

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

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

ЦЬОНА АНТОН-ГРИГОРІЙ ОЛЕГОВИЧ

УДК 791.633:791.635]

НАУКОВЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ
**РОБОТА З АКТОРСЬКИМ АНСАМБЛЕМ У ПРОЦЕСІ
РЕЖИСЕРСЬКОГО ТВОРЕННЯ ЕКРАННОГО СВІТУ**

021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

02 «Культура і мистецтво»

Подается 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 _____ А.-Г. О. Цьона



Творчий керівник:

Буковський Сергій Анатолійович

народний артист України, старший викладач

Науковий консультант:

Ангелова Ангеліна Олегівна

доктор філософських наук, доцент

АНОТАЦІЯ

Цьона А.-Г. О. Робота з акторським ансамблем у процесі режисерського творення екранного світу. – 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» (галузь знань 02 «Культура і мистецтво»). – Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Міністерство культури та інформаційної політики України, Київ, 2024.

Зміст анотації. У даному науковому обґрунтуванні досліджуються інструменти роботи з акторським ансамблем в процесі створення режисером екранного світу в ігровому кіно. Ця творча діяльність пов'язана з підбором та укладанням акторського колективу фільму, створенням системи персонажів кінорозповіді, визначенням стилістики акторської гри та безпосередньої роботи з виконавцями. Ці елементи є ключовими при створенні екранного світу. **Актуальність теми** дослідження полягає у висвітленні особливостей режисерських рішень в роботі з акторським ансамблем в ігровому кіно, що відображає авторську модель екранного соціуму. На жаль, як свідчить аналіз науково-академічної літератури та інших джерел, взаємовплив підбору акторського ансамблю та предмету оповіді у фільмі, а також як це обумовлює репрезентацію соціальних реалій залишається мало дослідженим. Недостатній рівень вивчення системної та осмисленої роботи режисерів з акторським ансамблем підкреслює доцільність дослідження цієї теми.

Мета дослідження полягає у необхідності дослідити режисерські задачі та методи в роботі зі створення акторського ансамблю в ігровому кіно.

Наукова новизна обґрунтування полягає у комплексному аналізі роботи режисера з акторським ансамблем та спробі вивести методологію створення

кінематографічного світу інструментами осмисленого підбору, залучення та поєднання акторів у площині екранного твору.

У **першому розділі** здійснено аналіз основних понять та положень, що стали визначальними при подальшому дослідженні. Були окреслені такі поняття, як «характер», «амплуа», «типаж», «характеризація» та інші. Розглянуто історичний контекст виникнення акторського сторітелінгу та ансамблю в кінематографі. Простежено перехід від фіксації реальності до розповіді вигаданої історії через акторів. Висвітлено формування двох векторів акторського сторітелінгу в процесі розвитку кінематографу, що умовно визначено як європейський та американський. Охарактеризовано особливості та ключові риси кожного з них. Виявлено зміни в акторському сторітелінгу з приходом звуку та появу нового розуміння ансамблевості, що виникло після неореалізму.

У **другому розділі** сфокусовано увагу на дослідженні взаємозв'язку драматургічних функцій персонажів та режисерського вирішення ролей у роботі з актором. Розглянуто розуміння функцій персонажів як важливого критерію при підборі виконавців на ролі. Визначено, що головні персонажі є домінантними фігурами при створенні конфлікту та сюжету фільму, також уточнено коло завдань та вимог до акторів на ці ролі. З'ясовано роль допоміжних персонажів в організації системи дії, художнє значення цих персонажів в площині твору та характеристики необхідні для виконавців таких ролей. Виявлено також функції мінорних (фонових) персонажів, які стають основним інструментом режисера при створенні середовища існування головних героїв та атмосфери фільму.

У **третьому розділі** висвітлено основні принципи роботи режисера з акторським ансамблем. Розглянуто акторський ансамбль в ігровому кіно як інструмент презентації соціуму екранного світу фільму. Здійснено спробу класифікації режисерських ансамблевих рішень. Першою означено ієрархічну класичну модель організації акторського ансамблю, що базується на чіткому поділі на головних та другорядних персонажів. Проаналізовано роботу з

акторським колективом в ансамблі відповідного типу. Охарактеризовано «демократичну» (фрескову) модель ансамблю рівнозначних персонажів, що є іншим варіантом ансамблевого рішення. Виокремлено третю модель, що вирізняється наявністю домінантного персонажа та соціального середовища як фону для нього. Різні типи ансамблів проаналізовано на прикладах як із зарубіжного кінематографу, так і з українського "поетичного кіно" та фільмів періоду Незалежної України.

У **підсумках** здобувач наводить результати практичної реалізації та теоретичного обґрунтування творчого мистецького проєкту. Наголошено на комплексному аналізі роботи з акторським ансамблем в процесі режисерського творення екранного світу в ігровому кіно. Досягнуто таких результатів: сформовано теоретичну та джерельну базу, систематизовано бібліографічні матеріали, визначено поняттєвий апарат. З'ясовано значення рівномірного акторського існування в цілісності оповіді в кіно. Визначено підґрунтя та характеристики американської та європейської моделей становлення акторського сторітелінгу. Встановлено взаємозв'язок функцій персонажів та роботи режисера з актором. Запропоновано класифікацію ансамблевих рішень, що базується на ієрархічній або демократичній моделях. Виділено модель соціального середовища як фону для домінантного персонажа. Зроблено узагальнений висновок, що режисерське вирішення акторського ансамблю визначає характер моделювання соціальних конструктів художнього світу ігрового фільму.

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

Ключові слова: *ігровий фільм, екранний світ, акторський ансамбль, режисура ігрового кіно, робота режисера з актором, характеристика, функції персонажів, кастинг, соціум, акторський сторітелінг.*

ABSTRACT

Tsona A.-H. O. Working with the acting ensemble in the process of directorial creation of the screen world. – A qualification scientific work in the form 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 this scientific justification, the author explores the tools for working with an acting ensemble in the process of creating a screen world by a director in feature films. This creative activity involves the selection and formation of the film's acting collective, the creation of the system of characters in the film narrative, the determination of the stylistics of the acting performance, and the direct work with the performers. These elements are key in the creation of the screen world. **The relevance of the research** topic lies in highlighting the peculiarities of directorial decisions in working with an acting ensemble in feature films, which reflects the author's model of screen society. Unfortunately, according to the analysis of academic literature and other sources, the mutual influence of the selection of the acting ensemble and the subject of the film's narrative, as well as how this determines the representation of social realities, remains under-researched. The insufficient level of study of the systematic and meaningful work of directors with an acting ensemble emphasizes the expediency of researching this topic.

The purpose of the research is to investigate the director's tasks and methods in the work of creating an acting ensemble in feature films.

The scientific novelty of the study lies in a comprehensive analysis of the director's work with the acting ensemble and an attempt to derive a methodology for creating a film world using the tools of meaningful selection, involvement and combination of actors in the plane of the screen work.

In the first chapter, an analysis of the main concepts and provisions that became decisive in the further research is carried out. Concepts such as "character," "role," "type," "characterization," and others were outlined. The historical context of the emergence of actor's storytelling and acting ensemble in cinema is considered. The transition from fixing reality to telling a fictional story through actors is traced. The formation of two vectors of actor's storytelling in the process of cinema evolution, conditionally defined as European and American, is highlighted. The peculiarities and key features of each of them are characterized. Changes in actor's storytelling with the advent of sound and the emergence of a new understanding of acting ensemble that arose after neorealism are identified.

The second chapter focuses on examining the interrelation between the dramaturgical functions of characters and the director's approach to roles in working with actors. The understanding of character functions as an important criterion in the selection of performers for roles is considered. It is determined that the main characters are the dominant figures in creating the conflict and plot of the film, and the range of tasks and requirements for actors in these roles is specified. The role of supporting characters in the organization of the system of action, the artistic significance of these characters in the plane of the work and the characteristics necessary for the performers of such roles are clarified. The functions of minor characters, which become the director's main tool in creating the environment for the main characters and the atmosphere of the film, are also identified.

The third chapter highlights the basic principles of the director's work with the acting ensemble. The acting ensemble in feature films is considered as a tool for presenting the society of the film's screen world. An attempt is made to classify directorial ensemble decisions. The first is defined as the hierarchical classical model of organizing the acting ensemble, based on a clear division into main and secondary roles. The work with the ensemble in such a type of ensemble is analyzed. The «democratic» (fresco) model of an ensemble of equivalent characters, which is another

variant of ensemble decision-making, is characterized. A third model is distinguished, represented by the presence of a dominant character and a social environment as a background for this character. Different types of ensembles are analyzed using examples from both foreign cinema and Ukrainian "poetic cinema" and films from the period of independent Ukraine.

In the conclusions, the author presents the results of the practical implementation and theoretical justification of the creative art project. Emphasis is placed on the comprehensive analysis of working with the acting ensemble in the process of directorial creation of the screen world in feature films. The following results have been achieved: the theoretical and source base has been formed, bibliographic materials have been systematized, and the conceptual apparatus has been defined. The significance of consistent actor presence in the integrity of the film narrative is clarified. The basis and characteristics of the American and European models of actor's storytelling are determined. The interrelation between the functions of characters and the director's work with the actor has been established. A classification of ensemble decisions based on hierarchical or democratic models is proposed. The model of the social environment as a background for the dominant character is highlighted. A generalized conclusion is made that the director's decision of the acting ensemble determines the nature of modeling the social constructs of the artistic world of a feature film.

The work consists of an introduction, three chapters, conclusions, a list of references and appendices.

Keywords: *feature film, screen world, acting ensemble, feature film directing, director's work with an actor, characterization, character functions, casting, society, actor's storytelling.*

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА

Наукові праці, де опубліковані основні наукові результати дослідження

1. Цьона А.-Г. О. Зображення 1990-х в українському кінематографі 2010–2020-х як спосіб національної самоідентифікації. *Культура України*. Харків, 2024. № 83. С. 99–106. URL: <http://ku-khsac.in.ua/issue/view/17844>

2. Цьона А.-Г. О. Режисерське використання актора комічного амплуа в драматичній ролі на прикладі творчості Джима Кері. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2024. №1. С. 428–433. URL: <https://journals.urau.ua/visnyknakkkim/article/view/302116>

3. Цьона А.-Г. О. Режисерські способи характеристики акторського ансамблю у фільмах Пола Томаса Андерсона. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого*: збірник наукових праць. Київ, 2024. № 34. С. 189–198.

URL: <http://nv.knutkt.edu.ua/article/view/305215>

Інформація про апробацію результатів дослідження

4. Цьона А.-Г. О. Біографічний фактор як інструмент роботи режисера з актором на прикладі фільму «Кит» Даррена Аранофскі. *Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва: збірник матеріалів VIII Міжнародної науково-практичної конференції* (м. Київ, 27 квітня 2023 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого. С. 202. URL: <https://knutkt.com.ua/naukovarobota/1920.html>

5. Цьона А.-Г. О. Протагоніст-антигерой в драматургії кіно на прикладі фільму «Нафта» Пола Томаса Андерсона. *IV Міжнародна науково-практична конференція «SCIENCE AND SOCIETY: MODERN TRENDS IN A CHANGING WORLD»* (Відень, Австрія, 18-20 березня 2024 р.). С. 315–319.

6. Цьона А.-Г. О. Взаємодія професійних та непрофесійних акторів у кіно (на прикладі кастингу фільму «Ла Палісіада» Ф. Сотніченка). *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. 57–60.

7. Цьона А.-Г. О. Поєднання елементів комедії, мелодрами та драми в акторському ансамблі на прикладі фільму «Малюк» (1921) Чарлі Чапліна. *IX Міжнародна науково-практична конференція «TOPICAL ASPECTS OF MODERN SCIENTIFIC RESEARCH»* (Токіо, Японія, 16-18 травня 2024 р.). С. 497–500.

8. Цьона А.-Г. О. Ансамбль рівнозначних персонажів у неієрархічному екранному світі (на прикладі фільму «Пастораль» О. Іоселіані). *IX Міжнародна науково-практична конференція «INNOVATIVE DEVELOPMENT OF SCIENCE, TECHNOLOGY AND EDUCATION»* (Ванкувер, Канада, 6-8 червня 2024 р.). С. 460–464.

Інформація про апробацію творчого мистецького проєкту

9. Цьона А.-Г. О. Протагоніст в основі ієрархічного акторського ансамблю. Майстер-клас для студентів 1 РТБ курсу майстерні В. Д. Оселедчика (м. Київ, 17 жовтня 2023 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури телебачення, 2023.

10. Цьона А.-Г. О. Акторський ансамбль в ігровому кінематографі. Майстер-клас для студентів Ukrainian Film School (м. Київ, 31 жовтня 2023 р.). Київ: Українська кіношкола, 2023.

11. Цьона А.-Г. О. «Ансамбль в кіно. Принципи поєднання персонажів. Технології пошуку та підбору виконавців». Онлайн майстер-клас для студентів

«МайстерніDOC» Сергія Буковського. (м. Київ, 19 лютого 2024 р.). Київ: «МайстерняDOC» Сергія Буковського, онлайн-платформа «Zoom», 2024.

12. Цьона А.-Г. О. «Акторський ансамбль. Створення «соціуму» фільму режисером». 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.

13. Цьона А.-Г. О. «Принципи роботи з кастингом. Робота режисера з актором та акторським ансамблем у аудіовізуальних творах». Майстер-клас для NO STARS продакшн. (м. Київ, 21 березня 2024 р.). Київ: «NO STARS» prod., 2024.

14. Цьона А.-Г. О. «Великий пазл характерів». Майстер-клас для студентів 1 РТБ курсу в майстерні В. Д. Оселедчика (м. Київ, 19 березня 2024 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури телебачення, 2024.

15. Цьона А.-Г. О. Творчий мистецький проєкт «Великий пазл характерів». Публічний показ творчої складової творчого мистецького проєкту (м. Київ, 12 квітня 2024 р.). Київ: КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, 2024.

ЗМІСТ

ВСТУП	13
РОЗДІЛ I. Теоретико-методологічні та історичні засади дослідження	23
1.1. Теоретико-методологічні засади, джерельна база та поняттєвий апарат творчого мистецького проєкту	23
1.2. Історичний контекст розвитку акторського сторітелінгу та ансамблю в кінематографі	34
1.2.1. Становлення американської моделі акторського сторітелінгу та ансамблю.....	41
1.2.2. Європейська модель розвитку акторського сторітелінгу та ансамблю	51
1.3. Зміни в акторському сторітелінгу з приходом звуку та виникнення нового розуміння кіноансамблю.....	61
Висновки до I розділу	67
РОЗДІЛ II. Функції персонажів в контексті режисерської роботи з акторами	68
2.1. Головні персонажі як домінантні фігури для створення конфлікту та сюжету.....	68
2.2. Допоміжні персонажі: функції, характеристики, значення.....	78
2.3. Мінорні (фонові) персонажі як елементи створення атмосфери....	86
Висновки до II розділу	92
РОЗДІЛ III. Принципи роботи режисера з акторським ансамблем	93
3.1. Акторський ансамбль в ігровому кіно як режисерська презентація соціуму екранного світу.....	93
3.2. Типи ансамблевих режисерських рішень.....	97
3.2.1. Класична модель ієрархічного акторського ансамблю	97

3.2.2. «Демократична» («фрескова») модель ансамблю рівнозначних персонажів.....	105
3.2.3. Соціальне середовище як фон для домінантного персонажа.....	119
Висновки до III розділу.....	137
ВИСНОВКИ.....	138
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	144
ФІЛЬМОГРАФІЯ.....	153
ДОДАТКИ.....	156

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Режисура невпинно та динамічно розвивається як мистецтво і ремесло, додаються нові технології роботи та виробництва. Виникає потреба системного та ґрунтовного розгляду оновлення режисерського інструментарію. Українське ігрове кіно останніх кількох десятиліть характеризується активним пошуково-експериментальним процесом у площині роботи режисера з актором, що помітно в багатьох українських стрічках. Здійснюються спроби різноманітного поєднання професійних і непрофесійних акторів, різножанрові пошуки та експерименти авторських кіностилістичних рішень. Актуальним постає дослідження методології режисерської роботи в українському національному кіно, оскільки кількість вітчизняних академічних розвідок в цій площині є обмеженою.

Однією з основних задач режисера в кіно вважається саме робота з актором. Широке коло науковців досліджували акторські школи, методи виховання виконавця та техніки роботи над роллю, тобто розглядали індивідуальні спроможності в контексті конструювання умовно-театрального або реалістично-кінематографічного образу. Ці аспекти розробляють на рівні системи тренування та підготовки актора. Поза межами уваги залишається те, що кінематограф – це не тільки створення особистих ролей, а й великий світ персонажів, що презентують суб'єктивну художню реальність як відображення об'єктивного соціального устрою. Окрім головних ролей (протагоніста та антагоніста) наявна також значна частина героїв, що їх оточують. Склад більшості сучасних фільмів налічує велетенську кількість дійових осіб. Кожен з них є елементом більшої картини, що утворює систему персонажів художнього світу кіно. Режисер поєднує ці елементи для побудови цілісного екранного світу.

В даному дослідженні здійснено поглиблений та розширений аналіз роботи режисера ігрового кіно з акторами-виконавцями з метою створення акторського ансамблю. Недостатній рівень вивчення системної та осмисленої роботи

режисерів з акторським ансамблем, особливо в контексті браку розвитку та сформованості кіноакторської школи в Україні, підводить до необхідності ґрунтовної розробки цього аспекту режисури. Саме тому запропоноване автором дослідження є актуальним та доцільним.

Зв'язок з науковими програмами, планами, темами. Дослідження виконано відповідно до планів наукової роботи кафедри режисури телебачення Інституту екранних мистецтв Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого.

Об'єкт дослідження – режисура ігрового кіно.

Предмет дослідження – робота з акторським ансамблем у процесі режисерського творення екранного світу.

Мета дослідження полягає в необхідності дослідити режисерські задачі та методи в роботі зі створення акторського ансамблю в ігровому кіно.

Завдання, що були виконані для реалізації поставленої мети:

- систематизувати теоретико-методологічну та джерельну базу дослідження;
- сформулювати та уточнити поняттєвий апарат творчого мистецького проекту;
- відстежити історичний контекст та етапи розвитку акторського сторітелінгу та ансамблю від театру до кінематографу;
- прослідкувати становлення американської моделі акторського сторітелінгу та ансамблю, що має домінанту розваги;
- охарактеризувати європейську модель розвитку акторського сторітелінгу та ансамблю як продовження традиції драматичного театру;
- виявити зміни в акторському сторітелінгу з приходом звуку та появу нового розуміння кіноансамблю;
- визначити функції головних персонажів як домінантних фігур для

створення конфлікту та сюжету фільму в контексті режисури ігрового кіно;

- з'ясувати художнє значення, функції та характеристики допоміжних персонажів фільму;
- виявити функції мінорних персонажів як режисерського інструменту створення атмосфери фільму;
- розглянути акторський ансамбль в ігровому кіно як презентацію соціуму екранного світу фільму;
- проаналізувати класичну модель ієрархічної системи персонажів та роботу з акторським ансамблем відповідного типу;
- охарактеризувати «демократичну» («фрескову») модель ансамблю рівнозначних персонажів;
- виокремити соціальне середовище як фон для домінантного персонажа.

Методи дослідження наукового обґрунтування творчого мистецького проекту є результатом відбору, що сформувався внаслідок поєднання наукової та мистецької складових:

- *емпірико-теоретичний* – для визначення інформаційно-сислової цінності джерел у процесі опрацювання емпіричного матеріалу, актуальної історіографії та джерельної бази (включає комплексний аналіз та порівняння);
- *історично-культурологічний* – для пояснення соціокультурних умов формування кіноакторських шкіл та осмислення історичної генези акторського ансамблю;
- *аналіз та синтез, дедуктивний та індуктивний методи* – в процесі з'ясування характерних особливостей режисерських рішень акторського ансамблю;

- *порівняльно-типологічний* – для виявлення схожих і відмінних форм акторського кіноансамблю в різних культурних та комунікативних середовищах;
- *аналогії* – для виявлення ідентичних формальних параметрів, притаманних певній типам ансамблевих рішень;
- *систематизація* – для висвітлення об’єктивних формальних характеристик, властивих роботі режисера з акторським ансамблем в ігровому кіно;
- *узагальнення* – для окреслення системних положень і підведення підсумків дослідження.

Теоретичну базу наукового обґрунтування становлять:

- Словники та довідники з професійної театрознавчої та кінознавчої лексики (І. Савченко, І. Ліпницька, О. Клековкін, П. Паві, Ф. Бівер, С. Бленфорд, А. Кюн, Г. Вествел, В. Миславський та ін.);
- Роботи вітчизняних та зарубіжних дослідників теоретичних та практичних засад кіномистецтва (В. Кісін, Г. Погребняк, В. Чубасов, Г. Шклярєвський, Ю. Терещенко, С. Люмет, Д. Мемет, М. Тревіс, Т. Кінгдон та ін.);
- Праці, що розглядають акторську майстерність в кіно та театрі (Дж. Комей, Дж. Нейрмор, Д. Дреснер, С. Батсон, Д. Маєр, Т. Совгира, М. Татаренко, Д. Томпсон та ін.);
- Книги з теорії драматургії та основ сценарної роботи (Л. Сегер, Р. Маккі, Р. Френшем, К. Дансігер, Дж. Раш, Д. Говард, Е. Маблі та ін.);
- Дослідження історії світового та національного кінематографу (Ж. Садуль, Д. Бордвел, К. Томпсон, Л. Брюховецька, М. Шил, Л. Госейко, Р. Кінг, А. Нолетті та ін.);
- Праці кінокритиків та кінознавців (А. Базен, М. Ляо, Ч. Ейдсвік, А. Рауш, С. МаКарті, О. Е. Чаглаян та ін.).

Джерельна база дослідження.

Відеоматеріали:

- Кінохроніки перших фільмів братів Люм'єр: «Вихід робітників з фабрики» (1895), «Прибуття потягу» (1896), «Политий поливальник» (1895), «Ковалі» (1895), «Прибуття делегатів на фотоконгрес у Ліоні» (1895), «Сніданок немовляти» (1895).

Ігрові зарубіжні та українські кінофільми: «Політ на місяць» (1902) Ж. Мельєса, «Велике пограбування потягу» (1903) Е. Портера, «Малюк» (1921) Ч. Чапліна, «Народження нації» (1915) Д. В. Гріффіта, «Нетерпимість» (1916) Д. В. Гріффіта, «Терье Віген» (1917) В. Шострьома, «Гірський Ейвінд» (1918) В. Шострьома, «Візник» (1921) В. Шострьома, «Мальтійський сокіл» (1941) Дж. Г'юстона, «Касабланка» (1942) М. Кертиса, «Мати й не мати» (1944) Г. Гокса, «Великий сон» (1946) Г. Гокса, «12 розгніваних чоловіків» (1957) С. Люмета, «Залягти на дно в Брюгге» (2008) М. Мак-Дони, «Банші Іншіріна» (2022) М. Мак-Дони, «Леон» (1994) Л. Бессона, «Втеча з Шоушенку» (1994) Ф. Дарабонта, «Сім» (1995) Д. Фінчера, «Одного разу в Америці» (1984) С. Леоне, «Ігри розуму» (2001) Р. Говарда, «Хрещений батько» (1972) Ф. Ф. Копполи, «Темні часи» (2017) Дж. Райта, «Пастораль» (1979) О. Іоселіані, «Прощай, готель Дракон» (2003) Ц. Мін-ляна, «Таксист» (1976) М. Скорсезе, «Що гнітить Гілберта Грейпа?» (1993) Л. Галльстрема, «Нестерпна легкість буття» (1988) Ф. Кауфмана, «Кабаре» (1972) Б. Фосс, «Титанік» (1997) Дж. Кемерона, «Бідолашні створіння» (2023) Й. Лантімоса, «Список Шиндлера» (1993) С. Спілберга, «Читець» (2008) С. Долдрі, «Матриця» (1999) сестер Вачовські, «Моя ліва нога» (1989) Дж. Шерідана, «Нафта» (2007) П. Т. Андерсона, «Примарна нитка» (2017) П. Т. Андерсона, «Білий птах з чорною ознакою» (1971) Ю. Ілленка, «Камінний хрест» (1968) Л. Осики, «Сьомий маршрут» (1997) М. Ілленка, «Шоу Трумана» (1998) П. Уїра, «Мої думки тихі» (2019) А. Лукіча, «Люксембург Люксембург» (2022) А. Лукіча.

- Інтерв'ю з режисерами та акторами: Люк Бессон, Мартін Скорсезе, Леонардо Ді Капріо.

Літературні джерела:

- Інтерв'ю таких режисерів, як Мартін Скорсезе, Пол Томас Андерсон та інших.
- Художня література та світова драматургія (Есхіл, Софокл, Еврипід, В. Шекспір, Й. В. Гете, Г. Ібсен, Ж. Б. Мольєр).

Наукова новизна отриманих результатів зумовлена тим, що цей проєкт є першим в Україні комплексним дослідженням роботи режисера з акторським ансамблем.

У дослідженні вперше:

- висвітлено витоки й значення колективного акторського сторітелінгу та застосування принципів акторської ансамблевості в процесі створення ігрового фільму;
- розширено кут погляду на інструментарій роботи режисера з колективом акторів;
- класифіковано ансамблеві режисерські рішення;
- обґрунтовано основні методи режисерського моделювання екранного світу через поєднання персонажів та акторів;
- сформульовані основні принципи підбору акторів на ролі як суттєвої складової режисерського інструментарію.

