – один семестр.

Мета курсу – ознайомити режисерів-початківців з підходами до побудови інтригоцентричного сюжету та сюжету зі спрощеною інтригою в ігровому кінофільмі; надати теоретичні та практичні навички щодо режисерського сюжетотворення при роботі над ігровими фільмами, сюжети яких побудовано за вказаними вище принципами.

Здобувачі курсу мають *знати*:

- ключові професійні поняття курсу та їх походження;
- основні принципи побудови драматургії ігрового кінофільму;
- авторські підходи до побудови інтригоцентричного сюжету в ігровому кінофільмі;
- авторські підходи до побудови сюжету зі спрощеною інтригою в ігровому кінофільмі;
- особливості застосування драматургічного інструменту «моменти дії» як системи пригод при побудові зовнішньої та внутрішньої дії головного персонажу;
- принципи режисерського сюжетотворення, що залежать від авторської інтерпретації соціальної реальності;
- етапи кіновиробництва;
- основні принципи написання логлайну, синопсису, трітменту в залежності від типу побудови сюжету ігрового кінофільму.

У результаті проходження спеціального курсу здобувачі *мають уміти*:

- здійснювати аналіз ігрових кінофільмів та визначати основні принципи їх побудови;
- характеризувати режисерські підходи до створення оповіді в ігрових кінострічках;
- визначати жанр ігрового кінофільму в залежності від проблеми головного персонажа та інструментів режисерського сюжетотворення;
- формулювати проблему головного героя, вибудовувати його зовнішню дію та інтригу при написанні власного сценарію;
- вибудовувати внутрішню дію головного персонажа при викладі сюжету зі спрощеною інтригою;
- чітко формулювати авторську ідею при написанні логлайну та розвивати її при розробці синопсису;

- вибудувати причинно-наслідковий зв'язок при написанні трітменту;
- застосовувати практичні навички при написанні власних сценаріїв ігрових кінострічок;
- застосовувати інструментарій режисера в залежності від авторської інтерпретації соціальної реальності при виконанні вправ або безпосередній розробці власного ігрового кінофільму.

Питання спецкурсу

РОЗДІЛ 1. ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК РЕЖИСЕРСЬКОГО СЮЖЕТОТВОРЕННЯ З АВТОРСЬКОЮ ІНТЕРПРЕТАЦІЄЮ СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

ТЕМА I. АВТОРСЬКІ ПІДХОДИ ДО СЮЖЕТОТВОРЕННЯ: ІНТРИГА У ДРАМАТУРГІЇ

- 1.1. Інтрига та її застосування у драматичному творі.
- 1.2. Походження поняття «інтрига» як принципу організації сюжету в давньогрецьких трагедіях. Поняття «проблема героя».
- 1.3. Авторський виклад процесу вирішення проблеми головним персонажем у трагедіях В. Шекспіра.

ТЕМА II. АВТОРСЬКІ ПІДХОДИ ДО СЮЖЕТОТВОРЕННЯ: СПРОЩЕНА ІНТРИГА У ЄВРОПЕЙСЬКОМУ РОМАНІ

- 2.1 Відсутність наскрізного процесу вирішення проблеми головним персонажем як основна риса європейського роману.
- 2.2. Принципи застосування трьох рівнів «світу персонажа» при викладі сюжету зі спрощеною інтригою.
- 2.3. «Дон Кіхот» М. де Сервантеса як авторський виклад способу життя головного персонажа.

ТЕМА III. ІНТРИГА ТА СПРОЩЕНА ІНТРИГА У ІГРОВОМУ КІНЕМАТОГРАФІ

- 3.1. Запозичення принципів застосування інтриги та спрощеної інтриги у драматургії та художньої літератури.
- 3.2. Інтрига в ігровому кінофільмі: початкові форми.
- 3.3. Використання спрощеної інтриги в ігровому кінематографі як виклад актуальної соціальної проблематики.

РОЗДІЛ 2. ПРИНЦИПИ ПОБУДОВИ ТА ПІДТРИМКИ ІНТРИГИ В ІГРОВИХ КІНОФІЛЬМАХ

ТЕМА IV. ЛІНІЙНА КОМПОЗИЦІЯ ЯК ОСНОВНИЙ ПРИНЦИП СТВОРЕННЯ ТА ПІДТРИМКИ ІНТРИГИ В ІГРОВОМУ КІНОФІЛЬМІ

4.1. Лінійна композиція як спосіб викладу процесу вирішення проблеми головним персонажем.

