

ВІДГУК

доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри
методології крос-культурних практик, професор кафедри
аудіовізуального мистецтва Харківської державної
академії дизайну і мистецтв
АЛФЬОРОВОЇ ЗОЇ ІВАНІВНИ

та Заслуженого діяча мистецтв України, доцента кафедри
кінорежисури та кінодраматургії
Київського національного університету театру,
кіно та телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого
ІЛЛЄНКА МИХАЙЛА ГЕРАСИМОВИЧА

на творчий мистецький проєкт
та наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту
ХІМІЧА АНДРІЯ ВІКТОРОВИЧА

«ПІДТЕКСТ ЯК РЕЖИСЕРСЬКИЙ ІНСТРУМЕНТ В ІГРОВОМУ КІНО»

поданого до захисту на здобуття освітньо-творчого ступеня
доктора мистецтва за спеціальністю
021 – Аудіовізуальне мистецтво та виробництво

Актуальність теми творчого мистецького проєкту та обґрунтованість його положень. На сьогодні якість впливу сучасного кінематографу залежить від здатності знімального колективу ігрового фільму, насамперед режисера, передати усі смислові нюанси, які містяться в

кінематографічному творі. В ситуації доволі дискретного метамодерного мислення пересічного глядача таке завдання стає не тільки необхідним, але вкрай актуальним. Безумовно, на створення кінематографічного твору впливає контекст, та соціокультурна ситуація, в межах якої відбувається це творення. Сам текст (тобто кінематографічний твір) стає «прямим» носієм смислу, і може бути «прочитаний» як нескладне звернення авторів до свого глядача. Втім, глибинні смисли авторського звернення в ігровому кінематографі часто визначаються підтекстом (*субтекстом*), чия функція стає визначальною в забезпеченні глибини кінематографічного «послання» інтелектуальному, думаючому глядачеві. Ось чому актуальність творчого мистецького проєкту «Підтекст як режисерський інструмент в ігровому кіно» А. Хіміча зумовлена необхідністю як теоретичного осмислення проблеми підтексту як режисерського інструменту в ігровому кінематографі, так і візуального унаочнення запропонованого підходу в самому проєкті. Не менш важливою метою стає окреслення змістовних і художніх принципів використання підтексту як інструменту режисури ігрового кіно як в режисерській практиці, так і в підготовці майбутніх режисерів у вищій мистецькій освіті в Україні.

Цілком закономірно, що у *першому розділі* з'ясовано походження поняття «підтекст» у драматургічному й мистецькому контекстах. А. Хіміч справедливо підсумовує те, що підтекст закладається в сприйнятті реципієнта.

Спираючись на власний досвід та опрацювання теоретичного матеріалу, А. Хіміч у *другому розділі* розглядає ключові значення поняття «підтекст» у різних, дотичних до кіно, видах мистецької діяльності, зокрема в літературі й музиці та розглядає «принцип айсберга», запропонований Е. Гемінгвеем. Те, що у цьому розділі виявлено поступове зростання прояву

підтексту в кіно: від заміни слів жестами до зображення закадрового простору персонажа, його мотивів і світогляду, виглядає цілком закономірним. В інформаційному капіталізмі, коли глядач стає досвідченим споживачем візуального контенту, вплив підтексту не тільки зростає, підтекст дозволяє авторам ігрового кінематографічного твору диференціювати свою цільову аудиторію і при цьому одночасно розширити «символічне поле» зазначеного твору. На прикладі детально проаналізованих ігрових фільмів автор творчого мистецького проєкту доводить, що підтекст може бути в основі художнього задуму, спонукати до специфічної організації кінотексту та стати самодостатнім виразним засобом впливу на глядача. До речі, те що А. Хіміч обрав для своєї роботи семіотичну методологію, значно спрощує розуміння її (роботи) аргументації та наведених висновків.

Третій розділ присвячений дослідженню режисерських рішень при створенні субтекстуальних форм. А. Хіміч наводить власну типологізацію цих форм, поділяючи їх на дві підгрупи: вербальні та візуальні. Також, використовуючи певну джерельну базу, автор творчого мистецького проєкту виокремлює специфічні режисерські прийоми, характеризує сутнісні ознаки їх застосування в ігрових кінематографічних творах. Наголошуючи на тому, що режисерські рішення, які використовують підтекст як інструмент, мають потужний потенціал розкриття характеру персонажа. І чим складніший характер персонажа, тим складнішою стає «номенклатура» підтекстів, які закладаються в ігровому фільмі.

Аргументація автора творчого мистецького проєкту є переконливою, логічною і, відповідно, віддзеркалена у висновках.