Уточнено:

- взаємозв'язок драматургічних функцій персонажів, кастингу та ансамблево-акторського вирішення ролей у фільмі;
- режисерські способи характеристики домінантних персонажів в акторському ансамблі;
- значення допоміжних персонажів у висвітленні характеру протагоніста;

- послідовність етапів формування акторського сторітелінгу в ігровому кіно;
- визначення поняття характеристики в контексті режисерської роботи з акторами-виконавцями.

Набуло подальшого розвитку:

- класифікація акторів за природою існування в ігрових кінофільмах, у якій характерні актори-особистості виведено як окрему категорію;
- значення підбору та роботи з акторським ансамблем як важливого напрямку режисури ігрових фільмів.

Результатом дослідження є ствердження, що заданий режисером вигляд акторського ансамблю в кіно визначає характер створеної моделі авторського екранного світу. Наукова новизна обґрунтування полягає в аналізі роботи режисера з акторським ансамблем та спробі вивести методологію створення кінематографічного світу інструментами осмисленого підбору, залучення та поєднання акторів у площині екранного твору.

Практичне значення отриманих результатів. Теоретичні напрацювання та висновки наукового обґрунтування можуть бути інтегровані в навчальний процес мистецьких закладів вищої освіти та використані під час творчих практичних занять, таких як «робота режисера з актором», «історія режисури», «робота над розробкою сценарію» та «режисерське втілення творчого задуму». Навчально-наукові рекомендації щодо оволодіння навичками створення екранних творів можуть бути корисними для викладачів мистецьких закладів 3-го та 4-го рівнів акредитації. Принципи роботи з акторським ансамблем, викладені в науковому обґрунтуванні, рекомендовані для застосування під час роботи над різножанровими проєктами у кіно- та телевиробництві, а також у мистецьких проєктах художньо-просвітницьких закладів.

Апробація матеріалів дослідження здійснювалася паралельно в обох компонентах за допомогою наукової та мистецької складових творчого мистецького проекту. Так, зокрема, отримані результати *наукової* складової висвітлено: у публікації тез «Біографічний фактор як інструмент роботи режисера з актором на прикладі фільму «Кит» Даррена Аранофські» в рамках VIII Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні дослідження в галузі культури і мистецтва: збірник матеріалів» (м. Київ, 27 квітня 2023 р.); публікації тез доповіді «Протагоніст-антигерой в драматургії кіно на прикладі фільму «Нафта» Пола Томаса Андерсона» в рамках IV Міжнародної науково-практичної конференції “SCIENCE AND SOCIETY: MODERN TRENDS IN A CHANGING WORLD” (Відень, Австрія, 18-20 березня 2024 р.); у доповіді та публікації тез «Взаємодія професійних та непрофесійних акторів у кіно (на прикладі кастингу фільму «Ла Палісіада» Ф. Сотніченка)» 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 «Поєднання елементів комедії, мелодрами та драми в акторському ансамблі на прикладі фільму “Малюк” (1921) Чарлі Чапліна» в рамках IX Міжнародної науково-практичної конференції «TOPICAL ASPECTS OF MODERN SCIENTIFIC RESEARCH» (Токіо, Японія, 16-18 травня 2024 р.); публікації тез «Ансамбль рівнозначних персонажів у неієрархічному екранному світі (на прикладі фільму Пастораль» О. Іоселіані)» в рамках IX Міжнародної науково-практичної конференції «INNOVATIVE DEVELOPMENT OF SCIENCE, TECHNOLOGY AND EDUCATION» (Ванкувер, Канада, 6-8 червня 2024 р.).

Результати *мистецької* складової демонструвалися в рамках наступних подій та заходів: проведений майстер-клас для студентів 1 РТБ курсу майстерні В. Д. Оселедчика на тему «Протагоніст в основі ієрархічного акторського ансамблю» (м. Київ, КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, кафедра режисури телебачення, 17 жовтня 2023 р.); майстер-клас для

студентів Ukrainian Film School «Акторський ансамбль в ігровому кінематографі» (м. Київ, Українська кіношкола, 31 жовтня 2023 р.); у вигляді фрагменту науково-популярного фільму «Великий пазл характерів» у межах онлайн майстер-класу «Ансамбль в кіно. Принципи поєднання персонажів. Технології пошуку та підбору виконавців» для студентів «МайстерніDOC» Сергія Буковського (м. Київ, 19 лютого 2024 р.); виступ за темою «Акторський ансамбль. Створення “соціуму” фільму режисером» на круглому столі «Режисерський інструментарій у художньому кіно: час, простір, діалог, актор, подія. Авторська інтерпретація соціальної реальності» (м. Київ, КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого, 21 лютого 2024 р.); показ частини фільму на майстер-класі «Принципи роботи з кастингом. Робота режисера з актором та акторським ансамблем у аудіовізуальних творах» для «NO STARS» prod. (м. Київ, 21 березня 2024 р.). Також проведений майстер-клас з демонстрацією уривків з фільму «Великий пазл характерів» для студентів 1 курсу для майстерні В. Д. Оселедчика в Інституті екранних мистецтв КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого (м. Київ, 19 березня 2024 р.). Був здійснений показ творчого мистецького проєкту “Великий пазл характерів” (публічний показ мистецької складової творчого мистецького проєкту (м. Київ, КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, Інститут екранних мистецтв, 12 квітня 2024 р.).

Особистий внесок здобувача. Наукове обґрунтування є самостійним розділом дослідницької роботи, що висвітлює принципи роботи режисера з акторським ансамблем в ігровому кіно та елементи режисерського інструментарію, необхідного для практичного застосування під час створення екранного твору. Матеріали дослідження забезпечують науково-практичну основу для оволодіння навичками роботи режисерів з виконавським колективом. Висновки та положення, що містять елементи новизни, базуються на результатах, отриманих автором у процесі наукового дослідження та педагогічної діяльності. Наукові публікації, статті, мистецькі заходи та доповіді на міжнародних

наукових конференціях відображають індивідуальні авторські напрацювання дослідника.

Структура та обсяг наукового обґрунтування творчого мистецького проєкту зумовлена його метою та завданнями. Робота складається з анотацій (українською та англійською мовами), вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (99 позицій) та додатків. Загальний обсяг роботи становить 174 сторінки, з яких 143 сторінки основного тексту.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Теоретико-методологічні засади, джерельна база та поняттєвий апарат творчого мистецького проєкту

Значна кількість дослідників у своїх роботах звертається до вивчення акторської гри в кіно, виконавських технік і технологій, методик напрацювання акторських навичок і вмінь, а також роботи режисера з актором і роллю. Однак лише деякі з них побіжно торкаються питань поєднання виконавців ролей у контексті екранного світу, розробки режисером акторського ансамблю як цілісного образу та світу на екрані. Під час опрацювання теоретико-методологічної бази дослідження були визначені підходи до реалізації мети та завдань дослідження, а також розширений категоріальний апарат творчого мистецького проєкту. Зібрану та використану науково-дослідницьку літературу розділяємо на декілька основних груп:

Перша група складається з мистецтвознавчих творів, що дали змогу чітко сформулювати тезаурус дослідження. Важливим у дослідженні роботи з актором та ансамблем встановити базове розуміння професійних термінів, а також розрізнити їх значення в театрі та кіно. Тому звертаємося до словників та довідників з професійної театрознавчої та кінознавчої лексики (І. Савченко, І. Ліпницька [26], О. Клековкін [18], П. Паві [23], Ф. Бівер [41], С. Бленфорд [43], А. Кюн, Г. Вествел [65], В. Миславський [21] та ін.).

Другу групу складають роботи вітчизняних та зарубіжних дослідників теоретичних та практичних засад кіномистецтва, що формують предметну базу дослідження: В. Кісіна [17], Г. Погребняк [24], Г. Шкляревського, Ю. Терещенка [37], Т. Кінгдона [62], С. Люмета [71], Д. Мемета [72], М. Тревіса [96].

Третю групу теоретичної бази склали засадничі праці, що розглядають акторську майстерність в кіно та театрі. Роботи таких теоретиків та практиків як Дж. Комей [49], Дж. Неймор [80], Д. Дреснер [53], С. Батсон [39], Д. Маєр [76], Т. Совгира, М. Татаренко [27], Д. Томпсон [94]. Ці твори формулюють техніки та методологію роботи акторів з роллю та дають розуміння принципів внутрішніх процесів творчості актора.

Четвертою групою теоретико-методологічних джерел є праці з теорії драматургії та основ сценарної роботи. Зокрема велика увага приділяється дослідженням американської сценаристики, науковиці та скрипт-докторки Л. Сегер та її праці «Робимо гарний сценарій геніальним» [91]. В цій роботі вона влучно сформулювала функції кіноперсонажів в площині драматургічної основи фільму. «Кожен персонаж у фільмі повинен мати своє важливе завдання, щось особливе, що він вносить у дію. Для того, щоб бути в історії, кожен повинен мати свою причину» [91, с. 213]. Саме таке розуміння функцій береться за основу в дослідженні для аналізу взаємозв'язку критеріїв кастингу та ансамблевого поєднання персонажів та акторів. Також важливим є розуміння законів драматургічної побудови історії та характерів у фільмі, тому звертаємось до визнаних теоретиків сценарної майстерності, таких як Р. Маккі [78], Р. Френшем [58], К. Дансігер та Дж. Раш [52], Д. Говард та Е. Маблі [59].

П'яту групу складають дослідження історії світового та національного кінематографу. Зокрема, завдяки цим працям прослідковано зародження та розвиток кіностилістичних режисерських рішень, що вплинуло на зміну кіноакторських шкіл та роботу режисерів з актором. А також вони допомогли визначити історичний контекст формування режисерсько-акторської взаємодії. До цієї категорії належать такі дослідники, як Ж. Садуль [87], Д. Бордвел [46], К. Томпсон [95], Л. Брюховецька [3], С. Б. Куріяма [67], М. Шил [92], Л. Госейко [9], Р. Кінг [57], А. Нолетті [81] та інші.

Також окремою підгрупою є праці кінокритиків та кінознавців, які розкривають сутнісні ознаки підходів режисерів до роботи з актором, характерами персонажів та створенням екранного світу (М. Ляо [69], П. Шредер [88], А. Базен [40], А. Рауш [85], С. МаКарті [77], О. Е. Чаглаян [48]). Важливою є розвідка Чарльза Ейдсвіка «Кінограмотність: кіно серед мистецтв» (Cinelifteracy: Film Among the Arts) [55], у якій він досліджує «людський вимір» (the human dimension) у кіно, завдання та функції акторів у процесі формування екранного світу. Він висловлює думку, що «головна задача актора зробити так, щоб глядач повірив в нього та відповідно в світ, в якому його персонаж живе» [55, с. 78]. Не обмежуючись лиш індивідуальною роботою актора, він також торкається теми акторського ансамблю в кіно та сприймає його як модель уявного суспільства. Наше розуміння значення акторського ансамблю кореспондується з баченням Ч. Ейдсвіка. Однак його погляд стосується суто кінознавчої точки зору; він не розглядає практичних режисерських інструментів та закономірностей реалізації екранного світу через акторський колектив у кіно.

Джерельну базу творчого мистецького проекту становлять кілька інформативних груп, з яких було зібрано фактологічний матеріал для ілюстрації *теоретичних положень*.

У першу групу входять кілька категорій *відеоматеріалів*:

1. Першою категорією є кінохроніки перших фільмів братів Люм'єр: «Вихід робітників з фабрики» (1895), «Прибуття потягу» (1896), «Политий поливальник» (1895), «Прибуття делегатів на фотоконгрес у Ліоні» (1895), «Ковалі» (1895), «Сніданок немовляти» (1895) та інші, що дають матеріал для осмислення стилістики існування людей в кадрі при зародженні кінематографу.

2. Другою категорією є ігрові зарубіжні та українські кінофільми, які аналізуються з точки зору акторського сторітелінгу, підбору акторів на ролі в стрічках та режисерських методів роботи з акторським ансамблем: «Політ на місяць» (1902) Ж. Мельєса, «Велике пограбування потягу» (1903) Е. Портера,

«Малюк» (1921) Ч. Чапліна, «Народження нації» (1915) Д. В. Гріфіта, «Нетерпимість» (1916) Д. В. Гріфіта, «Терье Віген» (1917) В. Шострьома, «Гірський Ейвінд» (1918) В. Шострьома, «Візник» (1921) В. Шострьома, «Мальтійський сокіл» (1941) Дж. Г'юстона, «Касабланка» (1942) М. Кертиса, «Мати й не мати» (1944) Г. Гокса, «Великий сон» (1946) Г. Гокса, «12 розгніваних чоловіків» (1957) С. Люмета, «Залягти на дно в Брюгге» (2008) М. Мак-Дони, «Леон» (1994) Л. Бессона, «Втеча з Шоушенку» (1994) Ф. Дарабонта, «Сім» (1995) Д. Фінчера, «Одного разу в Америці» (1884) С. Леоне, «Ігри розуму» (2001) Р. Говарда, «Хрещений батько» (1972) Ф. Ф. Копполи, «Пастораль» (1979) О. Іоселіані, «Прощай, готель Дракон» (2003) Ц. Мін-ляна, «Таксист» (1976) М. Скорсезе, «Що гнітить Гілберта Грейпа?» (1993) Л. Галльстрема, «Нестерпна легкість буття» (1988) Ф. Кауфмана, «Моя ліва нога» (1989) Дж. Шерідана, «Нафта» (2007) П. Т. Андерсона, «Примарна нитка» (2017) П. Т. Андерсона, «Білий птах з чорною ознакою» (1971) Ю. Ілленка, «Камінний хрест» (1968) Л. Осики, «Сьомий маршрут» (1997) М. Ілленка, «Шоу Трумана» (1998) П. Уіра, «Мої думки тихі» (2019) А. Лукіча, «Люксембург Люксембург» (2022) А. Лукіча.

3. Третьою категорією є інтерв'ю з режисерами та акторами, що дають змогу краще зрозуміти режисерські задуми та акторські методи роботи в тому чи іншому фільмі. Зокрема, розмови з такими митцями, як Мартін Скорсезе, Люк Бессон, Леонардо Ді Капріо.

Літературні джерела дослідження складають другу групу. До них, наприклад, належать сценарії до кінофільмів, які необхідні нам, щоб у процесі аналізу зрозуміти, що було закладено сценаристом, а які рішення були знайдені режисером разом з актором під час створення фільму. Зокрема, тут розглядаємо фільм Мартіна Скорсезе «Таксист» (1976). Також до джерельної бази були долучені приклади зі світової драматургії, що стали основним матеріалом для вивчення розподілу персонажів в літературній першооснові для театральних

постановок (Есхіл [12], Софокл [28], Еврипід [11], В. Шекспір [32], Й. В. Гете [8], Г. Ібсен [15], Ж. Б. Мольєр [22]).

Варто сформулювати визначення основних термінів та категорій, якими будемо користуватись у дослідженні режисерських підходів до роботи з акторським ансамблем в ігрових фільмах. Спершу дамо визначення терміну «ансамбль» та сформулюємо наше розуміння поняття «акторський ансамбль»:

Ансамбль (з фр. букв. – разом) – «узгодженість, єдине ціле. 1) у театральному мистецтві – злагодженість гри акторів, цілісність усього спектаклю на основі його ідеї, режисерського вирішення тощо. В ансамблі виявляється особлива природа театральної дії як мистецтва колективного і синтетичного. Завдяки збереженню ансамблю досягається єдність дії; 2) у музичному мистецтві – спільна участь кількох осіб у виконанні музичного твору; 3) постійний художній колектив, що займається спільною концертною діяльністю» [26, с. 8]. Тобто основою ансамблю є *узгоджене поєднання різних елементів для утворення єдиного гармонійного цілого*.

Як згадує культурологиня та дослідниця театру Душка Радосавлевич, цей термін «частіше вживають в музиці, ніж у театрі» [83, с. 3]. Дослідник театральних ансамблів Том Корнфорд наводить для порівняння особливості музичних ансамблів: «музичні ансамблі також зазвичай відрізняються тим, що грають музику, написану для групи, а не соліста та супроводу — слова «тріо» або «квартет», наприклад, позначають як музику, так і ансамбль, який її виконує. Музичні ансамблі часто — хоча й не завжди — не мають керівника» [50, с. 11]. Зазвичай вважають, що в ансамблі всі рівні, усі виконують однаково значущу роль, а поділ на головних і другорядних відсутній. В театрі цей термін уперше було застосовано в кінці XIX століття. Він пов'язаний з появою Майнінгенського ансамблю, який очолював Людвіг Корнек. Термін «ансамбль» також використовували, щоб описати неієрархічну систему організації в театрі, яка відрізнялась від системи розподілу по старшинству [83, с. 2-3]. Тобто в

театральному середовищі назву «ансамбль» спершу також уживали для позначення системи організації, що складається з рівних учасників колективу, і вже пізніше – як характеристику *узгодженого поєднання акторського існування на сцені*.

Ми схилиємося до розуміння ансамблю як *гармонійного поєднання всіх елементів художнього твору, що підпорядковується авторській ідеї та змісту*. «Актор повинен органічно включити свій образ у систему загальної драматургічної дії твору, в акторський ансамбль, що сформувався внаслідок багатьох, іноді й випадкових обставин» [10, с. 9]. Зокрема, це є завданням режисера – створити цю загальну дію, утворити ансамбль з акторів. З часом виникає поняття не просто ансамблю виконавців, а конкретно саме акторського або ігрового ансамблю (англ. acting ensemble). Цей термін з'явився в 1925-1930 рр., у словнику його визначення звучить так:

«Акторський ансамбль – підхід до акторської гри, спрямований на єдиний ефект, досягнутий усіма членами акторського складу, які працюють разом над п'єсою, а не на виокремлення індивідуальних виступів» [84, с. 647]. Таке розуміння походить вже не від театральної організації трупи, а від стилістики гри акторів у виставі та від режисерських методів створення дійства. Його можна застосувати й по відношенню до кінематографу: актори, їхня гра, взаємодія, та співіснування у фільмі, що спрямовані на *створення єдиного екранного світу, визначеного ідеєю та задумом режисера*. Це не обов'язково означає рівну об'ємність кожного з учасників, але основним є саме підпорядкованість заданому змісту, що може потребувати як ієрархічної моделі організації гри, так і демократичної.

Зазвичай *валідність (тобто відповідність, достовірність) кіносвіту залежить від роботи всієї групи виконавців, що працюють над його створенням*. Актори намагаються існувати та жити в історії так, наче вона справжня, щоб глядач повірив в її дійсність. Разом вони підсилюють здатність один одного

переконувати глядача сприймати ігровий світ як уявну сутність. Аналізуючи кадри з «Сьомої печатки» (1957) Інгмара Бергмана, Чарльз Ейдсвік виводить, що в нього «актори представляють точне суб-суспільство, точне соціальне середовище, але це працює тому, що вони підходять для “Сьомої печатки”» [55, с. 93]. Тобто актори на своєму місці в полотні фільму, і тому вони створюють бажану змістовну єдність. Акторський ансамбль з такої точки зору стає тим інструментом, що створює *соціум фільму*. Актори, що грають персонажів, не просто допомагають повірити у події фільму, вони через «людський вимір фільму представляють версію того, як функціонувало б суспільство, якби воно було побудоване на інших передумовах, ніж воно є» [55, с. 99]. Оскільки кожен фільм створює свої вигадані події з вигаданими людьми і, відповідно, вигаданим суспільством, то *від ансамблю акторів залежить характер соціуму екранного світу*.

В театрі «розподіл ролей драматурги сприймають як капітальний момент, “як найефективніший, а отже, найсерйозніший вибір”, “що несе у собі весь сенс п’єси”» [23, с. 387]. Ще в сценічно-театральній роботі для авторів (драматургів та режисерів) важливим є вибір акторів, хоч часто цей вибір здійснюється з обмеженого кола людей, які складають акторську трупку театру. В кіно пов’язаними з обраним предметом дослідження є поняття «каст» та «кастинг».

Каст – (1) Актори та актриси у фільмі; (2) Список персонажів та їхніх виконавців, показаний до або після фільму; (3) Обирати виконавців для фільму [62, с. 42]. **Кастинг** – процес відбору акторів для зйомок за сценарієм [65, с. 62]. Для кіно це є критично важливим, тому що саме на цьому етапі складається *вигляд майбутнього акторського ансамблю*. «Часто кажуть, що кастинг – це 70-80 відсотків режисури. Більшість режисерів погоджуються, що без вдалого кастингу і добре збалансованого ансамблю акторів навіть найкращий сценарій стане катастрофою» [96, с. 147]. Розуміння режисером бажаного ефекту та

результату від акторського ансамблю визначає критерії та підхід до підбору виконавців на ролі.

Сценарний гуру Роберт Маккі виводить також поняття «**дизайн касту**» або «вигляд касту» (англ. cast design). Він так визначає його засади: «Ми не можемо дозволити будь-якому персонажу, який спадає на думку, потрапити в історію та зіграти певну роль. Кожна роль має відповідати певній меті, а основним принципом дизайну є поляризація. Між різними ролями ми створюємо мережу контрастних або суперечливих установок» [78, с. 183]. Р. Маккі стверджує свою систему дизайну як таку, що *будується навколо характеру протагоніста*, а інші персонажі повинні підкреслювати його об'ємність. На нашу думку, це одна з варіацій розуміння акторського ансамблю та критеріїв його створення, проте саме на основі драматургії, яка будується на ієрархічній моделі організації персонажів.

Це підводить до поняття **функцій персонажів** в площині твору. Український театрознавець О. Клековкін, говорячи про функції дійових осіб в античній драматургії, зазначає: «Щодо функцій, виконуваних дійовою особою в сюжеті, то у давньогрецькій трагедії вирізняються герої – головні дійові особи, центральні персонажі п'єси, поведінка яких визначає розвиток конфлікту; персонажі, які не впливають на розвиток подій, та вісники, які повідомляють про події, що сталися за сценою і впливають на розвиток сюжету» [18, с. 93]. Тут значення має те, наскільки *персонажі додають щось нове в сюжет твору*, або, точніше, *розвивають дію*.

Сценаристка та скрипт-докторка Лінда Сегер розділяє функції персонажів в кіно на п'ять категорій:

1. головні персонажі,
2. допоміжні або підтримуючі персонажі (англ. supporting),
3. персонажі, що добавляють нові виміри,
4. тематичні персонажі,

5. персонажі, які додають головним героям значимості [91, с. 213].

Це підводить нас до необхідності сформулювати визначення поняття «характер». **Характер** (з гр. – ознака, риса, особливість) – своєрідна особливість людини, речі, явища; індивідуальний *склад особистості людини*, що проявляється в особливостях поведінки й ставленні до навколишнього [26, с. 137]. В кіно воно набуває свого специфічного значення: «Характер – будь-хто з різних вигаданих людей, які з’являються у фільмі, включаючи героїв, героїнь, лиходіїв, ролі другого плану, а також допоміжні та епізодичні ролі» [64, с. 46]. Тобто ця категорія охоплює *всіх дійових осіб у кінофільмі*, незалежно від їхнього значення в площині історії. Часто цей термін також вживають як синонім до «персонажа», «героя».

Режисер та дослідник Ляо Мін Кей Малкольм поділяє характери (тобто персонажів) у фільмах на **статичні** та **динамічні**:

- статичні персонажі, або як ще іноді їх називають «плоскі персонажі» (англ. “flat character”), практично *не змінюють особливостей характеру*, риси, перспективу відношення до них протягом історії. «Плоскі персонажі є одновимірними з простою функцією, що означає, що вони практично однакові на початку та в кінці оповіді» [69, с. 24];
- динамічний персонаж, також відомий як «круглий персонаж» (англ. “round character”), який *«знає суттєвих змін одним чи кількома способами»* [69, с. 25]. Також він додає, що динамічні характери в основному використовують для створення головних ролей.

Ляо Мін Кей Малкольм робить висновок, що сукупність героїв у фільмі складає основу для формування акторського ансамблю.

Важливим є також сформулювати визначення таких понять, як «амплуа» та «типаж» – вони були частково запозичені кінематографом з театральної теорії та практики. **Амплуа** (франц. *Emploi* – застосування, рід занять) – відносно стійкі

типи ролей, які відповідають віку, зовнішності й стилю гри актора: трагік, комік, герой-коханець, субретка, інженю, травесті, йолоп, резонер та ін. [21, с. 7].

Більш широко описують цей термін І. Савченко та І. Ліпницька: «Амплуа – тип театральних ролей, що відповідають певним сценічним ознакам (вік, зовнішність, професія, національність тощо) і стилістиці гри актора / акторки. У драматичному театрі амплуа трансформувалося з типізації персонажів у індивідуалізовані образи. У ХІХ ст. визначали: чоловічі амплуа – коханець, герой, комік, простак, резонер, фат; жіночі амплуа – комічна стара жінка, грандам, травесті, інженю, героїня, субретка та ін.» [26, с. 7].

Театральний дослідник П. Паві наводить такі варіанти класифікації амплуа за різними критеріями:

- соціальний рівень: король, слуга, васал;
- костюм: плащ як роль (перші ролі та засновники комедії); корсет як роль (наприклад, селянки в комічній опері в корсетах і спідничках);
- характер: хитрун, закоханий, зрадник, шляхетний батько, дуенья [23, с. 37].