4.2. Каталізатор як основний елемент драматургічної структури інтригоцентричного сюжету.

4.3. Застосування елементів лінійної композиції як драматургічних інструментів створення та підтримки інтриги.

4.4. Процес вирішення проблеми головним персонажем: зовнішня дія.

ТЕМА V. ЗАСТОСУВАННЯ МОМЕНТІВ ДІЇ ПРИ ВИКЛАДІ ЗОВНІШНЬОЇ ДІЇ ГОЛОВНОГО ПЕРСОНАЖА

5.1. Функціональне призначення перипетій.

5.2. Використання моментів дії при побудові системи пригод.

5.3. Момент дії «перешкода».

5.4. Момент дії «ускладнення».

5.5. Момент дії «поворот».

5.6. Момент дії «розворот».

5.7. Драматичні переходи як інструмент створення безперервної дії головного персонажа.

ТЕМА VI. РЕЖИСЕРСЬКІ ІНСТРУМЕНТИ ПРИ ПОКАЗІ ЗОВНІШНЬОЇ ДІЇ

6.1. Взаємозв'язок режисерського сюжетотворення з предметом оповіді.

6.2. Побудова режисерської оповіді: «надійний оповідач».

6.3. «Непомітний» монтаж як основний інструмент викладу зовнішньої дії головного персонажа.

6.4. Площини соціальної реальності як предмети авторської оповіді.

6.5. Основні принципи непомітного монтажу (на матеріалі ігрового кінофільму «Свідок» (1985) режисера П. Віра).

ТЕМА VII. ПОБУДОВА РЕЖИСЕРСЬКОЇ ІНТРИГОЦЕНТРИЧНОЇ ОПОВІДІ В ІГРОВИХ КІНОФІЛЬМАХ УКРАЇНИ ДОБИ НЕЗАЛЕЖНОСТІ

7.1. Побудова сюжету та режисерське сюжетотворення у кінофільмі «Мої думки тихі» (2019) режисера А. Лукіча.

7.2. Побудова сюжету та режисерське сюжетотворення у фільмі «Додому» (2019) режисера Н. Алієва.

7.3. Способи авторського викладу актуальної для українського суспільства проблематики.

РОЗДІЛ 3. ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ СЮЖЕТУ ЗІ СПРОЩЕНОЮ ІГРОВОГОЮ В ІГРОВОМУ КІНОФІЛЬМІ

ТЕМА VIII. ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ СЮЖЕТУ ІЗ СПРОЩЕНОЮ ІНТРИГОЮ

8.1. Спрощена функція каталізатора як авторський підхід до викладу способу існування персонажа.

8.2. Особливості застосування принципу дедраMATИзації в ігрових кінофільмах.

8.3. Побудова характеру головного персонажа через виклад особистісної проблематики (на матеріалі ігрового кінофільму «Викрадачі велосипедів» (1948) В. де Сіки).

8.5. Мікродія як інструмент побудови внутрішньої дії (на матеріалі ігрового кінофільму «Чотиреста ударів» (1959) Ф. Трюффо).

8.6. Побудова сюжету із «формальним» каталізатором (на матеріалі ігрового кінофільму «Безтурботний їздок» (1969) Д. Хоппера).

ТЕМА IX. ВИКОРИСТАННЯ МОМЕНТІВ ДІЇ ПРИ ВИКЛАДІ ХАРАКТЕРУ ПЕРСОНАЖА

9.1. Побудова сюжету моментами дії як системи пригод, що розкривають характер головного персонажа.

9.2. Використання моментів дії задля побудови контрасту між впливом зовнішнього світу та внутрішньою дією персонажа (на матеріалі ігрового кінофільму «Жив співочий дрізд» (1970) О. Іоселіані).

9.3. Моменти дії як персонажі (на матеріалі ігрового кінофільму «Прості складнощі Ніко Фішера» (2012) Я.-О. Герстера).

ТЕМА X. ІНСТРУМЕНТИ РЕЖИСЕРА ПРИ ЗОБРАЖЕННІ ВНУТРІШНЬОЇ ДІЇ ГОЛОВНОГО ГЕРОЯ

10.1. Площина «персонаж – стосунки» та площина «персонаж – стани» як предмет режисерської оповіді.