Відповідність публікацій та мистецької апробації темі творчого мистецького проєкту. Апробації результатів наукової складової творчого мистецького проєкту А. Хіміча висвітлено в 3-х публікаціях у фахових

наукових виданнях, затверджених МОН України та у публікації тез VIII Міжнародної науково-практичної конференції. м. Київ, 27.04.2023. Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, 2023. С. 136–138; в матеріалах конференції VII Міжнародної науково-практичної конференції. м. Ліверпуль, 1-3 березня 2024. Liverpool, United Kingdom, 2024. С. 431–433; в матеріалах Міжнародної науково-творча конференція «Культурні орієнтації українського суспільства у сфері аудіовізуального мистецтва: сучасні виклики та проблеми. м. Київ, 20.03.2024 р. Київ : КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, 2024. С. 28–29; у збірнику матеріалів VII Міжнародної науково-практичної конференції. м. Краків, 24.05.2024 р. Краків, Республіка Польща, 2024. С. 179–180; та у збірнику VI Міжнародної науково-практичної конференції «EUROPEAN CONGRESS OF SCIENTIFIC ACHIEVEMENTS». м. Барселона, 17-19.06.2024 р. Барселона, Іспанія, 2024.

Апробацію мистецької складової проєкту здійснено в рамках проведення майстер-класу для студентів 4 РТБ курсу в майстерні В. Д. Оселедчика (Київ, 4 травня 2023) та майстер-класу для студентів, що навчаються за програмами «режисура» та «сценарна майстерність» (Київ, 10 листопада 2023). Київ : Ukrainian Film School (FILM.UA Group), 2023.

Усі зазначені публікації та мистецькі апробації відповідають темі творчого мистецького проєкту А. Хіміча «Підтекст як режисерський інструмент в ігровому кіно».

Ступінь новизни основних результатів дослідження. Це дослідження в рівній мірі має як теоретичну, так і практичну складову для авторів фільму, починаючи з задуму до завершення роботи. Підсвідомо або свідомо, але кожний драматург, режисер, актор щосекунди шукає спосіб впливу на глядача поза межами формального протоколу, формальної логіки. Власне, від цього значною мірою залежить результат спілкування між

глядацькою залогою і позаекранним простором фільму – успіх фільму. Безумовно, зазначений творчий мистецький проєкт є цікавим, його наукова новизна полягає в теоретичному обґрунтуванні специфіки режисерської роботи з підтекстом, в глибокому аналізі використання візуальних і вербальних субтекстуальних форм в ігровому кінематографі. Варто також наголосити на тому, що систематизовано раніше не розглядалось в українському мистецтвознавстві. Водночас у проєкті вперше доведено, що субтекст є суто авторським режисерським інструментом, що своєрідно проявляє зміст фільму через розкриття характерів персонажів фільму. Існування дослідження у двох видах матеріалу – в паперовому і екранному, підкреслює складність, безмежність проблеми, її щоденну, стабільну актуальність поза часовими рамками.

Рівень виконання творчого мистецького проєкту. Творчий мистецький проєкт характеризується високим рівнем виконання. Запропонований науково-популярний фільм «Темна сторона тексту» є корисним для використання у навчальній практиці зі студентами курсу режисури ігрового кіно. Цікавим є те, що фокус у фільмі зміщений від безпосередньо прямолінійного викладу матеріалу, на залучення глядацької співучасті («співдумання») під час перегляду, що допомагає більш якісно передати предмет дослідження та засвоїти його студентами.

Висновок. Творчий мистецький проєкт, поданий на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» виконано на належному науковому рівні, робота характеризується логічністю викладу, містить обґрунтовані теоретичні та практичні результати. Наукова новизна роботи висвітлює режисерський аспект роботи з підтекстом у ігровому кіно задля створення складного та глибокого характеру персонажа. Доробок автора постає у вигляді наукових

позицій та художньо-естетичних роздумів щодо вивчення методу «перетворення» та застосування його елементів на практиці.

З огляду на це, резюмуємо, що робота А. В. Хіміча «Підтекст як режисерський інструмент у ігровому кіно» може бути рекомендовано до захисту, автор заслуговує на присудження ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри методології крос-культурних практик, професор кафедри аудіовізуального мистецтва Харківської державної академії дизайну і мистецтв

АЛФЬОРОВА З. П.

Заслужений діяч мистецтв України, доцент кафедри кінорежисури та кінодраматургії Київського національного університету театру, кіно та телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого

ІЛЛЕНКО М. Г.

Підпис *М. Г. Ілленка*
ЗАСВІДЧУЮ

ПРОВІДНИЙ ІНЖЕНЕР
ВІДДІЛУ КАДРІВ