Він згадує, що така «фізіологічна» концепція акторської ролі, яка базується на необхідності актора відповідати певним типам репертуару і втілювати певний тип персонажів, виходить з часом з загального вжитку. «Цю концепцію можна було зустріти у виставах міщанської драми, класичної комедії та комедії дель арте» [23, с. 37]. Однак в кіно воно знову набуло свого значення, починаючи з 1930-х років. А також з'явилося схоже по змісту поняття «характерний актор».

Характерний актор – «акторське амплуа: ролі, позначені соціальною, історичною, фантастичною чи побутовою своєрідністю» [21, с. 137]. Інше визначення стосовно його застосування в кіно знаходимо в Іри Кьонігсберг: «виконавець, який спеціалізується на другорядних ролях чітко окресленого, часто гумористичного характеру. Такі актори або актриси зазвичай грають ці ролі через свої власні фізичні характеристики та індивідуальний голос» [64, с. 46]. Часто ці

актори мають незвичну зовнішність, що виступає як їхня яскрава характеристика. Зовнішність виконавця також пов'язана з таким поняттям, як «типаж».

Типаж – це термін, який має декілька визначень. Першим є «характеристика виконавця в кіно, що передбачає особливу, концентровану соціальну-типову виразність зовнішнього вигляду і манери гри. Часто під типажем розуміється натурщик, тобто непрофесійний виконавець, який має знайомий характерний вигляд, що демонструє належність людини до певної соціальної, національної, культурної групи» [21, с. 120]. Це поняття часто застосовують при роботі з невеликими ролями та ролями другого плану, а також для роботи з груповкою та масовкою.

Кінотеоретик Володимир Миславський наводить також інше значення терміну «типаж», як *психофізичного і соціокультурного типу, притаманного виконавцю*. «У цьому контексті цей термін може використовуватися і до професійних, і до непрофесійних акторів; це лише характеристика виконавця в кіно. Актори, як і інші люди, мають цілком визначений склад психофізики, що визначає також і характер їхніх ролей» [21, с. 121]. Також існує супутній термін, а саме «**типажний спосіб гри**». «Виконавець протягом усієї своєї творчої кар'єри варіює притаманний йому типаж, будуючи на ньому всі свої образи» [21, с. 121]. Це визначення близьке та перегукується з поняттям «амплуа». На думку В Миславського, «якщо типаж актора є достатньо привабливим, затребуваний часом та епохою – то можна досягти успіху, навіть якщо виконавець має дуже незначний рівень драматичних здібностей» [21, с. 121]. Він також вважає, що таким є спосіб існування багатьох кінозірок.

Теорія драматургії приділяє багато уваги питанню як створювати характери персонажів, водночас базові книги та підручники з режисури торкаються цієї теми побіжно. В цьому контексті важливим є поняття **характеризації**. Р. Маккі визначає її як «суму всіх спостережуваних якостей людини, все, що можна пізнати шляхом ретельного вивчення» [78, с. 100]. Однак це саме сценарне

визначення, що не враховує роботи режисера. Тому в контексті нашого дослідження характеристика персонажів означає *сукупність методів режисерського пропрацювання вдачі героїв, що відбувається переважно через взаємодію з акторами-виконавцями ролей.*

1.2. Історичний контекст розвитку акторського сторітелінгу та ансамблю в кінематографі

Дослідження акторського ансамблю в кіно тісно пов'язане зі становленням та розвитком так званого **акторського «сторітелінгу»** (англ. *storytelling*). Він включає в себе акторську гру спрямовану на розігрування (розповідь) історії. Канадський дослідник Стівен Браун виводить термін «прото-акторська гра» (англ. *proto-acting*), що є серединною ланкою між щоденним виконанням рольової моделі в житті та драматичною акторською грою. Головною формою «прото-акторської гри» є усна розповідь історії [47, с. 3]. Людина-оповідач переказує події та персонажів, зображаючи їх жестами, мімікою та голосом. «Зображення персонажів під час розповіді історії (*сторітелінгу* – А.-Г. Ц.) є, мабуть, найбільш фундаментальною формою акторської гри в людському житті» [75, с. 287]. Сторітелінг потребує від людини *зображення характеру(-ів), що відмінні від персони самої людини.*

Режисерське створення «сторітелінгу» в кіно через акторів, за рідкісним винятком, не обмежується одним актором та його дією. Режисер розповідає історію багатьма виконавцями великих та малих ролей. Дія фільму набуває повноцінної форми лиш тоді, коли вона занурена в середовище, коли виникає колективна дія. Для цього потрібно *залучити низку персонажів, щоб створити взаємодію між ними.* Цю режисерську розповідь історії через акторів називають «сторітелінг екторс» (англ. *storytelling actors*). Витоки професійного акторського сторітелінгу походять з театру.

Розвиток театрального мистецтва йшов шляхом поступового збільшення кількості персонажів та акторів на сцені. Давньогрецький театр спершу обмежувався лише одним актором-виконавцем та хором. Есхіл ввів в драматургію другого актора, що дозволило створити діалог між персонажами. Софокл же в своїх п'єсах додав третього актора – людину, що дивиться, реагує чи оцінює. Після цього кількість акторів в античному театрі залишилась фіксованою [66, с. 24]. Тобто для конструювання сценічної дії, що передає фабулу (тобто хід подій), було достатньо трьох виконавців. Грецькому театру не потрібна була велика кількість персонажів та, відповідно, акторів. Він не вимагав створення ансамблю акторів, тому що головним в трагедії було показати «зв'язок подій, оскільки трагедія є відтворення не людей, а подій та життя, щастя і нещастя» [2, с. 48]. Тобто метою були саме дії людей, а не властивості та характери цих людей. Також це було продиктовано особливістю сценічної організації амфітеатрів. Глядач елементарно не зміг би побачити та зчитати більшу кількість окремих дійових осіб.

Обмежена кількість акторів на сцені зберігалась в театрі досить довгий час. У п'єсах Вільяма Шекспіра в більшості сцен одночасно діє приблизно до шести основних персонажів. Навіть сцени, що зображають битви, зазвичай побудовані на протистоянні лише кількох персонажів. В «Ромео і Джульєтті» [36] битва зав'язується між Меркуціо й Бенволіо проти Тібальда, потім між Ромео та Тібальдом. В «Макбеті» [34] фінальна битва Макбета з Макдуфом відбувається один на один. Однак у В. Шекспіра вже присутні ролі, що зображають певну масу людей: жителі міста Верона в «Ромео і Джульєтті» [36], матроси в «Бурі» [33] чи дворяни та військові в «Отелло» [35]. Це маленькі ролі масових сцен, що формують середовище існування основної дії, але ще не ансамблю як різних характерів, що створюють ціле.

Наближення до ансамблевого викладу історії відбувається в театрі Мольєра (Ж. Б. Поклен), що вводить елементи побутового існування на сцену та

персонажів, які своєю відмінністю чіткіше вимальовують характер головного героя. В «Тарюфі» [22] однойменний герой, що є самовпевненим та егоїстичним лицеміром, особливо промальовується на контрасті з Оргоном та його родиною. Сам Оргон – довірливий та наївний, Ельміра – мудра та терпляча, Даміс – запальний та гарячий, Маріана – спокійна та боязка. Кожен з них має одну домінуючу рису характеру. Разом вони створюють різноманітний діапазон персонажів, що проте залишаються однаковими та не змінюються протягом п'єси. У «Мізантропі» [22] характер чесного, пристрасного та безкомпромісного Альцеста також протиставляється всім іншим. Філінт – улесливий, м'який та відсторонений друг Альцеста, який готовий легко підлаштуватися під вимоги суспільства. Селімена – кохана Альцеста, вона лицемірна, корислива та мінлива в своїх бажаннях. А також боягузливий і жалісливий поет Оронт і лицемірні маркизи Акаст та Клітандр, які відтіняють занадто відвертого Альцеста. Тут кожен персонаж виконує певну функцію. Низкою дійових осіб автор створює світське середовище французьких салонів XXVII ст. та, наділяючи їх контрастними якостями, вимальовує характер протагоніста.

Формування та встановлення ансамблевої гри акторів пов'язане з Майнінгенським театром, що діяв в другій половині XIX століття. Поява визначеної ансамблевості акторського існування сходиться також зі збільшенням ролі та значення режисера в постановці вистави. Дослідник театру Джон Стайн констатує: «Від спектаклів Майнінгенського театру можемо вести відлік сучасного поняття режисури, коли вже режисер відповідальний за єдину концепцію, єдиний стиль і кожну деталь вистави. У Майнінгенській трупі не було актора-прем'єра, не існувало зіркової системи, натомість трупа працювала як ансамбль, де актор, який грав провідну роль в одній п'єсі, міг стати особою з натовпу в іншій; тут ішлося про досягнення єдиної художньої мети» [29, с. 26]. Основну популярність театр мав в 1874-1890 рр. під творчим керівництвом Людвіга Кронека, за часів правління герцога Герога II. Цікавою є кореляція, що

поява режисури (в її сучасному розумінні) та акторського ансамблю в театрі часоно майже сходиться з винайденням кінематографу в 1895 р.

Ігровий кінематограф, як молоде мистецтво, переймає театральний досвід та має схожі етапи розвитку в площині акторського «сторітелінгу» та ансамблевості. «Ігровий» елемент кіно набуло не відразу. Винайдення братами Люм'єр технічного приладу «сінематографу» (з фр. *cinematographique*), або більш поширеної в нас назви «кінематографу» (від грец. *κίνημα* – рух + *γράφω* – пишу [21, с. 284]), що створює малюнок рухом, відкрило нові можливості для розповіді історій. Фотографія (від грецького *φώς* (*φωτός*) – світло та *γράφω* – пишу), що вважається технологічним попередником сінематографу, фіксувала мить або момент реальності. В переносному значенні фотографія – «те, що є точним відтворенням, точною копією кого-, чого-небудь» [30]. «Чудо» рухомих картинок-фотографій швидко вийшло за межі суто технічного винаходу.

Не випадково, що кіно почало також з *фіксації реальності*, яка складалась з невігаданих ситуацій, невігаданих історій та невігаданих фактур. Ранні фільми фіксували щоденні події, як у фільмах «актуаліте» П'єра та Огюста Люм'єрів «Вихід робітників з фабрики» (1895), «Прибуття делегатів на фотоконгрес у Ліоні» (1895), «Ковалі» (1895), «Сніданок немовляти» (1895) та ін. Саме люди опиняються в кадрі перших фільмів братів Люм'єр. Найпершим, у стрічці «Вихід робітників з фабрики» (1895), був зображений натовп людей, що просто виходять з робочого місця. (Іл. 1) У цьому ще не було елементу «гри», але він наявний в «Политому поливальнику» (1895). Фільм показує невелику сценку, де підліток жартує над садівником-поливальником, спершу затискаючи шланг з водою, а потім відпускаючи, через що поливальник обливає сам себе. Це була одна з перших вигаданих ситуацій, що потребувала зображення не буденної події та виконання заданих дій.

На той момент не було поділу кінематографу на документальний та ігровий. Однак факт існування різних дублів виходу робітників з фабрики

(відомо про три варіанти стрічки) та заздалегідь узгоджена дія з поливальником говорить про певний елемент «постановочності». У момент виникнення кінематографу ніхто достеменно не знав, яким він буде. Природою кіно, його специфікою вважали «фіксацію реальності в рухомих зображеннях» [3, с. 10]. Брати Люм'єр розсилали своїх операторів по усьому світу, щоб ті фіксували буденні події в різних куточках планети. Це давало можливість глядачу зазирнути в те, що відбувається в світі, побачити зафіксовану реальність в різному культурному контексті.



Іл. 1. Кадри з фільму «Вихід робітників з фабрики» (1895)

та «Политий поливальник» (1895)

реж. П'єр та Огюст Л'юмери

Створення ж нереальності потребувало не просто погляду камери на реальний світ, а залучення додаткових елементів. *Основною умовою створення вигаданої історії є використання акторів*, оскільки «актори перетворюють вигадку в реальність» [76, с. 10]. Тобто навіть нереальну історію можна зробити реальною. Наприклад, в «Польоті на місяць» Ж. Мельєса (1902) для створення нереалістичної ситуації подорожі за межі землі використовуються декорації, костюми, освітлення та обов'язково актори. Американський теоретик та історик кіно Девід Бордвел, аналізуючи витоки ігрового кінематографу, виводить, що «штучно організовані сцени» Мельєса започаткували справжнє кінематографічне видовище, засноване на творчому використанні потенціалу

камери» [45, с. 13]. Варто зазначити, що не тільки камери, але й потенціалу акторів, оскільки саме *наявність акторів, які перед камерою могли створити та розіграти вигадану історію, зумовила використання цього технічного винаходу як забави та мистецтва в недалекому майбутньому*. Цей фільм Ж. Мельєса також вважається відправною точкою для вигаданого оповідного кіно, яке стало прототипом кінематографу в цілому, та дозволив припустити, що «кіномистецтво повинне перетворювати зняту подію на щось уявне та нереальне». [45, с. 13].

Специфіка кінематографу як рухомих картинок, власне, і спонукала до певного **стилю існування** людей в кадрі. Основним було *підкреслити, підсилити свій рух*, зробити його більш видимим та виразним. Цей рух керував усіма людьми, які з'являлись на екрані, будь то актори чи не актори. Фільми зроблені із залученням акторів, такі як «Політ на місяць» (1895), свідомо використовували гіперболізований стиль існування.

Дослідник акторської гри в німому кінематографі Девід Маєр зазначає, що актори до 1915 року сприймалися лиш як виконавці, що жестикулюють та манерно позують на натурному фоні чи на фоні декорацій. Головною ж задачею актора було «пояснити вихідні обставини чи події, поточний наратив і зміну емоційних станів за допомогою позиції тіла, широких і численних жестів і – настільки, наскільки це видно в об'єktiv камери, який знаходиться на деякій відстані від виконавця – великої міміки» [76, с. 10]. Однак не тільки актори, але й звичайні люди в кадрі підхоплювали перебільшену стилістику руху. Ще в «Морському купанні» (1895) та «Ковалях» (1895) братів Люм'єр люди, виконуючи свої буденні справи, діють з більшою широтою та нарочитістю, ніж зазвичай. Акцентування на русі проявляється навіть у назвах фільмів: «Политий поливальник», «Прибуття потягу», «Політ на місяць» та ін. Головним є наявність у них елементу рухомої дії «поливу», «прибуття», «польоту» і т. п. Кіно давало змогу глядачу побачити рух, який іншим чином неможливо зафіксувати.

Фільми Едвіна Портера, зокрема «Життя американського пожежника» (1903) та «Велике пограбування потягу» (1903), утвердили оповідну лінію розвитку повноцінного акторського кінематографу. (Іл. 2) Йому «приписують створення історії з окремих фрагментів фільму або кадрів, що узгоджено поєднуються» [45, с. 13]. Цілісність розповіді досягається не тільки завдяки точним позиціям камери при зйомці та монтажі, але й завдяки рівномірному, хоча й ілюстративному, акторському існуванню.



*Іл. 2. Кадр з фільму «Велике пограбування потяга» (1903)
реж. Е. Портер*

Всього за 8 років від винайдення технічного апарату «сінематографу» кіно перейшло від фіксації буденних подій в реальності до розповіді вигаданих та поставлених історій. Наш погляд у зародок ігрового кінематографу зумовлений тим, що після встановлення кіномистецтва як оповіді сюжету через акторів розвиток акторської майстерності в кіно та методики режисерської роботи з виконавцями відбувався з суттєвими відмінностями в європейській та американській школах. Кожна з них формувала свій вектор, що базувався на конкретному культурному контексті та на традиціях, які виходили з регіональних особливостей театрального-видовищного середовища. Також в кожній з них по своєму розвивались принципи акторського ансамблю.

1.2.1. Становлення американської моделі акторського сторітелінгу та ансамблю

Відомий французький історик кіно Жорж Садуль порівнював Америку з «плавильним котлом» (Melting-pot), у якому країна збирала в собі емігрантів з усього світу [87, с. 24]. Це був плавильний котел, що поєднував не просто багато людей різних національностей, а й різних культур. Українська дослідниця історії та теорії кіно Лариса Брюховецька називає такі передумови популяризації та розвитку кіно в Сполучених Штатах Америки:

- 1) кіно було позбавлене мовного бар'єру, до того ж багато новоприбулих були неосвічені та шукали примітивних розваг;
- 2) це була найдешевша розвага;
- 3) іммігранти пізнавали так свою нову країну та американський спосіб життя [3, с. 92].

Тобто відсутність спільної мови, грошей та, найголовніше, спільних культурних паростків сформували інтерес до кіно. Велика кількість людей з різними цінностями, поглядами та рівнем культури ставали глядачами ранніх кінотеатрів. Саме тому найбільш популярною стала **фарсова трюкова комедія**, або англійською **Slapstick** (назва від палиці для ударів чи хлопавки) [21, с. 115]. Її основою була фізична комедія, що базувалась на ударах, падіннях і пирогах в обличчя.

Головним вмінням для актора в таких комедійних фільмах було ефектно та яскраво падати. Основною задачею режисера було просто і зрозуміло зафіксувати цю фізичну дію. Для створення цих комедій використовувались мюзикл-хольні актори. Мюзик-хол (або водевіль) – це вид театрального дійства, який походить від назви типу театралізованого закладу, на сцені якого виступали співаки, танцюристи, коміки та акробати [73, с. 165]. Публіка під час цих виступів їла, пила і курила. Тобто це було місце розваги. Саме там переважна кількість

американських акторів починали свою кар'єру. Звідти вони перебирались у кіно, першочергово в комедію [43, с. 53].

Більшість відомих акторів-коміків того періоду починали кар'єру в студії «Кістоун» (англ. Keystone) Мака Сеннета. Він вважав, що успішний комедійний актор повинен знайти свою «візитну картку» [21, с. 81]. Наприклад, повнота – як у Роско Арбокля, косоокість, як у Бена Терпіна чи кучері та великі очі, як у Мейбл Норманд. (Іл. 3) Костюм, капелюх, палиця і особливо пластика та хода також були візитівкою образу «Волоцюги» (англ. Tramp) Чарлі Чапліна. Всі вони створювали яскравий образ, що базувався на зовнішньому малюнку й переходив з фільму у фільм, залишаючись однаковим. Їх персонажі ставали «масками» за схожим принципом з італійською Комедією дель Арте, де кожен актор відтворював одну й ту саму маску, що мала певний набір характеристик та забарвлення. Панталоне – це скупий старий, Доторре є псевдонауковцем, Брігелла є розумним слугою, а Арлекін – дурний слуга [64, с. 171-172]. Особливими рисами комедії масок були «динамічність і яскравість видовища, ансамблевність, буфонада, гротеск» [21, с. 66]. За схожою моделлю працював і Мольєр зі своєю трупю акторів-коміків. Багато його персонажів, як наприклад Станарель, залишались однаковим та переходили з п'єси в п'єсу.





Іл. 3. Актори студії Кейстоун Мака Сенета, по порядку:

Роско Арбокл, Бен Терпін, Мейбл Норманд, Чарлі Чаплін

Такі самі принципи незмінності персонажів перейняли й у кіно. Актори, які грали комедійні маски, ставали центральними персонажами фільмів, навколо них вибудовували розповідь. Вони грали маски, які повторювались від стрічки до стрічки. Актор-маска ставав прем'єром чи примою, по аналогії з театром, і заради них люди йшли в кіно. Персонаж-маска потрапляв у певну ситуацію, яскраво реагував та якось з ситуації виходив – це викликало в глядачі емоцію, яку він пов'язував з маскою. Однак не всі маски створювали однаково яскравий та емоційний малюнок. Умовно можна поділити маски на кілька типів за характером забарвлення дії:

- *емоційні* (ті, які яскраво та емоційно реагували на комічні ситуації, залучали виразну пластику та міміку);
- *беземоційні* (ті, які практично не проявляли емоційної реакції в комічних ситуаціях, виконували переважно фізичні та акробатичні дії).

Роско «Фатті» (з англ. Fatty, тобто «товстун») **Арбокл** був майстром саркастичної, жорсткої, і віртуозної комедії. Як пише дослідник творчості актора Роб Кінг, основу його ідентичності на екрані складала його фізичні дані, тобто, першочергово, надмірна вага. Також він зазначає, що Р. Арбокл не зміг виробити єдиний і послідовний комічний образ (англ. comic persona), на відміну від «Волоцюги» Чарлі Чапліна та «Окулярів» Гарольда Ллойда. Його виступи у

фільмах він поділяє на кілька типів: одружений чоловік-розпусник («Випадкове знайомство Фатті», 1915), кокетливий молодий чоловік («Вірний Фідо Фатті», 1915), розпатланий бродяга («Нова роль Фатті», 1915) та найбільш характерний «сільський хлопець» [57, с. 199-206]. У роботі, присвяченій дослідженню кінокомедій, Алан С. Дейл виділяє також його образи: сибаритського маминого хлопчика («Відважне цуценя Фатті», 1915), а також його ролі, де він імітує жінок («Приморські возлюблені міс Фатті», 1915, та «Помічник м'ясника», 1917) [51, с. 87]. У фільмах він часто обіграє свою повноту на різний манер, місцями проявляє неочікувану спритність, але завжди залишається однаковим в обмеженому діапазоні.

Маску оточували тими персонажами, які потрібні були для реалізації комічних ситуацій: поліцейські, торговці, офіціантки, буржуа, коханки, коханці тощо. Основний принцип ансамблю акторів у цих фільмах – *необхідність створення фізичних комедійних ситуацій для протагоніста*. Маска була найбільш яскравим та промальованим персонажем у фільмах. Вона мала свої індивідуальні, хоча й незмінні, риси. Всі інші персонажі довкола були наче «ляльками», чиєю функцією було відповідати ситуації вигаданої сцени. Їхні характеристики визначались простою, часто навіть стереотипною, ознакою. Кохані дівчата були красиві та ніжні, цими функціональними ознаками вони і обмежувались, торговці – скупі та недалекі, буржуа – нахабні та зарозумілі і т. д. Їх створювали та грали за карикатурним принципом, гіперболізовано та схематично. Ч. Ейдсвік пише, що «карикатура викликає миттєве впізнання та миттєву реакцію. Це радикально економний вид мистецтва <...> Ключовим у карикатурі є те, що вона не стільки репрезентує, скільки навіює. Те, що змушує карикатуру працювати, є питанням візуальних мов суспільства» [55, с. 82]. Головним було досягти комічного ефекту взаємодії протагоніста з цими другорядними персонажами.

Чарлі Чаплін є найвідомішим актором, що грав маску. Його «Волоцюга» також потрапляв у різні смішні ситуації та викручувався з них. Але цей образ, окрім яскравого зовнішнього малюнку, мав також набір стійких характеристик. Починаючи з досить типових коротких комедій Кістоуну, він з часом переходить до більш багаточасових повнометражних робіт з елементами мелодрами, драми та навіть трагедії. У них відбивається його особливе вміння розказувати близькі, зрозумілі історії та здатність його маски набувати складних людських рис. Уперше ці ознаки повноцінно проявляються в «Малюку» (1921). Фільм вважається знаковим та переломним в кар'єрі Чарлі Чапліна, оскільки «“Малюк” ознаменував сміливий поворотний момент для Чапліна, його першу повнометражну спробу змішати жанри, поєднати комедію та “жіночу плаксівку”, фарс і сентимент у фільмі, який танцює по тонкій грані, де зустрічаються мелодраматичні почуття та модерністська іронія» [98, с. 3]. Поєднання жанрів відбувається, зокрема, в нетиповому акторському ансамблі, який поєднує в собі різних жанрово-забарвлених персонажів, а також різну стилістику виконання акторами ролей.

У «Малюку» (1921) розповідається історія про те, як «Волоцюга» знаходить на смітнику покинуту дитину та береться доглядати та виховувати її. У цьому фільмі, «на відміну від попередніх Чарлі, які ризикували й йшли на жертви лише заради красивих дівчат, спантеличений Волоцюга знаходить відчуття довгострокової прихильності до іншої людини, яка нічого конкретного не може запропонувати натомість» [67, с. 31]. Цією людиною стає Малюк у виконанні Джекі Кугана. Хлопчик зображує маленьку дитячу копію Чарлі Чапліна. Він носить подібний одяг, його пластика та міміка схожа на старшого протеже, та й загалом він старається наслідувати поведінку прийомного батька. Режисер бере на роль конкретно Дж. Кугана, тому що той має відповідний життєвий контекст та досвід. Так само, як і сам Ч. Чаплін, він є сином водевільних акторів і також з раннього дитинства виступав на сцені, щоб принести гроші в

сім'ю. «Волоцюга» та його Малюк разом створюють сильний дует батька і сина, що виходить за межі ситуативно-функціонального рішення.

Взаємодія протагоніста з дитиною, за якою він уважно доглядає, піклується і захищає, створює мелодраматичний пласт фільму. До того ж, коли хлопчика відбирають у Волоцюги, то виникає гостра драматична ситуація їхньої розлуки. Окрім типової для його маски хитрості, спритності та комічності, персонаж Ч. Чапліна набуває об'ємніших людських рис: чутливості, хоробрості та здатності до самопожертви. Це була єдина маска, яка не просто викликала емоції, а якій співчували. Але, так само як і інші актори-маски, Чарлі Чаплін залишався в одному образі від стрічки до стрічки та практично не змінювався. Це було важливим аспектом: його одразу впізнавали і, звісно, любили.