10.2. Принцип спостереження як основний підхід до побудови оповіді.

10.3. Авторський принцип «спостереження» у документального кіно *Direct Cinema* (на матеріалі документального кінофільму «Комівояжер» (1969) А. Майзелса та Д. Майзелса).

10.4. Переосмислення концепції *Direct Cinema* режисерами ігрових кінофільмів.

ТЕМА XI. ПОБУДОВА РЕЖИСЕРСЬКОЇ ОПОВІДІ ЗІ СПРОЩЕНОЮ ІНТРИГОЮ У ІГРОВИХ КІНОФІЛЬМАХ УКРАЇНИ ДОБИ НЕЗАЛЕЖНОСТІ

11.1. Спрощена інтрига при викладі «ексцентричної» моделі світу (на матеріалі ігрового кінофільму «Другорядні люди» (2001) К. Муратової).

11.2. Застосування спрощеної інтриги при створенні портрету імпліцитного соціуму (на матеріалі ігрового кінофільму «Плем'я» (2014) М. Слабошпицького).

11.3. Відображення особистісної проблематики головного персонажа через виклад етапів дорослішання (на матеріалі кінофільму «Я і Фелікс» (2022) І. Цілик).

Форми навчання

Лекції, практичні та індивідуальні заняття, а також самостійна робота.

Тематика практичних занять

1. Аналіз підходів до сюжетотворення в ігрових кінофільмах світового кінематографу.
2. Розробка авторського задуму. Перший етап: формулювання авторського задуму у логлайні.
3. Розробка авторського задуму. Другий етап: виклад сюжету та передісторії у синопсисі.
4. Розробка авторського задуму. Третій етап: виклад подієвого ряду у трітменті.
5. Розробка авторського задуму. Четвертий етап: кастинг виконавців головної ролі та ролей другого плану.
6. Реалізація принципів «непомітного» монтажу при зйомці діалогу. Вправи.

Питання для самостійної роботи

1. Проблема героя та її ознаки, притаманні окремим жанрам ігрового кінофільму (детектив, вестерн, мелодрама, трилер та ін.).
2. Застосування нелінійної композиції при викладі процесу руху головного персонажа до вирішення проблеми.
3. Реалізація принципів «непомітного» монтажу на етапі постпродакшн.
4. Робота режисера з актором при викладі сюжету зі спрощеною інтригою.
5. Психологічна деталь персонажа як реалізація підтексту.

Орієнтовний перелік питань для підсумкового контролю

1. Взаємозв'язок сюжетотворення та авторської інтерпретації соціальної реальності.

2. Походження поняття «інтрига» як принципу організації сюжету.
3. Взаємозв'язок проблеми героя, роману та ігрового кіно.
4. Застосування елементів лінійної композиції як інструментів розвитку та підтримки інтриги.
5. Моменти дії: основні принципи використання при побудові інтригоцентричного сюжету.
6. Основні принципи «непомітного» монтажу як інструменту «надійного оповідача».
7. Сюжетотворення зі спрощеною інтригою: походження та ключовий підхід.
8. Особливості використання моментів дії при побудові сюжету зі спрощеною інтригою.
9. Особливості застосування принципу *спостереження* при викладі внутрішньої дії головного персонажа.
10. Режисерські підходи до інтерпретації соціальної реальності в українському кінематографі доби Незалежності.

Рекомендована література

Обов'язкова:

1. Арістотель. «Поетика» / пер. з давньогрецької Бориса Тена. Київ : Мистецтво, 1967. 140 с.
2. Горпенко В. Архітектоніка фільму : режисерські засоби і способи формування структури екранного видовища : в 5 т. - Т. 3, ч. 1: Монтажна архітектоніка фільму. Кадрозчеплення; Київ. держ. ін-т театр. мистец. ім. І. К. Карпенка-Карого. Київ : ДІТМ, 2000. 155 с.
3. Паві П. Словник театру. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2006. 640 с.
4. Погребняк Г. Авторський кінематограф у культурному просторі другої половини ХХ – початку ХХІ століття: моногр. Київ : НАКККіМ, 2020. 448 с.
5. Рибалко 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 : Varca Academy Publishing, 2021. С. 241–247.
6. Тіло й ідентичність в українській культурі, мистецтві, літературі, мові / за ред. Я.-К. Катажини, П. Олеховської, С. Романюк, М. Замбжицької. Варшава – Івано-Франківськ : Sowa Sp., 2016. 361 с.
7. Шклярєвський Г., Терещенко Ю. Морфологія і синтаксис екранних мистецтв. Київ : Альма-Прес, 2004. 320 с.
8. Armer A. Directing television and film (2 ed.). Belmont : Wodsword Publishing Company, 1990. 406 p.
9. Bazin A. What Is Cinema? / trans. Hugh G. Berkeley : University of California Press, 1972. Vol. 2. 212 p.
10. Bordwell D. Figures Traced in Light. Berkley — Los Angeles — London : University of California Press, 2005. 306 p.
11. Brown N. The Rhetoric of Filmic Narration. Ann Arbor : UMI Research Press, 1982. 126 p.

12. 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.
13. Dancyger K., Rush J. *Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules* (4 ed.). Oxford : Focal Press, 2007. 409 p.
14. Field S. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. London : Delta, 2005. 320 p.
15. Hayward S. *Cinema Studies: The Key Concepts* (2 ed.). London – New York : Taylor & Francis e-Library, 2001. 550 p.
16. Kracauer S. *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*. Princeton : Princeton University Press, 1997. 364 p.
17. Kundera M. *The Art of the Novel*. Croydon : Faber&Faber, 2005. 176 p.
18. Seger L. *Making a Good Script Great*. Los Angeles : Silman-James Press, 2010. 244 p.
19. Travis M. *Directing feature films: the creative collaboration between directors, writers, and actors*. Los Angeles : Michael Wise Production, 2000. 401 p.
20. Vogler K. *The Writer's Journey* (3 ed.). Studio City : Michael Wiese Productions, 2007. 450 p.

Додаткова:

1. Зубавіна І. *Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності: монографія*. Київ : Інтертехнологія, 2006. 232 с.
2. Зубавіна І. *Кінематограф сучасної України*. Київ : Фенікс, 2007. 296 с.
3. Клековкін О. *Theatrica: Лексикон [Текст]*. Київ : Фенікс, 2012. 800 с.
4. Berman R. *Fade In: The Screenwriting Process*. Studio City : Michael Wiese Productions, 1997. 410 p.
5. Booth W. *The Rhetoric of Fiction* (2 ed.). Chicago — London : The University of Chicago Press, 1982. 530 p.
6. Bordwell D. *Narration in the Fiction Film*. London : Routledge, 1985. 384 p.

7. Bordwell D. *On The History Of Film Style*. Cambridge — London : Harvard University Press, 1997. 322 p.
8. Buckland W. *Film Studies*. London : Hodder Education, 2003. 234 p.
9. Chatman S. *Story and discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca — London : Cornell University Press, 1978. 277 p.
10. *Critical Vision In Film Theory* / ed. T.Corrigan, P. White, M. Mazaj. New York : Bedford/st Martin`s, 2011. 1171 p.
11. *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal* / edit. L. Højbjerg, P. Schepelern. Gylling : Museum Tusculanum Press, 2003. 251 p.
12. Gaffney F. *On Screenwriting*. Leighton Buzzard : Auteur Press, 2008. 144 p.
13. Hayward S. *Cinema Studies: The Key Concepts* (2 ed.). London – New York : Taylor & Francis e-Library, 2001. 550 p.
14. Kingdon T. *Total Directing : Integrating Camera and Performance in Film and Television*. Los Angeles : Silman-James press, 2004. 588 p.
15. Lothe J. *Narrative In Fiction And Film : An Introduction*. New York : Oxford University Press, 2000. 274 p.
16. Lumet S. *Making Movies*. New York : Vintage Books, 1996. 195 p.
17. MacCann R. *Film : a Montage of Theories*. New York : A Dutton Paperback, 1966. 384 p.
18. Marner T. *Directing motion pictures*. London : Tantivy Press, 1974. 170 p.
19. Seger L. *Creating Unforgettable Character*. New York : An Owl Book Henry Holt and Company, 1990. 240 p.
20. Taylor J.R. *Cinema eye, cinema ear; some key film-makers of the sixties*. New York : Hill and Wang, 1964. 292 p.