На ранньому етапі короткометражних комедій персонажів-масок часто поєднували в площині фільмів. Так, Роско Арбоккл часто з'являвся в парі з Мейбл Норманд, яка була однією з найбільших зірок студії Кістоун. Вона, на відміну від «сценічно натренованих (в мюзик-холах – А.-Г. Ц.) комедійних кенгуру» [51, с. 102] Ч. Чапліна та Р. Арбоккла, була успішною моделлю для фотографів та художників. Алан С. Дейл також зазначає, що через відсутність водевільної школи, вона не вміла імпровізувати у відповідь на неприємності та «образи». Її функцією у фільмах зазвичай було бути «бадьорою, скоріше, неординарною, ніж середньостатистичною, і страждати від обурення, коли фарс змітає її на своєму шляху» [51, с. 102]. Тобто вона не стільки діяла фізично, скільки емоційно реагувала на події. Можливо, саме тому її часто ставили в пару до інших коміків. Наприклад, М. Норманд та Р. Арбоккл зазвичай грали закохану пару в таких фільмах як «Сімейне життя Мейбл і Фатті» (1915), «День прання Мейбл і Фатті» (1915), «Просте життя Фатті і Мейбл» (1915) та інших. Її образ більш міської молоді дівчини там поєднується з сільським образом «Фатті». Або вона ж грала в парі з Чарлі Чапліном у ранніх стрічках «Сімейне життя Мейбл» (1914), «Нахабний джентльмен» (1914) та інших. «Фатті» також часто з'являвся разом у

картинах з Бастером Кітоном. У цій парі яскравий та деколи «незграбний» Р. Арбокл контрастував зі спритним, пластичним та беземоційним Б. Кітоном.

Гарольд Ллойд та **Бастер Кітон** входять до іншої категорії масок. Це маски, які практично не мали незвичного чи індивідуального характеру. (Іл. 4) Алан С. Дейл у своєму дослідженні комедій також групує акторів разом. Він зазначає, що Ллойд відображає середнього кіноглядача, і що схожий ефект мав також образ Б. Кітона, чия «магнетична безпристрасність, яка робить його таким особливим, також робить його неактивним» [51, с. 61]. Основний персонаж Гарольда Ллойда був «хлопець в окулярах» (англ. «Glasses»). У своїх окулярах, костюмі та солом'яному капелюсі, що були стандартним одягом того часу, він був схожий на «звичайного американця». Основою його комедій були передовсім складні акробатичні трюки. Його також оточували функціональними персонажами, які, окрім створення комічної ситуації, також асистували його номерам.



Іл. 4. Гарольд Ллойд та Бастер Кітон

Ще більшу роль трюки відіграють у картинах Бастера Кітона. Його називали «хлопець з кам'яним лицем», тому що його обличчя майже завжди залишалось спокійним у будь-якій ситуації. Наприклад, у фільмі «Один тиждень» (1920) такі ситуації, як дощ, що йде всередині будинку, чи те, що його ледь не розчавлює стіною, не викликає в ньому жодних емоцій. Л. Брюховецька так характеризує творчість актора: «великий успіх фільмів з його участю, як правило,

ґрунтується на комічній невідповідності нерухокої безпристрасної маски і стрімко мінливих комічних і драматичних ситуацій» [3, с. 100]. Варто зазначити, що більшість цих ситуацій були побудовані *на основі акробатичних трюків*. Наприклад, кінострічка «Генерал» (1926), у якій актор виконує роль машиніста потягу, була схожа на набір різноманітних небезпечних номерів на залізниці, за якими губиться історія. Фокус на складних трюках та відсутність мімічних реакцій призвела до того, що більшість його фільмів складається переважно з загальних та середніх планів. Глядачу рідко показують обличчя актора чи більш крупні плани, оскільки його дія виключно зовнішня. Його маска практично не переживала емоції, на відміну від емоційних та активних персонажів інших акторів-масок. Ансамбль допоміжних персонажів для такої маски головним чином відповідав кільком критеріям. *Перше – це гіперболізованість гри всіх інших персонажів для підкреслення «кам'яного» образу Б. Кітона. Друге – це фізична здатність акторів брати участь в запланованих акробатичних трюках.*

Основою їхньої гри були першочергово трюки, тобто набір незвичних номерів як спецефектів. Саме за ці номери їх і запам'ятовували. Значення історії в їхніх фільмах посідає вторинне місце, і ще меншу вагу має унікальність чи різноманітність характерів. Вони розігрували набір **тегів**, що були «квінтесенцією ексцентричного в кіно, зримим, предметним, комічним трюком» [3, с. 101]. Відповідно, потреба реалізації акробатичних карколомних трюків формувала необхідність у ансамблі виконавців як ексцентричних каскадерів.

Окрім комедій, в Америці були також драматичні, навіть епічні фільми. Головним їхнім творцем був **Девід Уорк Гріффіт** (1875-1948), що керував студією «Байограф» (англ. Biograph). Він починав з коротких історій, у основі котрих лежала драматична ситуація, яка часто закінчувалась погонею або перестрілкою. Наприклад, сюжет фільму «Самотня вілла» (1909) базується на тому, що батько сімейства аристократів їде в справах до міста. За його відсутності злодії намагаються пограбувати будинок. Урешті стрічка закінчується прийомом

«спасінням в останню хвилину» та перестрілкою. У перших картинах Д. У. Гріффіта актори грали ще нарочито та гіперболізовано, однак з часом він напружував з акторами більш стриману «кінематографічну» стилістику гри. Багато дослідників розглядають його роботу з актором, але поза увагою залишається склад його ансамблю в цілому. У коротких фільмах його авторства актори виконували «статистичну» роль, тобто таку, що окреслює їхні статистичні дані: «хто вони такі», до якого «соціального» класу належать. Наприклад, в тій же «Самотній віллі» (1909) – це злодюжки, сім'я аристократів, поліцейський та п'яниці в таверні. (Іл. 5) Вони з'являються за необхідністю ситуації, але вже не комічної, а драматичної. Основним, як і в античній трагедії, було розповісти акторами ланцюг подій.



Іл. 5. «Статистичні» ролі в фільмі «Самотня вілла» (1909)

реж. Д. В. Гріффіт

Принцип залучення акторів як статистів зберігався в Д. У. Гріффіта і у великих епічних фільмах «**Народження нації**» (1915) та «**Нетерпимість**» (1916). Ці кінострічки складаються з багатьох паралельних сюжетних ліній, а в основі розповіді велика кількість невеликих подій. Відповідно, у Д. У. Гріффіта також

багато персонажів. Режисер не проводить одного протагоніста та не створює розвиток характеру, натомість він створює епічне полотно. Саме тому дія в «Нетерпимості» (1916) розвивається в чотирьох часах, а в «Народженні Нації» (1915) – в двох великих сім'ях та багатьох лініях. Окрім акторів-статистів, у нього з'являються дещо більші ролі, які окреслюють рольові моделі. Наприклад, Мей Марш у «Народженні нації» та «Нетерпимості» грає дуже дитячих та наївних дівчат. Вона виконує функції рольової моделі оптимістичної молодшої сестри або скромної, дурачливої дружини. Тут вже немає знайомих масок, але з'являються персонажі-люди, яких потрібно розпізнати глядачу.

Акторська гра виконавців його школи була визнана багатьма критиками та істориками. Основною ж особливістю розподілу персонажів у фільмі та формування ансамблю в «Народженні нації» (1915) є різниця – на чий стороні вони та якої політики притримуються – Півночі чи Півдня. У «Нетерпимості» (1916) це принцип приналежності до певної групи в кожній окремій сюжетній лінії: гугеноти чи католики, перси чи вавилоняни, пуритани вищого класу чи робітники нижчого класу, послідовники Ісуса чи фарисеї. Жорж Садуль, говорячи про «Народження нації» (1916), високо оцінює роботу режисера з масовими сценами, однак зазначає, що індивідуальні характери подані у фільмі невпевнено, на відміну від масових сцен, та що «характери героїв в цьому фільмі обумовлені приналежністю до певних соціальних груп» [87, с. 23]. Те саме можна сказати і про «Нетерпимість». Тобто вони зображають спектр соціально-демографічних різниць. *Основним принципом підбору виконавців стає типажність за яскравою зовнішністю, яка виказує, хто він чи вона є, та за кого виступає.*

Дію веде велика кількість персонажів, тобто маса. Маса по своїй суті є атракціонною і, так само як і у фарсовій комедії, універсальною. Реконструкції подій у цих великих фільмах створювали також розвагу. В основі американських кінорозваг лежали незмінні маски-персонажі, яскраві трюки (а також спеціальні

ефекти) та захоплюючі епічні відтворення подій. Разом вони створювали універсальні розваги, доступні широкому колу різних глядачів, які кожен міг сприйняти та зрозуміти. Такий вид розваг, дещо видозмінившись, зберігся і до теперішнього часу. Відповідно, *цей вектор кіномистецтва диктує рішення акторського сторітелінгу в кіно, що ставить на меті розповісти насамперед ланцюг подій та показати зовнішню дію*. Актори повинні бути яскравими, зрозумілими та легко впізнаваними.

1.2.2. Європейська модель розвитку акторського сторітелінгу

Європейський шлях розвитку акторського сторітелінгу в кіно був зумовлений довгою історією європейської театральної традиції та наявністю розвинутих акторських шкіл. На відміну від Америки, де театр переважно розважав та працював на створення гострих емоцій, у Європі драматичне мистецтво провокувало пошук змістів. На сценах ішли п'єси Шекспіра, Гете, Шиллера, Мольєра, Расіна, Корнеля, Ібсена, Стріндберга та інших видатних драматургів. Героями цих творів є комплексні характери, тобто персонажі, які несуть у собі складну проблему та мають **внутрішній конфлікт**. Український театрознавець Олександр Клековкін формулює визначення внутрішнього конфлікту так: «драматичний конфлікт, відображений у свідомості особи, може стати причиною внутрішнього конфлікту (зіткнення несумісних бажань, почуттів, соціальних ролей) й амбівалентності персонажа» [18, с. 301]. Зазвичай внутрішній конфлікт будується на контрастних, протилежних бажаннях, почуттях чи ідеях персонажа, його формулюють у вигляді питання. Наприклад:

- Гамлет з «Гамлета» [32] В. Шекспіра – йому мститись за смерть батька чи залишитись бездіяльним?
- Фауст з «Фауста» [8] Й. В. Гете – піддатись спокусам задоволень чи продовжити шукати істину?

- Нора з «Лялькового будинку» [15] Г. Ібсена – зберегти сім'ю та страждати чи покинути чоловіка?
- Доктор Стокманн з «Ворогу народу» [14] Г. Ібсена – скоритись думці більшості чи зберегти власну?

Для реалізації таких сценічних завдань театральне середовище сприяло вихованню професійних акторів, які були здатні створювати складні драматичні ролі. Саме вони й прийшли в європейське кіно. У Швеції, зокрема в Королівському театрі, на початку ХХ ст. була сформована потужна театральна традиція. Кінематограф Швеції став одним з передових на початку 1910-х років. Жорж Садуль в «Загальній історії кіно» пише, що в 1916 році шведська кінематографія «вийшла в перші ряди світового кіновиробництва, ставши безпосередньо за американською, яка досягла в ті дні апогею» [87, с. 195]. Цей підйом став можливим завдяки двом постатям – Віктору Шостр'юму (1879-1960) та Моріцу Стіллеру (1883-1928). Це два режисера, які кожен по-своєму розвинули кіномову, акторську гру в кіно та роботу з акторським ансамблем.

Л. Брюховецька, характеризуючи шведське кіно, виділяє такі аспекти:

- переважно зйомки на натурі, а не в ательє;
- використання літературних першоджерел як основи для фільму;
- відмова від принципу імпровізації на знімальному майданчику, замість цього ретельна підготовка до зйомок;
- вибір акторів, що «диктувався особливостями фільму, а не касовістю зірки» та ретельне репетирування ролей;
- велике значення зображального вирішення фільму;
- висока якість операторської роботи;
- та характерний для шведської школи «дух колективізму» [3, с. 165-166].

Також Ж. Садуль, порівнюючи шведське кіно з американським, пише, що «в той час як у Томаса Інса і режисерів його школи підбір артистів був майже випадковий, обидва великі шведські постановники продумано виховували акторів» [87, с. 196]. Тобто вони були одними з перших режисерів кіно, які застосовували усвідомлений підхід до вибору виконавців на ролі за принципом відповідності змістовному наповненню. На нашу думку, у шведів було тяжіння не просто до «колективізму», як зазначає Л. Брюховецька, але й до ансамблевості, тому доречним буде сказати, що для них також характерним є «*дух ансамблевості*».

Віктор Шострьом до початку роботи в кіно був відомим театральним актором. У своїй творчості він поєднує акторську та режисерську діяльність, тому часто сам грає головні ролі у своїх фільмах. Варто зазначити, що у дослідженні використовуємо наближений до оригінального звучання варіант написання прізвища режисера «Шострьом», а не більш загальноживану, але менш коректну, форму «Шестрем». Крістін Томпосон та Девід Бордвел, описуючи кіно В. Шострьома, зазначають, що його стиль був строгим та натуралістичним, він використовував стриману акторську гру, глибинні мізансцени та часто оповідь в його стрічках детально прослідковує моторошні наслідки однієї дії [95, с. 66]. Крім того, «у Шестрема часто виступали одні й ті ж актори, переважно театральні» [3, с. 166]. Для розгляду особливостей його роботи з акторською грою та акторським ансамблем використовуємо три основних фільми: «Терье Віген» (1917), «Гірський Ейвінд та його дружина» (1918) та «Візник» (1921).

У «**Терье Вігені**» (1917) розповідь розгортається навколо одного характеру, що змінюється протягом фільму. Сам В. Шострьом грає моряка, який через морську блокаду і голод вирушає в плавання, щоб здобути їжу. На шляху назад його арештовують та саджають в тюрму. Через ув'язнення йому не вдається врятувати від голодної смерті свою дружину та дочку. Далі йому треба жити з

цією втратою. Тобто в центрі історії опиняється людина, яка набуває травму, що змінює її життя та характер. Картина, на відміну від великих американських стрічок, складається з невеликої кількості персонажів.

Для реалізації характеру протагоніста з'являються сцени, у яких виразна зовнішня дія мотивується *внутрішньою дією персонажа*. До того ж ця дія контрастує з середовищем людей довкола. У сцені, де Терье просить про помилування в капітана англійського корабля, він застосовує різні способи для досягнення бажаної мети. На початку сцени він пробує пояснити свою проблему, апелює до розуму, далі він благає капітана та звертається до його людських почуттів, щоб викликати жалість. Однак він не знаходить відгуку; великий діапазон емоційної дії головного героя протиставляється байдужості оточуючих моряків. В. Шострьом вдало зображує усвідомлення того, що його не слухають та не чують. Основним інструментом для цього він використовує *очі та погляд, тобто суто кінематографічні засоби гри*. Через зміну характеру погляду в кадрі глядач бачить, як всередині людини зароджується ненависть. Після цієї сцени Терье Віген постає зовсім іншим. Глядач бачить його замкнутим, старим та втомленим. Він різко контрастує з енергійним, молодим та пристрасним Терье на початку фільму. Виникає *психологічна зміна персонажа*, яку режисер проводить крізь фільм до самого фіналу.

У кульмінації протагоніст постає перед вибором – мститись та відібрати в його кривдника сім'ю, як відібрали в нього, чи пробачити. Цей процес здійснення вибору реалізується через тонку, але емоційну гру В. Шострьома. Його переповнює лють та ненависть, що проявляється в грубій пластиці та безжалісних очах. Однак погляд персонажа на дитину, обличчя якої навіть не бачимо, пробуджує в ньому давно забуті почуття та людяність. Терье сам усвідомлює як змінився. Особливо точно це проявляється в **психологічному жесті**. Він руками закриває обличчя та ніби знімає пелену з себе, позбувається сліпої ненависті, щоб урешті стати знову самим собою. (Іл. 6) Тобто так режисер реалізує внутрішній

конфлікт на екрані та показує момент усвідомлення героєм себе. Такий тип гри та послідовна переміна не просто подій, а й особистості персонажа, підводить до розповіді актором динамічного або «круглого» (по Ляо) характеру.



Іл. 6. Психологічний жест у фільмі «Терье Віген» (1917)

реж. Віктор Шострьом

Режисер робить акцент на характері однієї людини та прослідковує його **психологічну трансформацію**, що виражається як у зміні зовнішності, так і поведінки та рис характеру протагоніста. Допоміжні персонажі у фільмі створюють середовище існування протагоніста, формують обставини його життя. Зрештою, як зазначає Л. Брюховецька: «Вперше в практиці шведського кіно в основі фільму лежав визначений задум: бажання створити цілісний твір, який би виражав авторське кредо» [3, с. 166].

В основі ансамблю **«Гірського Ейвінда та його дружини»** (1918) лежить вже акторський дует. Французький режисер і критик тих часів Луї Деллюк назве цей фільм найкрасивішим фільмом у світі та додасть, що «публіка вражена безплідними пейзажами, горами, сільськими костюмами, також як суворою потворністю, так і гострим ліризмом таких уважно спостережуваних почуттів, правдивістю довгих сцен, які зосереджені виключно на парі, жорстокою боротьбою, високим трагізмом двох літніх закоханих, які рятуються від життя через останні обійми в сніжному пейзажі, схожому на пустелю» [38, с. 188]. Стрічка розповідає про двох закоханих людей, яких громада виганяє за колишній

проступок Ейвінда. Колись через голод він здійснив крадіжку. Пара змушена шукати сховища в безлюдних горах. У головних ролях Віктор Шострьом як Ейвінд та Едіт Ерастофф як Хала. Ж. Садуль характеризує її як «високу, красиву, з дещо жорстким обличчям і статною повною фігурою міцної християнки» [87, с. 199]. За рік до того режисер та акторка одружились, що також вплинуло на виникнення живого емоційного зв'язку на екрані. Взаємодія акторів стає основою фільму. Ейвінд та Хала, а також їхні стосунки, змінюються від початку фільму і до фіналу, де вони разом замерзають. Від майже дитячої пристрасної закоханості до жорсткого відчуження на межі з ненавистю.

Невелика кількість дійових осіб у картині наближає акторський ансамбль стрічки до театрального типу організації персонажів. Проте, зйомка переважно на натурних локаціях та тонка стримана гра акторів відділяють його від надмірної «театральності». Л. Брюховецька пише: «Фільм поставлений за законами класичної трагедії. Композиція симфонічна. Симфонічність яскраво проявилась у залученні природи, пейзажу, світла» [3, с. 168]. Однак актори також є частиною цього «симфонічного» ансамблю. Режисер детально розкриває чотири характери, решта ж людей у кадрі означені як їхнє середовище існування. Третім важливим персонажем у фільмі є Арне, якого грає Джон Екман. Хлопець, який спершу допомагає Ейвінду втекти від затримання, а потім, коли його самого виганяють з поселення, також закохується в Халу і починає заздрити Ейвінду. У його характері наявні протиріччя, що роблять цього допоміжного персонажа також носієм змісту (ситуативне нещасне кохання, що керується пристрасстю). Четвертим персонажем є голова поселення Бйорн Бернштейсон, якого грає Нільс Арен. Він грубий, жорстокий, корисливий та зіграний у більш гіперболізованій стилістиці. Люди, які грають у масових сценах, існують дуже достовірно, формуючи реалістичне тло ісландського поселення. Л. Деллюк зазначав: «Це історія всього життя жителів острова. Візуальна краса образів подвоюється їх психологічною гармонією» [38, с. 188]. Цей фільм також фокусується не на

ланцюгу подій, а на розвитку характерів, але крім того ще й на *розвитку стосунків між персонажами*.

В іншому фільмі В. Шострьома «Візник» (1921) режисер-актор грає п'яницю Давида Хольма, який помирає в новорічну ніч. Його душа зустрічає візника смерті, котрий дає можливість йому поглянути на своє життя. Протагоніст дивиться на те як живуть люди, з якими він був пов'язаний, та згадує як він жив. Його основна дія направлена не на зміну обставин, оскільки його душа не є матеріальною і він не може вплинути на хід подій, а на зміну самого себе. Йому потрібно усвідомити, до яких наслідків привів такий спосіб існування, та змінити себе, щоб отримати другий шанс на життя та виправлення помилок. Тобто режисер також концентрується на внутрішній дії, яку дослідники Д. Говард та Е. Маблі називають суб'єктивною драмою (англ. subjective drama). Вона виникає при пізнанні глядачами персонажів та опирається на «наше (глядачів – А.-Г. Ц.) знання історії та участі в ній» [59, с. 32]. Особливістю її є те, що таке глядацьке співпереживання герою прямо залежить від чіткої драматургії, але навіть більше від акторського виконання.

Л. Брюховецька так коментує кінострічку: «Реалізм Шестрема в зображенні середовища бідняків приглушений дещо нав'язливим моралізаторством. Але сила фільму в чіткій драматургії та прекрасній грі акторів» [3, с. 169]. У фільмі В. Шострьом також зображає персонажа, що змінюється. Від безпринципного, байдужого до всього та грубого п'яниці до емпатичного, розсудливого й чутливого чоловіка. Режисер дає можливість побачити характер людини через реальне життя в її спогадах та видіннях. Ігровими партнерами протагоніста є персонажі двох жінок, які були закохані в нього, та старого друга, який став візником смерті. Першою є дружина Анна, яку грає Хільда Боргстром, а другою – сестра спасіння Едіт, яку грає Астрід Хольм. Ці дві жінки в фільмі намагаються врятувати Давида Хольма, однак жодній це не вдається. Змінитися повинен забажати сам протагоніст.

Моріц Стіллер до роботи в кіно був досвідченим театральним режисером. Ж. Садуль, порівнюючи його з В. Шострьомом, зазначає, що «Стіллер був більш жіночний, тонкий і, звісно, інтелектуальний, але він не був таким сильним та самобутнім» [87, с. 202-203]. Про його роботу з виконавцями Л. Брюховецька пише, що він «часто міняв акторів, залучаючи навіть людей з вулиці» [3, с. 166]. Зокрема в «**Йохані**» (1921) М. Стіллер використав місцевих жителів у масових сценах, щоб створити атмосферу реального шведського містечка. Також на роль Старого рибалки взяв справжнього 70-річного місцевого рибалку. Таке рішення було одним з перших *поєднань професійних та непрофесійних акторів*. Це додає фільму реалістичності зображуваної історії та робить екранний світ ближчим до соціальної реальності.

Основний ансамбль фільму складають три персонажі, що утворюють любовний трикутник. Маріт – молода дівчина, Йохан – старший фермер, за якого вона виходить заміж, та Незнайомець – молодий мандрівний робітник, який намагається спокусити дівчину. М. Стіллер висвітлює насамперед стосунки між людьми і те, як в людині зароджуються пристрасть та бажання віддатись їй. У фіналі фільму режисер показує сцену, у якій Йохан намагається вирішити, чи пробачати зраду дружини. У ній Маріт повільно опускається перед ним на коліна, благаючи прощення. Рішення показується через стриману гру і дію: Йохан легким жестом пропонує їй сісти в човен, після чого вони плывуть разом. Тобто в М. Стіллера основною є *взаємодія між персонажами, породжена партнерською грою акторів*. (Іл. 7)





Іл. 7. Партнерська взаємодія у фільмі «Йохан» (1921)

реж. Моріц Стіллер

Там, де виникає пошук людського змісту в історії, виникають і характери. Шведи від самого початку не думали про кіно тільки як про розвагу, а розглядали його в першу чергу як спосіб донести зміст через історію розказану акторами та зображенням. Це було не тільки шведське, але і *європейське спрямування* в площині акторського рішення.

У Франції **Абель Ганс** (1889-1981), який, як не дивно, був вихідцем з театру, також працював над створенням характерів. Його фільми відомі через новаторські технічні способи зйомки та динамічний монтаж. Однак він так само приділяв увагу побудові акторської розповіді та ансамблевих рішень. У «**Наполеоні**» (1927) актор Альбер Д'едонне, який грає однойменного протагоніста, намагається не просто зобразити його як умовного історичного персонажа, а зіграти як живу людину. Режисер через роботу з акторами конструює об'ємний образ. «Ганс показує, що лідерські якості його персонаж проявляв ще з дитинства. Як полководець він завжди впевнений і незворушний» [3, с. 35]. Автор стрічки намагається відтворити біографію людини, її життя та характер як історію. Разом з актором він вибудовує пластику, манеру погляду, руху, ритм існування персонажа. Усе це, щоб відобразити сумніви, вагання, прийняття рішень, палітру емоцій протагоніста. Тут *характер твориться зокрема оточенням персонажа*. Благоговійне сприйняття жителями міста особи

Наполеона доповнює його образ. Його стриманість та задумливість контрастує з емоційністю та експресивністю людей довкола. Ансамблевість реалізується в протиставленні унікального, на думку режисера, характеру всім іншим людям.

Ще більшого значення реалізації характерів та змісту через акторське існування та ансамблеве рішення набули у творчості **Карла Теодора Дресера** в «**Страстях Жанни Дарк**» (1928). Л. Брюховецька виділяє такі особливості методу створення фільму, як хронологічна послідовність зйомки, відсутність гриму, зйомка переважно крупним планом. «Жоден фільм в історії кіно не оперує так послідовно крупним планом людського обличчя, до того ж максимально правдивого» [3, с. 158]. Обличчя людей займають більшість екранного простору та часу. Режисер взагалі виключає майже все, крім акторів. Правдивість же виникає від дуже щирої, інтимної гри на надриві акторки Рене Фальконетті. «Це була спроба досягти якнайповнішої концентрації почуттів. Разом з тим, робота є повною протилежністю акторському фільму» [3, с. 158].

Ансамбль формується через *контраст між достовірністю головною героїні та підкреслено гротескною грою інших персонажів*. Дослідник творчості режисера Том Мілн зазначає: «На відміну від решти касту, почуття Фальконетті ніколи не виглядають створеними: її агонія просто існує, гола, неромантична і реальна в своїй бридкості, просочені потом муки» [79, с. 102]. Всі кардинали та служителі навпаки існують гіперболізовано. В цьому вони протиставляються майже документальному існуванню Р. Фальконетті. Так її образ, через протиставлення безпосередності та щирості існування акторки з гротескністю всіх інших набуває притчового характеру, а отже, загальнолюдського.

У більшості європейських фільмів важливо не тільки те, як зіграно роль, а й те, хто є персонажами, який в них розклад сил, яке значення цих персонажів. З появою складних різноманітних характерів починається структура розподілу функцій в кіно, що є одним зі способів організації драматургії. Кіно переймає від театру принципи побудови багатофігурної дії, де кожна особистість має свою

лінію, і де в цих лініях з'являються індивідуальні прояви. Тобто будуються сюжетні арки, які формують вектори поведінки. У німому кінематографі, за відсутності слів, актори змушені висловлювати їх пластикою, мімікою, очима.

Підсумовуючи, варто зазначити, що в Європі кіно тяжіє до *добробків* драматичного театру в *царині невербальної передачі сенсів від акторів до глядачів*. Якщо американське кіно не дивилось у бік драматичного театру, а вигадувало видовище, яке просто не потребувало слів, то європейське кіно звертається до класичної театральної драматургії, але при цьому режисери старались показати його безпосередньо кінематографічним шляхом: не діями на загальному плані, а очима, поглядом, створенням характеру.

1.3. Зміни в акторському сторітелінгу з приходом звуку та виникнення нового розуміння кіноансамблю

Поява звуку змінила підхід до акторської гри в кіно, оскільки у виконавців з'явилась можливість говорити та співати. Кіно більше наблизилось до театру в своїй умовності, аніж до реалістичності життя. Якщо відсутність звуку стимулювала пошук оригінальної мови гри, то звук на початку потягнув за собою *«театральність»*. Актори повинні були мати поставлену дикцію та говорити повільно, щоб глядачу все було зрозуміло. Більше того, як пише дослідник Джеймс Неймор, «коли з'явився звук, студії наймали дикторів, намагаючись створити середньоатлантичний акцент для провідних акторів» [80, с. 49].

Зйомки відбувались переважно в декораціях, актори грали в багатьох кінокартинах, при цьому залишаючись практично в одному образі. Відтак, фільми наблизились до відтворення театралізованих п'єс у ролях. Основним для актора стало чітке та емоційне відтворення тексту. Зрештою, як зазначає теоретик та історик кіно Артур Нолетті-мл., «звукове кіно принесло фільму новий вимір:

“акустична правдоподібність”. Результатом стала поява акторського стилю, який був названий “голлівудським студійним стилем”» [81, с. 50].

Система, що встановилась, не спонукала грати різні характери. А. Нолетті-мл. так описує цей стиль: «Рольовий (персонажний) підхід до акторської гри був “своєрідною призмою, через яку заломлюється персонаж” і в якій актор свідомо контролював свій інструмент, щоб неодмінно забарвити акторську гру» [81, с. 50]. Отже, основним завданням для актора було *емоційно розіграти історію*, залишаючись собою.

Гамфрі Богарт у ролі Сема Спейда в «Мальтійському соколі» (реж. Джон Г'юстон, 1941), у ролі Ріка в «Касабланці» (реж. Майкл Кертис, 1942), у ролі Гарі Моргана в «Мати й не мати» (реж. Г. Гокс, 1944), у ролі Філіпа Марлоу в «Великому сні» (реж. Г. Гокс, 1946) практично не відрізняється. В усіх ролях явно проглядався сам Г. Богарт. (Іл. 8) Чарльз Ейдсвік зазначає: «Богарти мають свою функцію в кіно. Ніхто не робить Богарта краще, ніж Богарт. Знайомство з персонажем і манерами актора – цигарка Богарта в роті, подача в ніс, очі спанієля та веселі підйоми брів – можуть створити передчуття, на яких будуються цілі історії та жанри. Конвенція про відповідність диктує, що якщо персонажі (*тобто ампуа акторів – А.-Г. Ц.*) не підходять до історії, історія повинна бути створена відповідно до них» [55, с. 92]. Те саме стосується інших відомих акторів. Приваблива, ніжна, деколи жорстка Вів'єн Лі також залишалась сама собою, а історії *«підганялись» під неї*.



Іл. 8. Образ Гамфрі Богарта у фільмах «Мальтійський сокіл» (реж. Джон Г'юстон, 1941) «Касабланка» (реж. Майкл Кертіс, 1942), «Мати й не мати» (реж. Г. Гокс, 1944), «Великий сон» (реж. Г. Гокс, 1946)

З цього зародилась студійна **система зірок**: зірка не мала грати когось не схожого на себе – навпаки, вона мала бути впізнаваною. «Зірки – це харизматичні виконавці, чії персонажі або версії себе пов'язані з історичним моментом (згадайте Ширлі Темпл і Депресію) і передають культурне значення, яке перевершує будь-якого окремого персонажа, якого вони грають» [81, с. 57]. В 1930-х як зазначає енциклопедія кіно: «Вісімдесят п'ять мільйонів людей щотижня відвідували кінотеатри по всій Америці» [1]. Для такої кількості глядачів Голлівудські студії виробляли близько 50-ти фільмів на рік кожна. Для того, щоб не плутатись, кого актор грає, він грав самого себе. Система зірок визначала також і ансамблеві рішення, оскільки за акторами закріплювались види ролей як головних, так і другого плану.

Усе це привело до появи **амплуа** в кіно – виду ролей, що відповідають акторським даним та закріплюються за ним. Наприклад, Джон Вейн був сильним та мужнім ковбоєм, Фред Астер був ніжним та пластичним танцівником, а Джоан Кроуфорд – фатальною жінкою в мелодрамах. Наслідком такого чіткого поділу стало утвердження *кастингу за типажем* (англ. *typecasting*). Відхід від типажу був небажаним та ризикованим. «Протягом цього періоду, можливо навіть більше, ніж сьогодні, зірки незмінно ризикували, коли надто далеко відходили від свого образу» [81, с. 57].

Фільми задовольняли глядацький попит на емоційне існування персонажів на екрані, що призводило до співпереживання. Яскрава індивідуальність характерів чи їхня життєва достовірність не були визначними факторами – головним був незабутній образ актора-зірки. На таких засадах будувалися *кінематографічний театр* і, відповідно, *кінотеатральна стилістика гри*, яка виражається в підсиленому емоційному, але умовно правдоподібному існуванні акторів, що розігрують драматичний текст фільму.

Пряма та конкретна стилістика гри диктувалась тим, що американське кіно виробило **жанри** (фр. *Genre*, від. лат. *Genus* – рід, вид). Володимир Миславський дає таке визначення поняттю: «групи екранних творів, об'єднані за схожими рисами їх внутрішньої будови. В основу жанру покладено певний тип зображення людини та навколишнього середовища, системи поглядів на світ. Це визначає зміну жанрово-композиційної структури творів. Жанр – певний набір схожих складових ознак, що дозволяють об'єднати фільми у споріднені типи» [21, с. 67]. Тобто це те, що ми впізнаємо як уже відоме. Жанри характеризуються як знайомими типами історій, так і знайомими типами персонажів. Основними жанрами американського кінотеатру, що виробились в Америці в 1930-1940-х роках, є кримінальні фільми (є хороші та погані персонажі), мелодрами (закоханий і суперник), нуар (неідеальний герой і його противник), вестерн

(ковбої проти негідників або дикунів), і мюзикли (базувались на музичних номерах, часто з елементами мелодрами) та ін.

Більшість жанрових фільмів розгортається довкола *драматичного конфлікту*, тобто зіткнення двох людей з протилежними цілями. В основі конфлікту лежить боротьба героя і його супротивника. Це визначає спрямованість як в історії (зазвичай характеризується наявністю хорошого та поганого), так і в акторській грі.

Паралельно з розвитком американської жанрової специфіки в Європі виникає *поетичний реалізм*. Одними з найяскравіших фільмів цього напрямку є «Набережна туманів» (1938) Марселя Карне та «Велика ілюзія» (1937) Жана Ренуара. В них немає такого чіткого поділу на хороших та поганих, але спосіб гри акторів залишається незмінним. Дослідник кіно Дарраг О'Донох'ю пише: «Поетичний реалізм є незвичайним жанром, оскільки він майже повністю залежав від однієї особи — Габена, який знявся в більшості його класиків <...> Його зіркова сила не тільки зробила фільми фінансово життєздатними, а його харизма залучила масову аудиторію до історій із таким похмурим сюжетом, але він також відповідав за вибір ключових творчих співавторів і переробку сценаріїв і діалогів, щоб відповідати його публічній персоні як автентичному, наливу арго, паризькому пролетарю» [82]. Тобто Жан Габен також практично однаковий з фільму у фільм та грає своє чудове харизматичне амплуа трагічного одинака.

Загалом, кінотеатральний спосіб гри актора зберігався майже до 1960-х років навіть у найкращих фільмах. У тих же загальноновизнаних «12 розгніваних чоловіках» (1957) Сідні Люмета слідкуємо за вирішенням драматичного конфлікту між протагоністом та антагоністом. У плані акторського виконання фільм також існує в площині кінотеатральної стилістики. Кожен персонаж яскравий, не схожий на іншого, але вони від початку й до кінця залишаються незмінними. Глядач не стежить за розвитком персонажів, а стежить за розвитком

історії, яку вони презентують. У випадку «12 розгніваних чоловіків», наприклад, ідеться про те, чи визнають присяжні підсудного винним чи не винним.

Можемо припустити, що *сторітелінг екторс* (англ. *storytelling actors*), тобто розповідь історії акторами, отримав свою назву через те, що актори *грають саме історію*, хід подій. Виконавці діють у конкретній ситуації, при цьому залишаючись такими самим, як і на початку. Кінотеатральний ансамблевий принцип полягав у гострій поляризації персонажів, яких зображають актори. Різноманітність дійових осіб, що складала картину дії, створювала умовно-реалістичний ступінь достовірності.

На противагу розповіді та розігруванню подій у штучних умовах, у повоєнній Італії кінця 1940-х виник **неореалізм**. Однією з головних змін, що він приніс, є саме залучення непрофесійних акторів. Описуючи роботу з акторами Вітторіо де Сіки, дослідник неореалізму Марк Шил пише, що у «Викрадачах велосипедів» (1948) В. де Сіка вперше брав у фільм непрофесійних акторів та робив це задля підвищення рівня реалістичності акторського виконання. Він також зазначає: «Фабричний робітник Ламберто Маджорані отримав роль Антоніо, а Енцо Стайола – хлопчика Бруно через його природну невинність і теплоту. Де Сіка використовував власний акторський досвід, щоб навчити цих непрофесіоналів практичним діям, намагаючись якомога менше порушити автентичну поведінку, манери та вирази, які вони від природи демонстрували. Він описав непрофесійного актора як “сирий матеріал, який можна формувати за бажанням”, пояснюючи, що набагато легше досягти відчуття автентичності та спонтанності з непрофесіоналом, ніж з повністю підготовленим актором» [92, с. 56].

Режисери неореалізму разом з акторами-аматорами принесли в ігрове кіно реальні життєві контексти, зйомку на живих зруйнованих війною вулицях та документальну стилістку існування виконавців. Акцент зміщувався на показ не стільки історії, скільки світу довкола крізь велику кількість людей. Завдяки цьому

екранний світ кінематографічних творів розширився до масштабів, що дозволили зобразити глобальні контексти соціальної реальності.

Висновки до Розділу I

Отже, при дослідженні історичного контексту розвитку акторського сторітелінгу та ансамблевості в кінематографі, з'ясовано, що кіно досить швидко перейшло від фіксації буденних подій реальності до розповіді вигаданих історій. Початковою стилістикою акторського існування було підсилене зображення людьми руху в кадрі. Кіно стало запозичувати ті принципи гри, що виникли та розвинулися в місцевих театральних акторських школах. Американська школа фокусувалась на викладі низки подій та універсальної зовнішньої дії, щоб розважити публіку. Тому найпоширенішими були фарсові комедії, у яких знімалися актори-маски, та епічні фільми масового дійства, у яких переважно грали за принципом актор-статист та актор-модель. Натомість Європейська школа базувалась на драматичному театрі, тому виконавці створювали психологічні характери з внутрішньою дією. З приходом звуку виникла нова кінотеатральна стилістика гри, що ґрунтувалась на емоційному відтворенні драматичного тексту. Ця стилістика домінувала до появи італійського неореалізму, що залучив непрофесійних акторів. Завдяки неореалізму виник акторський ансамбль, який більш достовірно відображав життєве середовище екранного світу, наближене до соціальної реальності.

РОЗДІЛ II.

ФУНКЦІЇ ПЕРСОНАЖІВ В КОНТЕКСТІ РЕЖИСЕРСЬКОЇ РОБОТИ З АКТОРАМИ

2.1. Головні персонажі як домінантні фігури для створення конфлікту та сюжету

Кінематограф, що за своєю природою є мистецтвом синтетичним, споріднений з багатьма дотичними видами мистецтва. Значна кількість закономірностей та правил з інших творчих сфер працюють за схожими принципами і в кіно, що дає можливість проводити аналогії. Розподіл персонажів за їхніми функціям є частиною драматургічної побудови фільму, однак це безпосередньо впливає на рішення режисера при підборі виконавців та складанні акторського ансамблю.

У кінематографі, як і в живописі, є правила композиційного структурування та акцентного виділення головного в картині. Заслужена художниця України Ганна Крюкова та членкиня національної спілки художників України Дар'я Мостовщикова пишуть: «Людина, працюючи над художнім твором, об'єднує частини так, щоб вони утворили єдине ціле» [19]. Ціле несе зміст, який закладається у твір. Усі персонажі фільму також вибудовують певну єдність, що постає у формі екранного світу людей. Українська дослідниця образотворчого мистецтва В. Зайцева зазначає, що «єдність та цілісність означає впорядкованість елементів композиції за їхнім значенням для вираження ідеї твору» [13, с. 7]. Саме ідея визначає кінцевий вигляд цілого і задає принцип впорядкованості.

Для реалізації цілісності в художньому мистецтві важливим є визначення композиційного центру, що є «головним в цілому». Центр є домінантним і найбільш промовистим елементом: «Домінанта – виразний, одразу помітний і

зрозумілий внутрішній змістовий центр, організуюче композиційне начало, прояв основного зв'язку, показчик головної дії» [13, с. 8]. Наприклад, у творчому мистецькому проєкті ми ілюструємо даний принцип картиною «Смерть Сократа» (1787) Жака-Луї Давида. У ній персонаж Сократа виділяється розміщенням, світлом, малюнком тіні, кольором, деталізацією; його обличчя єдине найбільш відкрите для огляду (Іл. 9). Це все дозволяє побачити нюанси того, як він намальований, стимулює інтерес роздивитись цього персонажа. У кіно таким центром виступає головний герой або герої. У живописі основних персонажів промальовують детальніше, у них більш насичені кольори і більше різноманіття відтінків, а менш важливі – не настільки чіткі, яскраві та об'ємні. На картині Ж.-Л. Давида люди, що проходять у далині арки, менш помітні і не так детально розроблені, як постать Сократа. Схожий принцип діє і в кіно, де зазвичай головний персонаж є найбільш об'ємним. Ці принципи є способами донести зміст, допомогти глядачу його зчитати, сприйняти.



Іл. 9. Правило композиційного центру в картині «Смерть Сократа»

1787 р. Автор Жак-Луї Давид

Акторську взаємодію і розподіл акторських дій закладають ще на рівні сценарію. У кожного персонажа свої завдання та свої функції в площині розвитку історії, оскільки «кожен повинен мати причину, щоб бути в історії» [91, с. 213]. Герої у фільмі також утворюють композицію, проявляючи цілісність твору. Розуміння режисером функцій персонажа допомагає визначити критерії: який актор потрібен для конкретної ролі, що він повинен уміти, які задачі ставить перед ним режисер, і що в результаті він привнесе у фільм.

Лінда Сегер виділяє три типи основних персонажів: протагоніст, антагоніст та об'єкт кохання (англ. love interest). Саме вони повинні «робити» дії, рухати історію вперед та створювати конфлікт [91, с. 213].

В центрі композиції знаходиться **протагоніст** (з гр. – перший борець). Він є головним персонажем, ядром історії, навколо нього вибудовується розповідь. Кіносценарист та дослідник Реймонд Дж. Френшем виділяє такі ознаки протагоніста:

- це той, на кому фокусується увага глядача;
- той, чию точку зору проживають через історію;
- той, хто здійснює подорож історією в сценарії;
- той, з ким публіка буде найбільше ідентифікувати себе;
- той, хто буде займати більшість екранного часу у фільмі [58, с. 76].

Саме за цим персонажем глядач слідкує, йому співпереживає та про нього піклується. Зазвичай протагоніст і є «головним у цілому».

Американський режисер та дослідник кіно Ляо Мінг Кей Малкольм пише, що «протагоніст – це наша динамічна фігура, яка просуває історію вперед, відповідальна за зміни (і еволюцію) конфлікту, який або переможе його чи її, або буде подолано» [69, с. 35]. Тобто він є провідником основного конфлікту фільму. Цей персонаж повинен бути достатньо цікавим, щоб тримати увагу глядача

кілька годин. Відповідно інтерес повинен нести і актор, який утілює цього персонажа.

Зазвичай, протагоніст є позитивним героєм історії. Для цього потрібна виконавська харизма. Однак це не означає, що він не може мати недоліків та слабкостей. Головний герой повинен бути багатограним та різностороннім. Для того щоб бути цікавим, у нього повинно бути кілька «вимірів». Роберт Маккі висловлює міркування, що «вимір (*англ. dimension – А.-Г. О.*) означає протиріччя: або всередині глибокого характеру (амбіції, охоплені почуттям провини) або між характеристикою персонажа та глибоким характером (чарівний злодій). Ці протиріччя повинні бути узгодженими» [78, с. 378]. Наприклад, Рей із «Залягти на дно в Брюгге» (2008) Мартіна Мак-Дони – жалісливий, вразливий і плаксивий кілер-початківець. Таке незвичне поєднання його професії та домінуючих рис характеру реалізує принцип різниці між характеристикою та самим характером.

У праці, присвяченій створенню складних характерів, Л. Сегер формулює необхідні складові таких героїв: домінуючий характер, парадокс, цінності, відносини, емоції та деталі характеру [90, с. 29-43]. Усі ці складові, хоч і не прямо, але повинні проявитись у грі актора, щоб він постав для нас як характер.

Зазвичай, протагоніст також має **внутрішній конфлікт**, що корінням сягає бекграунду персонажа. Передісторією Рея є випадкове вбивство дитини під час першого замовлення; з цим тягарем вини він і намагається справитись. Реалізація та розкриття внутрішнього конфлікту персонажа потребує здатності актора нести в собі проблему та передісторію. Колін Фарел, який грає у фільмі Рея, з перших сцен прогулянки вулицями Брюгге та місцевим музеєм несе в собі внутрішній конфлікт, що проявляється через мовчазну незадоволеність, буркотливість, пластику й скептичну манеру погляду на красиве місто з середньовічною архітектурою. (Іл. 10) Найбільш повно він зображений у *моносценах*, коли герой знаходиться наодинці з самим собою. Наприклад, у короткій сцені, у якій Рей зранку лежить в ліжку та пускає сльозу, або в сцені на людній площі Брюгге, де

він згадує скоєне. Тобто ззовні проста дія розкривається через наповнене внутрішнім конфліктом існування актора.



Іл. 10. Протагоніст, що існує з внутрішнім конфліктом, у фільмі «Залягти на дно в Брюгге» (2008) реж. Мартін Мак-Дона

Герой знаходиться довший час на екрані, тому глядач може і хоче побачити його різним, спостерігати за процесом його зміни, розвитку його особистості. Рей попадає в низку різноманітних ситуацій: він грубо розмовляє з сім'єю товстунів, сором'язливо фліртує з Хлоєю, розчулено спостерігає за собаками та дітьми, але також різко дає відпір грабіжнику, проявляючи і свою вибухову сторону. Протагоніст є найбільш об'ємним персонажем у фільмі.

Відповідно, на таку роль потрібен актор не однобічний, а багатоплановий, що здатен бути носієм протиріч, розвивати конфлікт (як зовнішній, так і внутрішній), який має широкий діапазон акторської виразності. Колін Фарел поєднує в собі здатність віртуозно реалізувати комічні сцени (на кшталт побиття карлика на вечірці), паралельно не забуваючи й про тему мук совісті за вбивство дитини, що видно в сцені зі спробою самогубства на лавці дитячого майданчика. Його експресивна, активна міміка та вміння працювати з драматичною дією збігаються з вимогами образу.

У фільмі перед актором головної ролі стоїть немало різнобічних та багатопланових задач. Є сцени, що вимагають емоційної та дієвої зміни. Наприклад, у сцені, у якій Рей готується до побачення перед дзеркалом, актор проживає в кадрі низку почуттів та станів, дивлячись на своє відображення. Дія від легкого хвилювання перед зустріччю з дівчиною змінюється спогляданням себе, коли в нервовому жесті потирання обличчя зчитуються муки совісті. До того ж, все це на тривалому крупному плані. Така тонка та послідовна переміна в середині кадру вимагає від актора здатності реалізувати **внутрішню дію**. Тобто дію спрямовану на зміну самого себе, а не зовнішніх обставин.

Персонаж диктує те коло вимог, які будуть стояти перед актором. Головна роль часто потребує як вміння актором тримати персонажа від кадру до кадру, так і навички тонко проілюструвати зміни в середині довгих планів. Такий актор, як Колін Фарел, здатен виконати зазначені завдання. Його можна було б узяти й на меншу роль, однак постає питання в доцільності такого вибору.

Щоб створити драматичний конфлікт, протагоніст повинен мати того, хто йому протистоїть – **антагоніста** (з лат. – *суперник*). Описуючи цього персонажа, Лінда Сегер зазначає, що «в більшості випадків це поганий хлопець, лиходій, негідник, який намагається перешкодити протагоністу досягти його мети. Але антагоніст не обов'язково негативний персонаж. Антагоніст просто повинен протистояти головному герою» [91, с. 214]. Тобто він розпочинає боротьбу проти протагоніста, заряджає зовнішній конфлікт фільму, що стимулює рух історії. Візьмемо для прикладу персонажа офіцера поліції Нормана Стенсфілда з «**Леона**» (1994) Люка Бессона. Саме він здійснює рейд на початку фільму, під час якого вбиває батьків та молодшого брата Матільди. Відповідно, він є антагоністом, ворогом для Матільди та для Леона, який починає опікуватись нею.

Цей персонаж зазвичай має менше екранного часу у фільмі, тому глядач має відразу розуміти, хто він і який. Отже, *актор на цю роль має бути виразним і яскравим*. Стенсфілд є неврівноваженим садистом-поліцейським, який отримує

задоволення від убивства людей. Однак він любить класичну музику і добре розбирається в ній. Тобто антагоніст також може мати протиріччя, кілька «вимірів» та бути різностороннім. Але все одно для глядача він залишається негативним, супротивником. Актору також потрібна харизма, щоб створювати гідне протистояння виконавцю протагоніста. У багатьох фільмах такі персонажі запам'ятовуються навіть краще за головного героя.

Антагоніст часто повинен зчитуватись швидше, бути більш визначеним, ніж протагоніст. Відповідно, потрібен актор харизматичний, характерний, з ефектною зовнішністю, пластикою, мімікою, мовою. Наприклад, Гері Олдман, який виконує роль Стенсфілда, у «Леоні» (1994) є надзвичайно експресивним актором, що здатен зображувати різноманітні образи; він має широкий акторський діапазон. У цій ролі функції його персонажа не передбачають великого заглиблення в середину характеру, тому режисер разом з актором вирішують зробити акцент на виразному зовнішньому малюнку. Вони знаходять нервозність, посмикування тіла, вибуховість, грубу манеру мови персонажа, що, однак, поєднується з його чітким ритмічним чуттям, музичною плавністю та емоційною мінливістю.

Коло завдань для актора, що зображує антагоніста, менше, ніж у протагоніста. Він зазвичай не має такої широти внутрішньої дії, однак його *зовнішня дія повинна бути дуже виразною*. Р. Г. Френшем пише, що «вони (антагоністи – А.-Г. Ц.) є помітними персонажами, які помітно протистоять герою – запам'ятайте, хороші лиходії створюють гарну драму» [58, с. 83]. Часто цей персонаж не змінюється протягом фільму, однак глядач запам'ятовує його один малюнок ролі. У тих сценах, у яких з'являється антагоніст, він зазвичай є домінантним та навіть більш яскравим у зовнішніх проявах, аніж протагоніст. Стенсфілд Гері Олдмана, який приймає таблетки перед початком батальних сцен, закарбовується через ламану пластику та шалений погляд очей, у яких видніється

азарт та захоплення. (Іл. 11) Така помітна характеристика персонажа виділяє його серед усіх інших поліцейських.



Іл. 11. Яскравий пластичний малюнок Гері Олдмана як антагоніста у фільмі «Леон» реж. Люк Бессон

Дослідники сценарної майстерності Кен Дансігер та Джеф Раш пишуть, що «у кращому випадку складність і людяність антагоніста роблять його таким же вразливим, як і головного героя. Ми могли б навіть зайти так далеко, щоб сказати, що емоційна природа антагоніста додає людяності та емоційності головному герою» [52, с. 69]. У стрічці «Крамер проти Крамера» (1979) Роберта Бентона дружина, яку грає Меріл Стріп, виступає як антагоніст для персонажа Дастіна Хофмана. Її різносторонні людські якості, егоїзм, що бореться з материнськими почуттями, сильна емоційна природа та вразливість підкреслюють емпатичну та дбайливу сторону протагоніста.

Л. Сегер також додає, що «деколи антагоністом є група людей (головних та або допоміжних персонажів), які намагаються перешкодити протагоністу в досягненні мети» [91, с. 214-215]. У такому разі ця група людей повинна мати спільну рису, що протиставляється протагоністу. Наприклад, у «Трьох білбордах за межами Еббінга, Місурі» (2017) Мартіна Мак-Дони жителі міста та поліція є колективним антагоністом, вони заважають Мілдред далі розслідувати вбивство її доньки. Виникає конфлікт з групою людей, що уособлюють певне середовище,

у даному випадку це місцеві мешканці американської «глибинки». Їхня байдужість та інертність протиставляється сильному вольовому бажанню Мілдред знайти вбивцю будь-якою ціною та досягти справедливості.

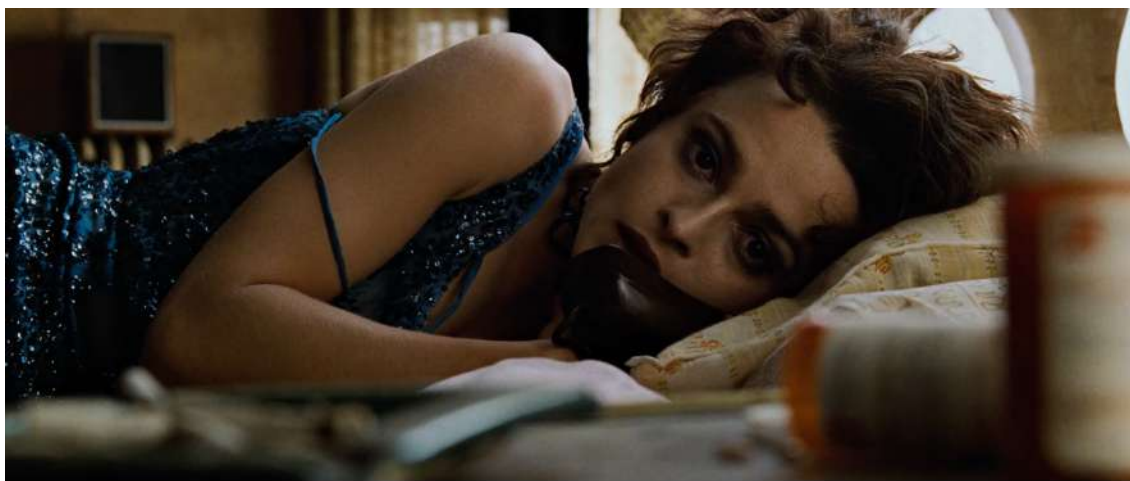
Взаємозв'язок протагоніста і антагоніста є дуже важливим для розповіді історії у фільмі. Окрім створення головного конфлікту та дії, сама різниця між цими двома персонажами створює інтерес та напругу для глядача. «Чим сильніший антагоніст, тим більша ймовірність того, що головний герой буде сприйнятий як героїчний, навіть якщо персонаж є дитиною чи неохоче дорослим» [52, с. 60]. Для виникнення «електричного заряду» між ними повинна бути суттєва відмінність у природі цих персонажів. Вибір акторів на ролі також повинен підкреслювати їхню різницю, протилежні якості. У «Леоні» (1994) яскрава експресивність та емоційність Гері Олдмана контрастує зі стриманістю та беземоційністю Жана Рено.

Ще одним типом головних характерів фільму є **об'єкт кохання** (англ. a love interest), тобто той або та, до кого протагоніст має сильні почуття. Раймонд Г. Френшем називає такий різновид героїв романтичним та зазначає, що «це персонаж, який є об'єктом романтичних/сексуальних бажань вашого протагоніста, активним романтичним об'єктом переслідування – призом, якщо хочете, в кінці подорожі» [58, с. 84]. Тобто вони можуть бути тими, хто мотивує протагоніста до дії. Варто зазначити, що об'єктом кохання чи точніше **об'єктом любові** може бути також *той, до кого герой відчуває «платонічну» любов*, як наприклад син Біллі для Теда Крамера в «Крамер проти Крамера» (1979), або Матільда для Леона в «Леоні» (1994).

Лінда Сегер, описуючи об'єкт любові, зазначає, що це персонаж, який «додатково характеризує головного героя та зазвичай додає щось до історії» [91, с. 215]. У площині історії такий герой підтримує протагоніста або, навпаки, створює перешкоди на його шляху до мети. Почуття головного героя до певної людини також характеризують його самого. Те, якою чи яким є об'єкт любові,

говорить про смак, уподобання, цінності та загалом про характер протагоніста. Л. Сегер додає, що «іноді об'єкт любові допомагає головному персонажу змінитись» [91, с. 215]. Відповідно, об'єкт любові може стимулювати також внутрішню дію направлену на зміну себе. Саме завдяки маленькому Біллі Тед Крамер стає більш турботливим, уважним та емпатичним батьком. Так само і Леон завдяки Матільді вчиться любити, дозволяє собі відчувати емоції.

Цей персонаж також займає менше екранного часу в фільмі, тому часто має яскраву зовнішню характеристику. Актор на таку роль повинен бути виразним та характерним. Гелена Бонем Картер, яка грає Марлу в «Бійцівському клубі» (1999) Девіда Фінчера, створює екстравагантний образ анархічної наркоманки. (Іл. 12) Вона нахабна, вільна та розкута, що на початку фільму сильно контрастує з затиснутим, «сірим» героєм Оповідача. Вона є такою, яким би хотів бути головний герой. У їхньому тандемі реалізується принцип «протилежності, які притягуються». Саме знайомство з Марлою мотивує його змінюватись, ставати вільнішим. Тобто зазвичай об'єкт любові створює одну з головних сюжетних ліній з протагоністом.



Іл. 12. Яскравий образ Гелени Бонем Картер як в ролі Марли у фільмі «Бійцівський клуб» (1999) реж. Девід Фінчер

Реймонд Г. Френшем зазначає, що якщо ви хочете створити такого персонажа, то «важливо змусити вашу аудиторію ідентифікувати або

“закохатися” у вашого романтичного персонажа (*об’єкт любові – А.-Г. Ц.*) так само, як і у вашого протагоніста» [58, с. 84]. Для цього актор на цю роль повинен також мати харизму, бути привабливим і, крім того, співвідноситись з характером протагоніста. Наприклад, Крістін Скотт Томас, яка грає Кетрін в «Англійському пацієнті» (1996) Ентоні Мінгели, є чутливою і ніжною англійською аристократкою, що контрастує з характером графа Олмаші (у виконанні Рейфа Файнза), який на початку є закритим, іронічним та самотнім. Однак їх поєднує інтелігентність та приналежність до умовного вищого суспільного класу. Це один з важливих критеріїв для виконавиці цієї ролі. *Простота або складність характеру персонажа, що є об’єктом любові, та актора(-ки), що виконує цю роль, характеризує головного героя.*

2.2. Допоміжні персонажі: функції, характеристики, значення

Пара протагоніст та антагоніст створюють дію та конфлікт у фільмі, об’єкт кохання – одну з головних сюжетних ліній. Але вони не можуть самостійно рухати історію; їм потрібне також оточення, тобто персонажі другого плану, чи точніше **допоміжні або підтримуючі персонажі**, від англійського терміну *supporting characters*. Вони *підтримують дію головних персонажів*. «Героям потрібні люди, які їх слухатимуть, даватимуть поради, допомагатимуть, мотивуватимуть, сприятимуть, підтримуватимуть, навчатимуть, протистоятимуть та підбадьорюватимуть» [91, с. 215]. Якщо протагоніст є умовним центром композиції, то інші персонажі є елементами, що його оточують. В. Зайцева пише, що «окремі частини повинні бути підпорядковані одна одній і поєднані зв’язками, маючи подібність або контрастуючі групи, щоб таким чином утворити сукупне ціле» [13, с. 9].

Основним типом допоміжних персонажів є **конфідент** (або ще: повірник) – довірена особа для головного героя. Цей термін походить з театру, а такий тип

дійових осіб був розповсюджений у драматургії XVI–XVIII століття. Театрознавець Патріс Паві дає йому таке визначення: «Другорядна дійова особа, якій довіряє протагоніст і яка допомагає йому порадами та вчинками» [23, с. 311]. А також зазначає: «Рідко коли такому персонажеві вдавалося стати “альтер его” головного героя чи його самодостатнім партнером (наприклад, Гораціо у “Гамлеті”). Зрештою, повірник доповнював його. Він не був точно введеним характерним образом, оскільки був тільки тінню та звуковим відгомном іншої особи» [23, с. 311]. У кіно такий герой набуває більшого значення і, на відміну від театру, частіше виступає як «альтер-его» чи повноцінний партнер.

Реймонд Г. Френшем називає такий тип персонажів «дзеркальним» (англ. a mirror character), або «відображенням» (англ. reflection), тобто тим, хто найбільш пов'язаний з головним героєм. «Вони підтримують цілі головного героя (або перебувають у тій самій основній ситуації), додають глибини характеру головного героя через діалог, роблячи вашого героя більш достовірним, більш правдоподібним» [58, с. 84]. *Такий персонаж допомагає зрозуміти глядачу, що ж відбувається в душі протагоніста, про що він думає та що відчуває.*

Довірена особа зустрічається в більшості кінострічок. Ляо Мінг Кей Малкольм, говорячи про необхідність такого персонажа, зазначає, що «ця роль необов'язкова для всіх сюжетів, але вона сприяє розвитку характеру вашого головного героя, показуючи взаємодію з кимось, крім антагоніста. Вони можуть мати велике значення для історії або бути другорядним персонажем: це залежить від вас і ваших цілей для розповіді» [69, с. 38-39]. Ступінь близькості з протагоністом визначається потребою історії, так само як і характер його допомоги.

Лінда Сегер, обмірковуючи роль конфідента, зауважує, що часто таких персонажів сприймають як образ, якому головний герой зізнається в чомусь, або переказує інформацію. Це призводить до того, що сцени наповнюються

діалогами, а гра зводиться до механічної передачі словесної інформації, яку глядачу розказують, а не показують драматично [91, с. 216]. Через це часто роль довіреної особи вирішується односторонньо та надто пасивно. *Здатність слухати є надзвичайно важливою рисою для виконавця* такого типу персонажів, однак це не означає, що цим він повинен обмежуватись.

Той, кому довіряє головний герой, також характеризує його. Тому вибір актора на персонажа цієї функції надзвичайно важливий, адже він впливає на сприйняття глядачем характеру протагоніста. Зазвичай конфідент є розумним та мудрим. Це людина, при якій протагоніст може розкритись, бути вразливим, поділитись думками, переживаннями, посміятись чи поплакати. Наприклад, Ред, якого грає Морган Фрімен у **«Втечі з Шоушенку»** (1994) Френка Дарабонта, є конфідентом Енді Дюфрейна, роль якого виконує Тім Роббінс. Їх зводить разом подібність характерів: стриманість, інтелігентність і неприйняття системи, яка встановилась в тюрмі. У них, однак, різні погляди на те, як саме потрібно вибиратись з ув'язнення. Якщо Енді готовий до будь-яких методів і готує втечу, то Ред не згоджується на таку авантюру і хоче чесно та законно покинути в'язницю. Саме йому протагоніст розказує свій план втечі, отримує від нього поради, за його допомогою дістає потрібні інструменти, ділиться з ним своїми внутрішніми переживаннями та сокровеними інтимними спогадами.

Той же Морган Фрімен грає в Девіда Фінчера у фільмі **«Сім»** (1995). Його персонаж Вільям Сомерсет практично не відрізняються від Реда з **«Втечі з Шоушенку»** (1994). Актор грає дуже схожий образ спокійного, тихого, розсудливого напарника. (Іл. 13) Він сумлінно виконує функцію конфідента і в цій кінострічці, проте тут його персонаж навпаки суттєво відрізняється від емоційного, вибухового та нахабного протагоніста у виконанні Бреда Піта. Вони не схожі, по-різному дивляться на одне й те саме, але при цьому довіряють один одному. Для створення такого персонажа важливо, щоб це був актор, який викликає довіру. Саме таким є Морган Фрімен: він має мудрий, добрий погляд,

приємний та спокійний голос, а також легку манеру гри та здатність бути уважним слухачем та партнером. Це все є неймовірно значимим під час створення таких персонажів. Те, яким є актор, що грає конфідента, також характеризує протагоніста.



Іл. 13. Морган Фрімен як конфідент у фільмах «Втеча з Шоушенку» (1994) Ф. Дарабонта та «Сім» (1995) Д. Фінчера

Деякі актори майже регулярно грають ролі повірників. Крім вищезгаданого Моргана Фрімена, такі актори, як Майкл Кейн («Міс Конгеніальність» 2000 р., «Останній нащадок Землі» 2006 р. «Темний лицар» 2008 р., «Початок» 2010 р., «Інтерстеллар» 2014 р.), Джоан К'юсак («Наречена втікачка» 1999 р., «Фанатик» 1999 р., «Ділова жінка» 1988 р.), Джин Гекмен («Фірма» 1993 р., «Ваєтт Ерп» 1994 р., «Сутінки» 1998 р., «Дублери» 2000 р.), Махершала Алі («Вільний штат Джонса» 2016 р., «Місячне сяйво» 2016 р., «Зелена книга» 2018 р.) часто грають схожі образи. Так, наприклад, Майкл Кейн зазвичай грає доброго, інтелігентного друга, наставника чи батька, який може дати мудру пораду або вислухати. За словами Л. Сегер: «Джоан К'юсак часто буває подругою, якій можна виплакаться, готовою разом посміятись та порадіти за героя» [91,с. 217]. А М. Алі часто грає доброго, приймаючого батька чи друга, при якому герой може бути собою, відкрити свою вразливість.

Історія здебільшого не обмежується звичайним лінійним розвитком досягнення протагоністом мети. Тому практично в кожному фільмі є образи, які додають головним персонажам та історії глибини й різносторонності. Такі герої

називаються **контрастними** (англ. The Contrasting character) або ще **відтіняючими**. Вони не завжди є різносторонніми та об'ємними самі по собі, але завдяки їхній присутності стрічка стає більш багатогранною. Л. М. К. Малкольм називає такий тип персонажів «Фольгою» (англ. The Foil) та характеризує їх як персонажів, «чиї дії чи особистість виявляють якості вашого головного героя. Вони є повною протилежністю вашого головного героя, існують, щоб змусити їх сяяти, щоб глядачі могли справді побачити велич вашого героя» [69, с. 40].

Тобто, якщо конфідент часто має спільні риси з протагоністом, то контрастний персонаж виразно несхожий на протагоніста, і цим він допомагає визначити головного героя або, час від часу, і допоміжного персонажа. Л. Сегер звертає увагу на те, що деколи відмінність таких персонажів проявляється в етнічній приналежності, фізичних особливостях (високий/низький), жіночності чи маскулінності, сексуальній орієнтації чи рисах характеру (жадібний і щедрий). Вона також наголошує, що «контрастні персонажі допомагають чіткіше побачити ледь впіймані риси головного героя, розвиваючи при цьому глибину та текстуру історії» [91, с. 218]. Характерні протилежні риси можуть бути суттєвим критерієм при виборі акторів на такі ролі, і *повинні відштовхуватись від виконавця ролі протагоніста*.

У «**Втечі з Шоушенку**» (1994) група вульгарних, жорстоких, хтивих в'язнів-гвалтівників на чолі з Богзом Даймондом (Марк Ролстон) відтіняють особливості характеру протагоніста, його м'яку стриманість, зовнішню беземоційність та внутрішню інтелігентність. Зокрема, окрім грубості та безкультурності, у них є помітна зовнішня відмінність, що виражена червонуватим відтінком шкіри. (Іл. 14) Відповідно, на такі ролі потрібні також *більш характерні актори, які грають в яскравій фарбі, чітко відмінній від головного героя*. Виразність таких персонажів та виконавців ролей є надзвичайно важливою.



Іл. 14. Зовнішня відмінність контрастних персонажів у фільмі «Втеча з Шоушенку» (1994) реж. Френк Дарабонт

Рушійною силою картини є не тільки і не стільки захват від історії чи характерів, скільки втілення задуму. Режисер через фільм передає глядачу певні думки та змісти стосовно визначеної теми. Для передачі основної ідеї стрічки використовують **тематичних персонажів** (англ. Thematic Characters). Тобто це ті герої, існування яких висвітлює **тему** фільму. Наприклад, університетське середовище студентів та науковців, яке створюється в **«Іграх розуму»** (2001) Рона Говарда. У фільмі такі персонажі, як Річард Сол, Мартін Хансен, Бендер та Хелінгер, виражають бажання пошуку знань та наукових відкриттів. Для того, щоб ця тема працювала, мають бути персонажі, які живуть нею. Або, наприклад, керівники мафіозних сімей у **«Хрещеному батьку»** (1972) Френсіса Форда Копполи також демонструють тему кримінального, формалізованого світу мафії, що цінує сімейні вузи. Відповідно, потрібні *актори, які відповідають тематичному спрямуванню* – глядач має вірити, що вони науковці, дослідники чи мафіозі. Їхня зовнішність та характер поведінки не повинні викликати сумніву в приналежності до теми.

Лінда Сегер поділяє таких персонажів на чотири підтипи:

- Персонажі, які втримують баланс (англ. The Balance Character);
- Персонажі, що виражають певні погляди (англ. The “Voice of” Character);
- Персонажі, що висловлюють точку зору автора (англ. The Writer’s Point of View Character);
- Персонажі, що висловлюють точку зору глядача (англ. The Audience Point of View Character) [91, с. 218].



Іл. 15. Схематичне зображення підтипів тематичних персонажів

У тематично складних фільмах часто присутній персонаж, який втримує баланс. Він є стійким образом, який надає впевненості, що тема не спотворена й не викривлена. Л. Сегер підкреслює, що «такий образ надасть нам можливість зрозуміти що є важливим, якщо ми будемо невпевнені у тому, що автор хоче сказати, а також забезпечить рівновагою інших, які можуть засумніватись щодо того, кого вони підтримують» [91, с. 219]. Наприклад, у «Кабаре» (1972) Боба Фосса такими персонажами є єврейська пара Фріца Венделя і Наталії Ландауер,

між якими виникає справжня любов. У «Титаніку» (1997) Джеймса Кемерона це Молі Браун – багата жінка, яка допомагає Джеку та є ініціаторкою повернення шлюпки для спасіння потопаючих.

Складність теми інколи потребує більше ніж одного погляду на неї. Як зазначає Лінда Сегер, «деякі тематичні персонажі надають темі об'єму, показуючи її з різних точок зору, і, таким чином, допомагають показати всю складність ідеї» [91, с. 219]. Наприклад, у фільмі «Бідолашні створіння» (2023) Йоргоса Лантімоса є кілька тематичних персонажів: повія Туанетт є дуже співчутливою та переконаною соціалісткою, персонаж Гарі Астлі є циніком та носієм ідей нігілізму, а Елфі Блесінгтон є жорстким сексистом. У «Списку Шиндлера» (1993) Стівена Спілберга таким персонажем є Іцхак Штерн, який є носієм чеснот та усвідомлення парадигми добра-зла. Такі персонажі доносять ідею через ставлення, цінності, дії та свій характер, і лиш у крайньому випадку – через діалог. Тому важливо, щоб виконавець ролі підходив для передачі певного погляду на тему, щоб *його зовнішність та манера гри сприяли розкриттю теми.*

Більшість авторів (як сценаристів, так і режисерів), мають свою усталену систему цінностей. Щоб точно передати особисті переконання в роботі, вони деколи використовують персонажів, які висловлюють точку зору творців фільму. Певним чином тоді герой є альтер-его автора. Л. Сегер пише, що таким персонажем може бути як головний герой, так і допоміжний, часто це саме тематичний персонаж, оскільки перспективою автора є центральна ідея сценарію. Вона також висуває припущення, що мудрий та етичний професор Рол з фільму «Читець» (англ. «The Reader», 2008) Стівена Долдрі є тематичним персонажем, що висловлює думку автора [91, с. 220]. Тобто виконавець такої ролі повинен своїм набором ознак і образом відбивати конкретне бачення теми режисера.

Події у фільмах інколи пов'язані з нереалістичним та надприродним матеріалом. У такому випадку серед глядачів майже завжди знайдеться людина, яка буде скептично до цього ставитись. Для того, щоб аудиторія могла сприйняти

таку тему, потрібен персонаж, який буде представляти точку зору глядача. Наприклад, це може бути той же скептик в історії, який поступово змінює свою думку. У «Матриці» (1999) сестер Вачовскі сам протагоніст Нео спершу дуже скептично ставиться до того, що світ є симуляцією, однак з розвитком сюжету починає вірити в це. Отже, це може бути як підтримуючий, так і головний персонаж. Л. Сегер зауважує, що «незважаючи на те, на чийй стороні буде аудиторія, вона відчуватиме повагу та зможе ідентифікувати себе з кимось, хто поділяє її думки» [91, с. 222]. Актор на таку роль повинен бути близьким до уявного кола глядачів, які повинні ідентифікувати себе з персонажем.

Якщо функцію реалізації теми висловлюють тематичні персонажі, які нечасто з'являються на екрані, то *виконавцями також мають бути актори з набором виразних характеристик, у яких чітко зчитується їхнє тематичне спрямування.*

2.3. Мінорні (фонові) персонажі як елементи створення атмосфери

Крім основних та підтримуючих, у кіно є також мінорні (англ. The Minor Characters) або другорядні персонажі. Вони складають середовище існування основних та допоміжних персонажів, заповнюють простір між ними, створюють «людський» фон історії, а отже й загальну атмосферу. Адже саме те, які люди заповнюють середовище та як саме відбувається таке наповнення, визначає настроєвий характер фільму.

Мінорні персонажі поділяються на:

- Епізодичних персонажів;
- Персонажів групових сцен;
- Персонажів масових сцен або масовку (англ. Extras). (Іл. 16)



Іл. 16. Схематичне зображення видів мінорних персонажів

Л. Сегер також виділяє **персонажів, що додають значення та «ваги»** головним героям (The Mass-and-Weight Character). Їхнім основним завданням є своєю присутністю дати глядачу зрозуміти, хто є головним, а хто – другорядним. Вони представляють та «демонструють престиж, могутність чи статус протагоніста та/або антагоніста» [91, с. 222]. Також вони створюють характер атмосфери навколо свого головного персонажа. Їхня кількість залежить від рівня сили та статусності героя; вони є тією *«свитою»*, що *«грає короля»*. Зазвичай це охоронці, водії, поплічники, члени банди чи угруповання тощо.

При створенні групи таких персонажів, важливо, щоб було кілька людей, які виділяються, формують *«обкладинку» цієї маси*. Цього можна досягти, «створивши відразу впізнавані характеристики для одного або двох персонажів, залишивши інших на задньому плані як безіменних, безликих, дещо тіньових людей» [91, с. 222]. Ті, що вирізняються, можуть мати певні фізіологічні відмінності, такі як незвичний розмір, ріст, комплекція, відмінне від решти етнічне походження або ж якусь іншу унікальну рису. Наприклад, у «Леоні»

Люка Бессона кожен офіцер-помічник антагоніста Стенсфілда чимось несхожий на попереднього: коротко стрижений чоловік, який ходить в шкіряний куртці; накачаний темношкірий чоловік; хіппі з дредами; та залізаний грубий чоловік з зубочисткою, подібний скорше на бандита, аніж на поліцейського. Решта полісменів створюють загальну масу.

Епізодичні персонажі виконують дрібну, але необхідну дію для створення драматичного епізоду. Вони з'являються всього в одній-двох сценах. Наприклад, водій в «Одного разу в Америці» (1984) Серджіо Леоне. Цей персонаж з'являється всього в одному епізоді, де він кермує автомобілем та обережно виганяє Нудлса з нього. У водія рівна постава, виразний та інтелігентний погляд, дуже акуратний зовнішній вигляд, тобто режисер створює актором образ порядної людини. (Іл. 17) Поки він був за кермом, у машині відбулось згвалтування. Водій стримує негативні емоції, намагається триматись гідно, не прикладає силу до Нудлса (оскільки розуміє різницю в статусі), але явно не поважає його. Цю роль зіграв продюсер цього фільму Арнон Мілчан. Цей персонаж є також тематичним для конкретного епізоду, оскільки він виказує точку зору авторів фільму щодо неприйнятності такого вчинку протагоніста.



Іл. 17. Візуальний образ епізодичного персонажа «інтелігентного водія» у фільмі «Одного разу в Америці» (1984) реж. Серджіо Леоне

Навіть в кротких діях маємо бачити особистість такого героя – вона повинна бути явно видима. Наприклад, невелика роль поліцейського в кульмінаційному епізоді штурму в «Леоні» (1994) Люка Бессона вирішена через зовнішній малюнок. Його характерними ознаками є неакуратно зсунута на бік балаклава, жуйка та підкреслено уважний та підозріливий характер погляду. Полісмен створює напругу в дії Леона, який намагається залишитись непоміченим. Даний епізодичний персонаж лиш підкреслює складність дії протагоніста. Це маленька дія, але вона потрібна для створення драматичної ситуації, а вигляд та поведінка поліціанта загострюють її обставини. Немає часу вглядатись у таких героїв. Глядач повинен одразу *зчитувати в акторі одну виразну рису*, інакше він залишиться безликим.

Люди, які наповнюють вулиці, заклади, навколишнє середовище та бекграунд у фільмі є **персонажами масових сцен** або, скорочено, «масовкою» (англ. Extras). Режисер, продюсер та дослідник кіно Том Кінгдон у своїй книзі «Тотальна режисура» пише: «За винятком випадків, коли їх спеціально просять озвучити певну групову діяльність, наприклад підбадьорювання (за що вони можуть отримати додаткову плату), статисти не вимовляють жодного слова. Наприклад, пари статистів у ресторанній сцені продовжуватимуть залучену розмову один з одним, не вимовляючи жодного звуку» [62, с. 310].

Їх також називають *акторами другого плану* чи *фоновими акторами* (англ. Background actor) та «атмосферою» (англ. Atmosphere). Американський акторський коуч Май Росс пише, що «атмосфера, фон або статисти – це люди, найняті на знімальному майданчику, яких розміщують на задньому плані навколо головних акторів. Навіть якщо Атмосфера не говорить, вона відіграє надзвичайно важливу роль і є невід’ємною частиною створення сцени правдоподібної» [86]. Саме натовп на вулицях єврейського кварталу, люди з підпільних бутлегерських закладів, лікарі та пацієнти місцевих лікарень формують тло Нью-Йорку 1920-1930-х років в «Одного разу в Америці» (1984) Серджіо Леоне. Так само люди в

кафе чи на вулицях вдихають життя в Нью-Йорк 1990-х у «Леоні» (1994) Люка Бессона. Вони всі разом створюють атмосферу фільму, а також передають той час, у якому розгортається історія. Цих акторів підбирають не за внутрішніми якостями, а за виразною зовнішньою типажністю відповідно до середовища.

Т. Кінгдон зазначає, що «під час розмітки сценарію режисери враховують типи масовки, які їм потрібні. Деякі сцени вимагають анонімних статистів, тоді як інші вимагають більш конкретних типів персонажів» [62, с. 311]. Натовп людей в магазині буде менш індивідуальним, ніж пара в напівпустому барі. У «Леоні» (1994) Люка Бессона дідусь, який постійно дримає в італійському ресторані, має конкретний типаж старенького американського італійця. (Іл. 18) Бажання сконструювати достовірну чи умовну реальність визначає якість і ступінь наповнення середовища людьми. Часто для створення натовпу використовують місцевих жителів, щоб правдоподібно зобразити місце дії.



Іл. 18. Типажний статист з італійського ресторану у фільмі «Леон» (1994) реж. Люк Бессон

Чим більш «щільно» буде наповнене людьми середовище та чим більшою буде різноманітність підібраних людей для «фону», тим достовірнішим і реалістичнішим видаватиметься екранний світ, у якому існують головні герої стрічки. У «Темних часах» (2017) Джо Райта мінорні персонажі та статисти, що оточують Вінстона Черчилля, малюють достовірну картину Англії часів Другої світової війни. Їхні типажі підібрані так, що люди не «випадають» зі свого часу,

не порушують його, а органічно вписуються в середовище. До того ж велика частина статистів зображають також історичних персонажів, таких як члени англійського парламенту чи кабінету міністрів. Режисер показує різноманіття облич і людей, що посилює правдоподібність екранного світу.

Ті, кого виділяють з натовпу в групу або дають індивідуальну безсловесну дію (наприклад фокусник, який робить трюки на вулиці міста), є **акторами групових сцен** (скорочено «груповкою»), або англійською: «a silent bit actor». Наприклад, в «Одного разу в Америці» (реж. Серджіо Леоне, 1984) група хлопців, що нападає на Нудлса на вулиці є груповкою. Для такої сцени потрібні конкретніші типажі та навички сценічного бою. Вони жорстокі, нарвані, звірячі, і це характеризує той світ, у якому діють основні герої. Окрім типажної відповідності середовищу, *актори груповки часто повинні мати певні вміння.*

Групами статистів на знімальному майданчику зазвичай керує перший або другий асистент режисера, але це не означає, що режисер не буде чи не повинен ними займатися. Як пише Том Кінгдон: «Режисер не тільки матиме конкретні уявлення про типи статистів, які потрібні, він також визначить, де вони будуть розміщені в кадрі, і матиме чітке уявлення про те, куди та коли вони рухатимуться» [62, с. 311]. Наявність статистів в кадрі, що існують на другому, третьому та навіть зовсім дальньому плані добавляє правдоподібності зображенню. Їхній влучно організований рух створює «живе» середовище, і навпаки: занадто схематичне розміщення і рух може викликати відчуття «штучності» світу. Попри те, що з деякими виконавцями працюють асистенти, *усі актори в кадрі повинні бути в єдиній стилістиці, яку задає режисер. Саме його ідея визначає правила гри, існування та наповнення кадру людьми.*

Режисерська розповідь історії акторами включає в себе роботу з дуже широким колом персонажів – від основних до мінорних. До кожного актора на відповідний тип ролі з'являються свої вимоги. Режисер має розуміти, де актору потрібне вміння грати протиріччя, а де вони зайві і просто не зчитуються; де

потрібна чітка окресленість рис характеру, а де лише типажність виконавця. Режисеру для розповіді історії актором потрібно скласти великий діапазон персонажів і підібрати відповідних виконавців. Об'ємність одних досягається простотою і однозначністю інших. Рухаючись в цьому напрямі, створюється багатогранна історія.

Висновки до Розділу II

Аналізуючи драматургічні функції персонажів та їхнє втілення акторами в кіно, було виявлено, що в залежності від функції(-ій) змінюються вимоги до акторського рішення ролі. Актор, що грає головного персонажа, тобто протагоніста, має вміти реалізувати внутрішній конфлікт, бути харизматичним та найбільш різностороннім, щоб тримати увагу глядача. Антагоніст та об'єкт кохання, які створюють конфлікт та основну сюжетну лінію відповідно, також повинні мати харизму й яскраву зовнішню і внутрішню характеристику. Допоміжним персонажам потрібно підтримувати дію головних героїв, бути контрастними до протагоніста або працювати на реалізацію теми, тому на ці ролі підходять актори із ще більш вираженими характеристиками. Мінорні ж персонажі створюють характер середовища дії та атмосфери фільму. Виконавці таких ролей другого плану повинні мати одну чітку рису, що одразу зчитується, та часто підбираються за принципом типажності. Розуміння функції персонажів впливає на вибір режисером актора на роль та вигляд акторського ансамблю в цілому.

РОЗДІЛ ІІІ.

ПРИНЦИПИ РОБОТИ РЕЖИСЕРА З АКТОРСЬКИМ АНСАМБЛЕМ

3.1. Акторський ансамбль в ігровому кіно як режисерська презентація соціуму екранного світу

Однією з головних задач, що стоять перед режисером під час створення фільму, є робота з акторами як колективом. Оскільки кінорозповідь – це не тільки індивідуальні ролі, а й *екранна модель реального чи вигаданого світу*, то режисер повинен створювати різноманітну палітру з людей. Американський режисер та дослідник кіно Марк Тревіс у своїй книзі «Режисура ігрового кіно» пише: «Кожен фільм містить в собі світ. Учасники касти є жителями цього світу, з якими ви визначаєте поведінку, коди і соціальні структури. Це найголовніша мета ансамблю – створення екранного світу фільму» [96, с. 193]. Тобто автор-режисер створює «живий» кіносвіт великою кількістю людей. У цьому полягає завдання режисерської побудови акторського ансамблю, збалансованість цього ансамблю, залежність кожного персонажа від інших.

У практичній роботі це реалізується на трьох рівнях: **кастинг**, **репетиційний процес** і **знімальний процес**. Це етапи власне складання акторського ансамблю, на яких можна побачити і відчути те, що задум ансамблевості порушує і яким чином це можна скоригувати.

Українська дослідниця Галина Погребняк вважає, що «режисера можна легко впізнати за манерою гри акторів» [24, с. 139]. Режисер, обираючи навіть досить несхожих акторів, творить певну уніфіковану стилістику гри акторського ансамблю.

Якщо поглянути на акторський склад більшості фільмів, то побачимо велику кількість дійових осіб. Вони складають більшу картину екранного світу,

наче пазл. Учасники акторського ансамблю є елементами даного пазлу. При конструюванні цієї картини перед режисером постає кілька проблем:

1. За якими законами створюється кожна маленька «ланка»;
2. Як ці маленькі «ланки» об'єднуються в один великий ансамбль, який формує єдине ціле.

Незалежно від того, де ця «ланка» існує – або як перехожий на вулиці, або як людина, з якою ми переживаємо кілька років життя від початку фільму до кінця, – вона повинна працювати на вираження змісту.

Режисер, отримавши або написавши сценарій, повинен визначити, якими будуть ті люди, що його населяють. Сценарій дає передусім історію, що представлена як певний ланцюг змін, однак саме режисер визначає, як саме будуть виглядати персонажі фільму, який людський зміст вони будуть нести. Він своїм вибором виконавців *«характеризує»* історію, тобто наповнює її не просто персонажами, а характерами, що мають конкретний вигляд, певну ступінь достовірності або ж умовності. Як пише американський кінознавець Чарльз Ейдсвік в своїй книзі *«Кінограмотність: кінематограф серед мистецтв»*: *«Характеризація, мабуть, найважливіший і найменш зрозумілий аспект кіно. Без хорошої характеристичної жоден фільм не буде цікавим; без цікавих героїв жоден фільм не може багато сказати»* [55, с. 78]. Тобто саме в характерах героїв реалізується основний зміст фільму. Він також зазначає, що в індивідуальних характерах актор часто персоніфікує конфлікти, які так збалансовані один відносно одного, щоб було цікаво дивитись за їх вирішенням, а в акторському ансамблі цілі суспільства можуть стати реальними, слугуючи за образну альтернативу до нашого реального соціуму.

Акторський ансамбль існує в будь-якому ігровому фільмі, проте він залежить від драматургічної основи і рішення режисера. Перед автором кінострічки постає питання: як я можу створити певний вибраний світ з акторами, яких я виберу? Тобто створення акторського ансамблю є ціллю режисера під час

створення фільму. Ансамбль акторів є результатом влучного підбору виконавців і роботи з ними. Він повинен говорити вже тим, яким є його вигляд. А це залежить від чого режисер відштовхується: від умовної піраміди «головний актор і допоміжні персонажі» чи від узагальненого «горизонтального» малюнку ансамблю.

Кожен з цих варіантів веде до домінанти визначення змістовного наповнення фільму, що формує екранний світ, тобто **теми**. Ця домінанта може лежати або в характері головного героя, або в характері середовища людей як загальної картини. Більшість історій мають розподіл дійових осіб, що пов'язаний з драматургічними функціями цих персонажів, які були розглянуті в попередньому розділі. У кожному фільмі присутній взаємозв'язок головного героя (якщо він наявний) і людського оточення. Утворення ансамблю закладає основу для формування головного персонажу, тому що, зазвичай, без ансамблю він не може існувати. Функція ансамблю або загострює, або суттєво послаблює його конфлікт з середовищем і зі світом.

Класичний варіантом є побудова ансамблю навколо головного персонажа. Дослідники сценарної майстерності Д. Говард та Е. Маблі пишуть: «Специфіка світу історії походить із двох джерел: природи центрального героя (у більшості фільмів) і природи оповідача. Багато з того, що є важливим і неважливим у світі історії, походить від того, хто є центральним персонажем, якостей цієї людини та її скрутного становища» [59, с. 27]. Сольний первень виконавця ролі протагоніста формує ансамбль та визначає, кого саме він буде обігравати. Якщо прибрати Денієла Дей-Люїса з «Примарної нитки» (2017) Пола Томаса Андерсона, то буде незрозуміло, як будувати ансамбль для цього фільму. Люди довкола нього мають відповідати певним правилам, які задає головний актор.

Створюючи світ людей у фільмі, режисеру потрібно розуміти, що це за світ і крізь чию проекцію ми бачимо його, чия це точка зору. Тобто він має визначити, хто є оповідачем історії. Д. Говард та Е. Маблі також пишуть: «...те, що має на

увазі оповідач, те, про що насправді йдеться в історії (в її основі; див. розділ “Тема”), також має значний вплив на світ історії. Те, на чому наголошується і що опускається, які цілі, страхи, прагнення, обставини, реальність і фантазії складають людей, які населяють цю історію, – усе це походить зсередини оповідача. Ці особисті (і іноді ненавмисні) упередження та свідомий вибір оповідача вносять тонкі зміни в пропорції, відтінки і погляди на світ історії, як він представлений аудиторії...» [59, с. 27]. Отже, характер погляду оповідача є важливим аспектом при формуванні ансамблю.

М. Тревіс також наголошує на важливості оповідача: «Кожен фільм, кожна історія розказана з однієї конкретної точки зору і крізь цю єдину точку зору ми, як глядачі, відчуваємо цей новий світ. Це ваша точка зору, режисера. Але в деяких фільмах (наприклад, “Форрест Гамп”, “Маленька велика людина”, “Стій біля мене”) є герой, який також є оповідачем, що розказує історію глядачам. Іншими словами ми бачимо його версію історії» [96, с. 195]. Відповідно, у другому варіанті, наведеному М. Тревісом, ми бачимо версію світу людей конкретного персонажа, що є додатковим критерієм для формування вигляду касти. Наприклад, у «Форресті Гампі» це світ очима людини зі специфічним, певною мірою спрощеним, сприйняттям реальності.

Результатом осмисленого та дієвого акторського ансамблю стає «жива» соціальна структура, така як, наприклад, сім'я. Дослідник кіно та кінокритик Девід Томсон пише, що «у “Хрещеному батькові” саме інтенсивність сімейних почуттів робить поведінку Корлеонів настільки неоднозначною. Ми так добре проводимо час, спостерігаючи за живою взаємодією Пачіно, Дюваля, Джеймса Каана, Річарда Кастеллано, Ейба Вігоди та Джона Казале, що іноді забуваємо, чим займається команда» [94, с. 209-210]. Це відчуття сімейності, яке створюють актори, контрастує з тими кримінальними вчинками, які роблять герої фільму. Але саме це і реалізує зміст фільму через співіснування таких акторів.

Чарльз Ейдсвік пише, що «складність кастингу та акторської гри полягає в тому, щоб поставити правильних персонажів в історію» [55, с. 93]. Під персонажами розуміємо результат режисерсько-акторської співпраці над створенням героїв фільму. Поєднання персонажів в історії формує цілісний екранний світ. Ч. Ейдсвік також зазначає: «Кожен фільм показує нам вигадану культуру, а також вигаданих людей і події в ній. Кожна складна сюжетна структура породжує вигадане суспільство, в якому можна простежити за передумовами та їхніми наслідками. Кожне вигадане суспільство має свої звичаї та стандарти, а також вигаданих людей, які спеціально пристосовані до нього і розігрують, яким було б життя в ньому» [55, с. 99]. Кожен екранний світ має щось, що відрізняє його від нашої реальності. Це може бути домінанта певної характеристики в людях або її відсутність.

Отже, режисер, створюючи разом з акторами персонажів, конструює також і екранний світ. Кожен такий світ має свій соціум, який формується і зображується акторським ансамблем. Характер акторського ансамблю, його ознаки, стосунки між людьми, розподіл сил та домінуючі цінності його учасників усередині історії формують для глядача певну соціальну модель. Однак, варто пам'ятати, що вигаданий соціум не дорівнює реальному, але є його відображенням *із різними градаціями реалістичності чи гротескності*. Саме режисер в процесі роботи з акторським ансамблем визначає характер погляду на відбиття реальності.

3.2. Типи ансамблевих режисерських рішень

3.2.1. Класична модель ієрархічного акторського ансамблю

У класичній моделі ансамблю всі персонажі мають зазвичай чіткий і визначений ієрархічний поділ за значимістю та об'ємністю героїв, що безпосередньо залежить від їхньої драматургічної функції в площині історії. Така

система зазвичай передбачає наявність одного чи кількох протагоністів та решту допоміжних і мінорних персонажів, що повинні чіткіше вимальовувати характер головного героя. (Іл. 19)

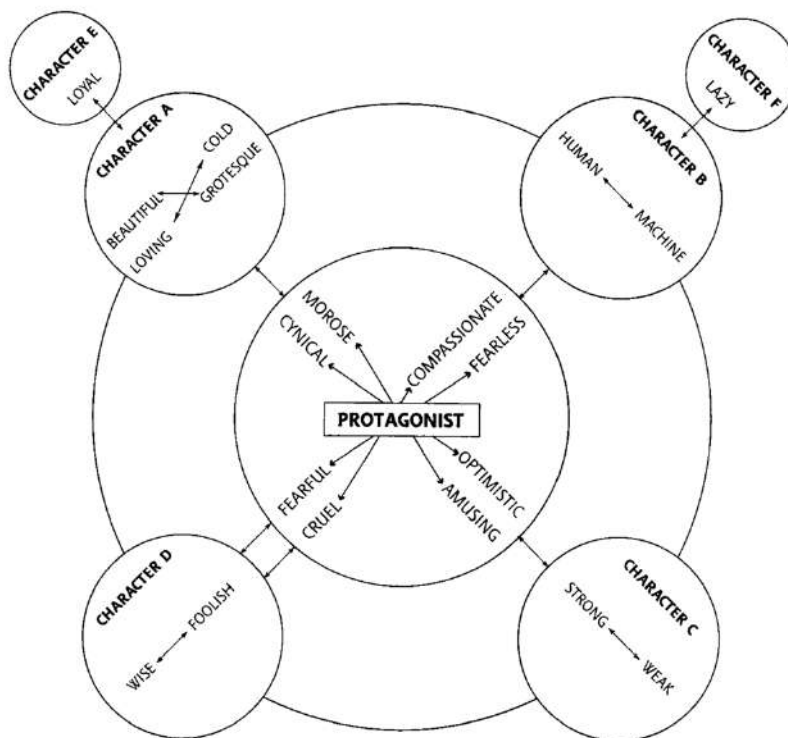


Іл. 19. Схематичне зображення ієрархічної моделі акторського ансамблю

Про класичну й навіть канонічну модель пише американський історик та теоретик кіно Девід Бордвел, стверджуючи, що «найбільш «специфікованим» персонажем зазвичай є головний герой, який стає основним причинним агентом, мішенню будь-яких нараційних обмежень і головним об'єктом ідентифікації аудиторії» [44, с. 157]. Він також зазначає, що для легшої реалізації цієї моделі «зіркова система має як одну зі своїх функцій створення грубого прототипу персонажа для кожної зірки, який потім коригується відповідно до конкретних потреб ролі» [44, с. 157].

Роберт Маккі формулює такий тип ансамблевого рішення як дизайн касту та стверджує принцип контрастування всіх персонажів до протагоніста та зменшення кількості «вимірів», тобто зменшення об'ємності персонажів, чим далі вони від головного героя. Він порівнює цю модель з сонячною системою, де протагоніст є сонцем, допоміжні персонажі планетами, а мінорні персонажі – супутниками. (Іл. 20) «Усі персонажі присутні в історії перш за все через

стосунки, які вони створюють із головним героєм, і те, як кожен допомагає окреслити виміри складної натури головного героя» [78, с. 379]. Тобто створюється тип ансамблю, де є чіткий поділ на героя та оточення.



Іл. 20. Схема «дизайну касту», у якій ілюструються принципи контрастування та зменшення кількості вимірів персонажів [78, с. 380]

Ансамбль є своєрідним зображенням особливого середовища, а присутні в ньому головні персонажі порушують це середовище (саме тому вони і є головними героями). Вони не вкладаються в це середовище і виходять за його межі. У такому випадку, у будь-якому варіанті конфлікту (чи з антагоністом, чи з обставинами) створюється конфліктна база. Наприклад, у «Леоні» (1994) Люка Бессона Леон зі своїми принципами, беземоційністю та аскетичним способом життя випадає з середовища Нью-Йорку, що існує за правилами доміанти успіху, грошей, влади і насильства. Жан Рено привносить у роль Леона наївність та дитячість, що контрастує з кримінальним оточенням та його діяльністю як кілера.

Так само і Матільда своєю співчутливістю і зрілістю вирізняється зі своєї сім'ї та решти однолітків. В одному з інтерв'ю Люк Бессон згадує, що дуже довго шукав людину на цю роль. Одного разу в Нью-Йорку режисер переглядав фотографії 6000 запропонованих кастинг-агенцією виконавиць і обрав серед них двох, якими були Лів Тайлер та Наталі Портман. Перша, за словами режисера, була чудовою акторкою, але в свої 13 вона вже виглядала практично як жінка, натомість Н. Портман була ще дитиною [70]. (Іл. 21). В інтерв'ю режисер дещо помилково назвав вік дівчат, оскільки в 1993 році Лів Тайлер було 16, а Наталі Портман виповнилось лише 12 років. Вона виглядає як дитина, однак в її поведінці та манерах явно проглядається зрілість не по роках. Певно, саме тому режисер обрав на цю роль молодшу Наталі Портман. Її зовнішні та внутрішні якості не ілюструються, а навпаки контрастують.



Іл. 21. Кадр з кінопроб з Наталі Портман (1993)

Лів Тайлер, фото (1993)

Така площина – «герої і середовище» – в ансамблі особливо важлива, коли драматургія представляє герметичне середовище. Тобто це герметична конструкція, де дія відбувається в якомусь обмеженому невеликому просторі та колі людей. Наприклад, як в «Банші Іншіріна» (2022) Мартіна Мак-Дони це маленьке острівне поселення та його мешканці, а в стрічці «12 розгніваних чоловіків» (1957) Сідні Люмета – група присяжних у суді.

Фільм «**12 розгніваних чоловіків**» (1957) Сідні Люмета зроблений на драматургічній основі п'єси. Сам режисер, формулюючи принципи своєї роботи,

стверджує, що «тема визначає особливості кожного вибору в усіх наступних розділах.<...> Від того, про що йдеться у фільмі, залежатиме, як буде підібраний каст, як він виглядатиме...» [71, с. 15]. Вартим уваги є те, як цей фільм зроблений на рівні ансамблю. Важливим є визначити хто на кого схожий, хто кому суперечить. Відповідно до сюжету, головний герой Містер Девіс – єдиний, хто висловлює сумнів у вині підсудного. Виникає фокус історії на площині «герой – середовище». Тобто протагоніст повинен виділятися, бути виокремленим з ансамблю 11 інших людей.

Головну роль виконує Генрі Фонда, який на той час був уже досить відомим актором. Вагомими є як його зовнішні ознаки (наприклад, блакитні очі, які хоч і неможливо побачити в чорно-білому зображенні, однак все одно вони є виразно світлими), так і внутрішні (в ньому присутня природня співчутливість, доброта та певна задумливість). Також яскравіше вималюватись його характеру допомагає антагоніст, тобто Присяжний № 3, який є грубим, нетактовним і надмірно запальним. Актор Лі Дж. Кобб, що виконав цю роль, є кремезним, енергійним і, разом з тим, не позбавлений сентиментальності. З решти героїв та учасників ансамблю *кожен має одну домінують рису, відповідно до якої підібрані актори.*

Якщо коротко описати частину з них: Присяжний № 1 (Мартін Бальзам) є врівноваженим та спокійним головою присяжних; Присяжний № 2 (Джон Фідлер) є покірним та смиренным; Присяжний № 4 (Е. Г. Маршал) є логіком, якого цікавлять лише факти, а не почуття; Присяжний № 5 (Джек Клуґман) є молодим, енергійним представником тих, хто вибрався з бідняцьких «нетрів»; Присяжний № 6 (Едвард Біннс) є принциповим чоловіком, який виступає проти несправедливого ставлення, а також має повагу та пієтет до старших; Присяжний № 7 (Джек Ворден) є розважливим та безтурботним, вносить елементи гумору; Присяжний № 9 (Джозей Свіні) є добрим, мудрим та дотепним дідусем; Присяжний № 10 (Ед Беглі) є злісним та дратівливим ксенофобом; Присяжний

№ 11(Джордж Восковець) є ідейним іммігрантом, що вірить в американську мрію; Присяжний № 12 (Роберт Веббер) є привітним, але розсіяним працівником рекламної агенції, у якого відсутня власна думка. Їхня різноманітність, різниця їхньої характеристики створює зріз американського суспільства. Варто зазначити, що це показ досить обмеженого кола суспільства, тому що попри наявність різних за темпераментом та пластичним малюнком персонажів, вони представлені виключно білими чоловіками середнього віку.

У «**Банші Інішерина**» (2022) Мартіна Мак-Дони також присутній герметичний колектив, який працює на двох головних героїв. Сценарна основа також спочатку була написана як п'єса про двох друзів, один з яких прийняв рішення розірвати стосунки з іншим. Головні ролі у фільмі виконують Колін Фарел та Брендан Глісон. Ансамбль тут будується на співставленні середовища маленького ірландського села та цих двох персонажів, тобто на площині «герой – середовище». Відмінними ознаками протагоніста Патріка (Колін Фарел) є доброта та щира прив'язаність, а Кольма (Брендан Глісон), що стає його антагоністом, – бажання усвідомленого життя та принциповість.

Більшість інших акторів, що грають допоміжних та мінорних персонажів, взяті за принципом виразної, але «простої» зовнішності, щоб створити байдуже і агресивне середовище ірландського поселення. У сцені церковної служби можна побачити різницю між задумливими головними героями, що перебувають в стані, відмінному від решти людей. (Іл. 22)





Іл. 22. Відмінність зовнішності та внутрішньої наповненості гри головних та другорядних персонажів у фільмі «Банші Інішеріна» (2022) реж.

Мартін Мак-Дона

Якщо у фільмі, у якому існують головні персонажі, закладений конфлікт з середовищем, то вони або внутрішньо виходять за його межі, або переростають його. Це і є природою конфліктного **контрапункту** в ансамблі. Вони переросли середовище, тому стають цікаві для глядача. Якщо ж вони є такою ж частиною ансамблю як і всі інші, то предмет інтересу до них відсутній.

Контрапункт в ансамблі може реалізовуватись через один з таких аспектів:

- За зовнішніми ознаками (зовнішність протагоніста відрізняється від решти героїв);
- За внутрішніми ознаками (риса характеру протагоніста, які притаманні лиш йому, відрізняють його від середовища);
- За природою акторської гри (комічна або драматична природа гри, що відрізняється від решти виконавців).

Створення контрапункту можливе через наявність одного або кількох аспектів в ансамблі. В українському кіно контрапункт за зовнішніми ознаками в своїх фільмах часто використовує Антоніо Лукіч. Наприклад, у стрічці «Мої думки тихі» (2019) протагоніст (у виконанні Андрія Лідаговського) сильно вибивається з оточення через свій надзвичайно високий зріст. Це створює ефект чужості, наче він не вписується та не вміщається в рамки довколишнього світу.

Переважна більшість інших акторів у фільмі середнього зросту. І навпаки, у наступному фільмі режисера «Люксембург Люксембург» (2022) протагоністами є низенькі брати-близнюки. Решта персонажів вищі та більші за них, а вони наче губляться в середовищі.

Контрапункт за внутрішніми ознаками в українському кіно реалізував зокрема Михайло Ілленко у фільмі «Сьомий маршрут» (1997). Протагоніст у виконанні Євсюкова є поетом, що тонко відчуває світ та наче живе в колі нематеріальних цінностей. Натомість практично всі інші персонажі живуть та переймаються переважно побутовими справами та проблемами.

Прикладом контрапункту за природою акторської гри є використання актора комічного амплуа в драматичній ролі. Так, комічна акторська природа та експресивна стилістика гри Джима Кері у фільмі «Шоу Трумана» (1998) Пітера Уіра відрізняється від решти акторів фільму, що існують більш стримано. Персонаж Трумана є єдиним, хто не знає, що він знаходиться в телешоу. Виконання ролі протагоніста повинно було контрастувати з іншими персонажами через «штучні» умови, у яких виріс персонаж. Крім того, актори в такій постановці не повинні привертати увагу своєю зовнішністю або стилем гри, оскільки центральною фігурою телешоу та фільму в цілому є саме Труман. Таким чином, стиль гри Джима Керрі створює контрапункт у загальному рішенні касти, підкреслюючи його відмінність від інших, що зумовлено особливостями сюжету.

Такий контрапункт в ансамблі може також додатково підсилювати інтерес аудиторії фільму. Оскільки більшість глядачів знайома зі здібностями Джима Керрі, вони зазвичай очікують від нього виконання ролей з вираженою і яскравою характеристикою. Така характеристика виявляється через «видимий набір ознак і сукупність рис» [78, с. 100-101], що створюють незвичний і екстравагантний образ. Глядачі розраховують побачити щось подібне до його комічного амплуа з попередніх ролей.

Отже, якщо підсумувати основні ознаки класичного ієрархічного ансамблю, то можна виділити такі особливості: наявність головного героя, що має найбільшу кількість протиріч та є найбільш об'ємним; полярна відмінність протагоніста та антагоніста; спрощене, часто типажне вирішення ролей другого плану. Для характеристики протагоніста використовують контрапункт в площині «герой – середовище», що реалізується підбором актора за зовнішніми та/або внутрішніми ознаками відмінними від решти учасників акторського ансамблю.

3.2.2. «Демократична» («фрескова») модель ансамблю рівнозначних персонажів

На противагу класичній ієрархічній моделі з головним героєм та допоміжними персонажами, що працюють на висвітлення об'ємного характеру протагоніста, існують також фільми, де такий протагоніст відсутній, або ж рівний з іншими персонажами. (Іл. 23) Дослідники Кен Дансігер та Джеф Раш називають драматургічну основу та модель таких фільмів «*драматичною демократією*» (англ. *dramatic democracy*). Вони також зазначають: «Компромісом між класичним головним героєм і головним героєм, який має ті самі труднощі та запитання, що й другорядний персонаж, є втрата героя. Якщо один персонаж не є більш привілейованим, ніж будь-який інший персонаж, героїчна дія стає просто дією, а драматична боротьба головного героя стає, так чи інакше, боротьбою кожного персонажа» [52, с. 198].



Іл. 23. Схематичне зображення «демократичної» моделі рівнозначних персонажів

Модель «драматичної демократії» можна поділити та класифікувати за таким принципом:

- Відсутність протагоніста;
- Протагоніст рівний з іншими персонажами;
- Кілька протагоністів.

Відповідно персонажі та актори не обмежуються функціями підтримки дії та головного героя в досягненні його цілі, перестають бути тільки функціональними. В основі таких кінострічок послаблюється або зникає площина «герой – середовище». Натомість на перше місце виходить висвітлення площини самого «середовища», що стає предметом інтересу, або ж з'являється площина «середовище – середовище».

Зміни відбуваються і в способі організації акторського ансамблю. Критеріями ансамблю в таких фільмах стають характер середовища та тема фільму, яка цей характер і диктує. Даний тип ансамблю назовемо «демократичним» від сценарної моделі, або ще «фресковим», тому що ансамбль

фресок з різних картин життя складає певний цілісний образ. Таке розуміння сходиться з характеристикою акторського ансамблю, яку видатний український режисер Юрій Іллєнко сформулював як «пейзаж людських облич». У даній моделі важливо визначити ключову рису середовища, що буде визначати параметри та вигляд ансамблю.

Одним з прикладів драматичної демократії є «**Пастораль**» (1976) Отара Іоселіані. Фільм розповідає про групу міських музикантів, які приїхали у невеличке картвельське село на творчу відпустку. Вони співіснують у побуті з простою місцевою родиною: репетирують класичні музичні твори на другому поверсі, допоки на першому селянки місять тісто, а чоловіки рубають дрова. Стрічка не має чітко вираженого протагоніста та фабульної лінії, замість цього представлено різноманітні сюжетні лінії з життя музикантів та селян. Водночас усі герої збагачують своїм існуванням екранний світ кінотвору, що робить їх повноправними співучасниками розповіді. Наприклад, такий другорядний персонаж, як старий дід, що пасе корів та постійно лається на них, сприймається глядачем як центральна фігура експозиційного епізоду.

Основний конфлікт у фільмі є послабленим та виникає через співіснування двох людських середовищ – міського та сільського. Режисер демонструє відмінності у способі життя цих людей, у тому, як вони проводять дозвілля, як ставляться до речей. Відрізняються також їхні цінності: те, що для одних є незвичним та цікавим, для інших є буденністю. Наприклад, на класичну музику збігаються всі діти з околиць, тоді як для музикантів особливою стає прогулянка в полі.

Режисер акцентує увагу на побуті героїв, включаючи такі примітивні дії, як приготування їжі, слухання радіо, скошування сіна, ранкова гімнастика, ловля риби, сімейне застілля тощо. Прямі драматичні конфлікти також присутні у фільмі, але тільки всередині кожного конкретного середовища. До того ж вони зміщені на периферію розповіді, і як різко виникають, так швидко і закінчуються.

Наприклад, конфлікт між місцевими сусідами щодо напрямку виходу вікон прибудови виникає раптово, проте суперечка досить швидко розв'язується після спільного застілля. Також і сварка між музикантами через те, що один з них раніше пішов з-за столу ввечері, на ранок вже вирішується пробаченням та примиренням. Варто зазначити, що причини та предмети конфліктів характеризують довколишній світ.

Для протиставлення різних середовищ режисер обирає акторський ансамбль, здебільшого складений з непрофесійних виконавців. Так, у фільмі ролі героїв музичного колективу втілюють справжні професійні музиканти з Тбілісі, тоді як ролі селян виконують місцеві жителі мегрельського селища. (Іл. 24) Таким чином, критерієм підбору акторів на роль стає *відповідність середовищу*, адже вони собою та своїм єством репрезентують несхожі між собою світоглядні переконання та способи життя.

Важливо зазначити, що, як казав режисер Мілош Форман, «робота з непрофесійними акторами потребує хорошого сценарію. Вони не можуть грати в сцені, яка є фальшивою <...> Непрофесійні актори просто не можуть робити речі, які інстинктивно не видаються їм правильними» [56, с. 139]. Тому задачею режисера є створити ті умови, які б давали актору-аматору відчуття правдивості їхніх дій та вчинків.

Відомий американський режисер Сідні Люмет, описуючи роботу з непрофесійними акторами в одному зі своїх фільмів, зауважує: «Це надзвичайно допомогло у двох сферах: по-перше, дистанціювати глядачів, не даючи їм акторів, з якими вони б себе асоціювали; і по-друге, у наданні картині прихованого “натуралізму”, який повільно розмивався в міру розвитку картини» [71, с. 53]. Те саме дистанціювання глядача та наближення картини до натуралізму здійснює також Отар Іоселіані у своєму фільмі.



Іл. 24. Непрофесійні виконавці, що є представниками різних середовищ у фільмі «Пастораль» (1976) реж. Отар Іоселіані

Донька режисера Нана Іоселіані, яка грає місцеву молоду дівчину, виступає в ролі «містка» поміж цих двох чужих усесвітів. Режисер не просто так робить такий вибір виконавця, адже сама Н. Іоселіані народилась та виросла в місті, а її персонажка, будучи мешканкою села, виявляє великий інтерес та захоплення проявом «іншого» життя. Таким чином, режисер в її образі намагається поєднати два середовища – міста та села.

Попри відсутність змін персонажів впродовж фільму, завдяки своїй розмаїтості та унікальності ансамбль акторів відтворює картину життя, що нагадує фреску. Український режисер Юрій Ілленко описує акторський ансамбль як пейзаж людських облич, який «надає голографічний об'єм звучанню чуттєвої атмосфери фільму» [16, с. 383]. Вище описаний рівноцінний «пейзаж облич» Отар Іоселіані творить вибором акторів. Пізнання глядача зміщується у фільмі з характеристик конкретних персонажів на середовище як таке.

Кінознавець Чарльз Ейдсвік у праці «Кінограмотність: кінематограф серед мистецтв» зазначає: «кожен фільм через людський вимір представляє версію того, як суспільство могло б функціонувати, якби воно було побудоване на інших засадах» [55, с. 99]. Це означає, що кожен фільм створює вигаданий соціум через структуру своєї історії та акторський ансамбль як втілення людського виміру фільму. У «Пасторалі» сільські мешканці безперестанно працюють, живуть у

гармонії з довкіллям та дотримуються «традиційного» способу життя, тоді як міські жителі займаються мистецтвом, багато відпочивають, існують відокремлено від природи та звичаїв, демонструючи більш «сучасний» підхід до життя. Головною темою фільму є контрапункт двох середовищ – сільського й міського, що опиняються поруч на одній території.

Це протиставлення яскраво реалізовано у сцені, де селяни відправляються на вантажівці на працю в поле, але їхній шлях заступає поїзд з мешканцями міста. Вони зустрічаються поглядами і глядач помічає їхні зовнішні відмінності, далі автор акцентує на тому, як саме вони дивляться одне на одного. Для підсилення контрасту між героями, він супроводжує сцену двома музичними мотивами – хоровим традиційним співом та оперним виконанням. У кінці епізоду вони поєднуються в єдиному звучанні. Режисер не віддає перевагу жодному з цих світів чи груп людей. Хоча вони існують у різних середовищах і мають несхожі цінності, разом вони утворюють суспільство однієї країни у визначений час, власне Сакартвело 1970-х років. У фільмі основну увагу приділено не розповіді подій, а детальному *режисерському відображенню екранного світу, втіленого ансамблем акторів з непрофесійних виконавців.*

Ще одним прикладом фрескового ансамблю є фільм «**Прощавай, Dragon Inn**» (2003) Цая Мінляна. Фільм розповідає про останній кіносеанс в старому кінотеатрі Тайваня, на який прийшла невелика кількість людей. Стрічкою, що демонструється на екрані кінотеатру, є «Dragon Inn» (1967), класичний тайванський фільм про бойові мистецтва. У картині прослідковується кілька персонажів, основними з яких є японський турист, продавчиня квитків, двоє старих акторів та маленький хлопчик. Дослідник з англійського Університету Кента Орхан Емре Чаглаян пише, що «під час фільму всі герої різними способами шукають соціального контакту, але, за іронією долі, зазнають невдачі в обстановці, яка повинна б бути сприятливою для цього» [48, с. 160].

Дану стрічку відносять до категорії «повільного кіно» або «трансцендентного кіно», засади якої сформулював відомий режисер та теоретик Пол Шредер. Цей термін використовується «для позначення галузі художнього кіно, яка відрізняється мінімальною оповіддю, малою дією або рухом камери та довгою тривалістю» [88, с. 10]. Ця стилістика впливає також на акторську гру та акторський ансамбль. Однією зі основних характеристик є **«відсутність гри»**. «Актори у повільному кіно не “грають” та не інтерпретують емоції. Це фігури в складеному пейзажі. Ці виконавці не тільки не “грають”, вони рухаються повільно», зазначає П. Шредер [88, с. 16].

Відсутність гри прибирає для режисера критерій акторських здібностей та таланту при виборі акторів на ролі. Аналізуючи особливість кастингу в японського режисера Язудзіро Озу, П. Шредер пише: «Озу обирав своїх акторів не за їхню “зірковість” чи акторську майстерність, а за їхню “основну” якість» [88, с. 49-51]. Тобто важливими є природні людські якості, що актор несе своєю присутністю, своїм *«буттям» в кадрі*. Так режисер реалізує внутрішній конфлікт дівчини-білетерки з поліомієлітом, яка шукає кіномеханіка по всьому кінотеатру, щоб подарувати йому солодку булочку. Однак про ціль її подорожі глядач дізнається тільки в кінці, до того непрямо. З характеру її дій (як вона ріже булочку, як оглядає робоче місце механіка) стає зрозуміло, що вона закохана. Автор пропонує простежити, як персонаж існує в контексті певної проблеми, стимулюючи глядача здогадуватись про її причину.

Конфлікт фільму позбавлений інтриги та послаблений. Він формується з низки внутрішніх конфліктів персонажів, які існують в просторі старого кінотеатру. О. Е. Чаглаян також зазначає, що фільм висвітлює тему ностальгії та досягає цього почуття «частково завдяки використанню поверхневого реалізму, особливо з точки зору місця дії, музики та історичного кастингу» [48, с. 161].

«Історичний кастинг» або, точніше буде сказати, *«контекстуальний»* кастинг, про який пише дослідник, передбачає залучення режисером

професійних акторів з конкретним «історичним» контекстом. Вищезазначені двоє старих акторів у фільмі, яких зіграли Тьєн Мяо та Чун Ши, насправді були зірками оригінального фільму «Dragon Inn» (1967) Кінга Ху. «Таким чином, їхня розмова наприкінці фільму прямо посилається на забуту традицію кінотеатру, а також на їхню власну ситуацію як на згасаючих кіноікон, настільки, що режисер припускає, що вони є привидами, які блукають у кінотеатрі, показуючи, як вони розчиняються в фойє» [48, с. 161-162], зазначає О. Е. Чаглаян. Цим режисер переводить *акторів в категорію неакторів*, залучаючи їхні людські переживання.

Таке рішення призводить, до того, що актори не «грають», не зображають ностальгію, а безпосередньо *«існують»* в цьому стані. Режисер так використовує виконавців, що в контексті фільму вони стають носіями теми (ностальгії). Дивлячись фільм персонаж-актор проживає свою молодість, а глядач може спостерігати за цим процесом. Тому такою живою та правдивою є довга сцена крупного плану одного зі старих акторів, який плаче під кінець стрічки. (Іл. 25) Це вносить у гру та у фільм площину *«актор – внутрішнє я»*.



Іл. 25. «Існування» актора в площині *«актор – внутрішнє я»* у фільмі *«Прощавай, Dragon Inn»* (2003) Цая Мінляна

Важливим критерієм для ансамблю стає зв'язок персонажів з «часом». Тому важливим аспектом є приналежність акторів до певного покоління. Старі актори – минуле покоління; турист, білетерка та решта нечисленних глядачів – теперішнє; та маленький хлопчик, що є втіленням майбутнього. Останній, певне, єдиний з усіх, хто дивиться фільм просто як фільм.

Не менш важливою частиною ансамблевого рішення є залучення середовища кінотеатру. Кожен з героїв більше взаємодіє з простором, аніж з іншими персонажами. Режисер показує довгі плани, як герої ходять по приміщеннях цієї старої будівлі. У взаємодії з простором проявляється особистість. Кінотеатр також наче отримує свій характер у фільмі. Режисер показує його з різних сторін: старим, пошарпаним, десь захарашеним, десь вичищеним. Актори вписуються в простір, як у картину.

У даній кінострічці люди та простір працюють на зображення середовища та способу життя, що відходять у минуле. Цай Мінлян створює ностальгічну картину, що закарбовує існування акторів у формі «буття», та переводить її в категорію трансцендентального висловлення.

Яскравими прикладами фрескового ансамблевого рішення в українському кіно є кінострічки «Камінний хрест» (1968) Леоніда Осики та «Білий птах з чорною ознакою» (1971) Юрія Ілленка. Кожна з них по своєму створює достовірну картину українського суспільства.

У «**Камінному хресті**» (1968) основу акторського ансамблю складають такі актори, як Данило Ільченко, Василь Симчич, Борислав Брондуков та Костянтин Степанков. Фільм складається з кількох частин, що базуються на двох новелах Василя Стефаника. У першій розділі «Злодій» розповідь йде про те, як Іван Дідух (Д. Ільченко) ловить крадія (Б. Брондуков) в своєму домі, ранив його, після чого заносить в хату, щоб здійснити над ним самосуд. Йому на підмогу приходять двоє газд (К. Степанков, В. Симчич), всі разом вони сідають за стіл, перед тим як убити злочинця.

Д. Ільченко на початку фільму в невеликому пролозі задає стилістику достовірного акторського існування, що формує життєвий характер середовища. Борислав Брондуков в ролі злодія існує в такій самій площині достовірності. Натомість, газди існують в більш гіперболізованій та умовній стилістиці. Комісія, що приймала акторські кінопроби, у висновку написала, що К. Степанков вибивається з загального акторського ансамблю своїми зовнішніми даними та виконавською манерою [31]. Актор, справді, зовнішньо дещо виділяється своїм доглянутим та «міським» обличчям. Він також грає в більш театралізованій манері, що, однак, доречно сказати лиш про роботу в першій новелі «Злодій». Зовсім іншим, стриманішим, він постає на проводах в другій половині фільму. Така зміна досягнута створенням довкола нього документального середовища. Змістовно ця переміна працює, як наслідок вбивства злодія, основним ініціатором якого виступав персонаж К. Степанкова.

Друга частина фільму, що базується на новелі «Камінний хрест», вирішена в іншій спосіб, більш документально. Лариса Брюховецька так характеризує режисерську стилістку: «Погляд режисера на Покуття й тамтешніх селян – це не погляд туриста, а ретельне вивчення-вживання в середовище, надання можливості об'єкту виразити себе» [4, с. 41]. Режисер, засобом акторів, що вписуються в повністю *документальне середовище* статистів з місцевих жителів Покуття, створює картину українського села. (Іл. 26) Масовку збирали з місцевих гуцулів, яким сказали вдягнутися в найкращі їхні костюми. Історик українського кіно Любомир Госейко влучно написав: «Дуже вдалою є галерея гуцульський портретів: селяків, горбанів, однооких, калік, зібраних докупи, неначе в Пітера Брейгеля» [9, с. 216]. Різноманітність документальних, живих облич фокусує увагу фільму на площині «*середовище – персонаж*», де середовище домінує та стає сильнішим за героя. До того ж режисер зображає неприкрашену реальність, у якій існують люди з фізичними вадами та недоліками.



Іл. 26. Актори в документальному середовищі у фільмі «Камінний хрест» (1968) реж. Леонід Осика

Влучним є вислів Л. Брюховецької: «Леонід Осика воскрешав не так індивідуальну, як народну пам'ять, і тому до участі у фільмі, крім професійних акторів (Данило Ільченко, Борислав Брондуков, Костянтин Степанков, Василь Симчич, Іван Миколайчук, Антоніна Лефтій, Борис Савченко), залучив спільноту людей, які мали відтворити подію, вже забуту, але важливу в їхній історії, коли їхні земляки обирали далекий і невідомий світ, відриваючись від своєї землі» [4, с. 42]. Документальні актори в масовому епізоді прощання з Іваном не проживають напряду цю подію (прощання), а наче відсторонено переказують її, згадуючи минуле про дідів та предків. На диво, на тлі непрофесійних акторів майже губиться Іван Миколайчук. Він стає просто непомітним, оскільки енергетика та правдивість існування селян потужніші.

Іван Дідух у виконанні Д. Ільченка в кінці фільму стає «соромливим» та скутим в своєму костюмі. Він вийшов за межі свого життя і бути таким, як раніше, він вже не може. З його істеричної поведінки зрозуміло, що й іншим бути в «Новому світі» він не зможе. Ольга Брюховецька зазначає: «Саме такої смерті найбільше боїться Іван Дідух, коли, залишаючись живим, він водночас перетворюється на чужака, бо більше не належить до спільноти, яка визначала за нього закони його існування» [6]. Спільнота екранного світу, що сформована

режисером через акторський ансамбль, формулює екзистенціальну проблему існування цілого народу.

Ще одним українським фільмом, що вибудовує фресковий ансамбль, є **«Білий птах з чорною ознакою»** (1971) Юрія Ілленка. Він реалізований такими акторами, як Іван Миколайчук, Богдан Ступка, Лариса Кадочникова, Михайло Ілленко, Юрій Миколайчук, Василь Симчич, Костянтин Степанков, Леонід Бакштаєв, Наталія Наум та іншими. Історія зосереджується на житті родини Дзвонарів, зокрема багатодітного батька Леся Дзвонаря (Олександр Плотников) та його синів. Старші сини, які грають у сільському оркестрі та важко працюють наймитами, закохані в одну дівчину – Дану (Л. Кадочникова), доньку місцевого священника (В. Симчич). Фільм висвітлює складні взаємини між братами, їхню боротьбу за виживання, а також соціальні та політичні зміни, що відбуваються в цей період.

««Білий птах з чорною ознакою» тогочасні зарубіжні критики порівнювали з майстерно виписаною фрескою, у якій є багаті, барвисті національні строї, архітектура, музика, танець, живопис, різьблення, народні пісні й поезія» [5], зазначає у своїй статті «Фільм як результат чаклунства» Лариса Брюховецька. Принцип фрескової побудови тут реалізований і в рішенні акторського ансамблю. Режисер вимальовує з акторами низку характерів, що втілюють різні сторони українського суспільства.

На противагу «Камінному хресту» (1968) Л. Осики з його документальним середовищем, «Білий птах з чорною ознакою» (1971) зроблений переважно акторським способом. Тут також присутні місцеві жителі з сіл Буковини, однак вони слугують радше тільки фоном для персонажів. Працюючи зі схожим матеріалом, режисери абсолютно по різному вирішують його.

Сам Юрій Ілленко стверджував: «Вибір актора ніколи не відбувається поза ансамблем. Вдалий акторський ансамбль у фільмі – це розширення до межі або, ще краще, до безмежності можливостей кожного окремого учасника ансамблю.

Хороший ансамбль працює як каталізатор процесу» [16, с. 383]. Під процесом розуміємо наповнення стрічки взаємозв'язками між персонажами, що стають основою сюжетних ліній. Влучно підібраний ансамбль створює конфліктну базу кінотвору лише своїм виглядом. *Функція ансамблю або загострює, або суттєво послаблює конфлікт героїв з середовищем і зі світом.*

«Перспективно складене партнерство завжди збагачує фільм навіть не мислимим до зйомок об'ємом змісту та чутливості» [16, с. 383], продовжує режисер фільму. У цьому контексті партнерства найбільш знаковим у фільмі стає протистояння братів Петра та Ореста.

Роль Петра виконує Іван Миколайчук, який був автором ідеї, співавтором сценарію, та першочергово хотів грати роль Ореста. Але ця роль дісталась дебютанту Богдану Ступці, оскільки ЦК партії не хотіли, щоб І. Миколайчук грав «негативного» персонажа. Як згадував пізніше в інтерв'ю Богдан Ступка, «роль, яку зіграв я – Ореста, – він (*Миколайчук – А.-Г. Ц.*) писав “на себе”. Мій Орест (на той час) з негативною барвою. Такий собі антирадянщик, який говорить: “Я – гуцул, я – газда в цих горах, і я вирішую, кому в них жити!”. Так що я до певної міри навіть вдячний ЦК, який довірив мені таку відповідальну роботу. <...> Я, правда, іноді з сумом жартую: мовляв мимоволі відібрав у Івана таку бажану для нього роль...» [7].

Петро – комуніст, що вступає до лав Червоної армії. Він вирізняється сильним характером та відданістю ідеалам. Його погляди та дії у фільмі формуються під впливом ідеологічних і соціальних змін, що робить його характер багатовимірним і складним. Петро змушений робити складний вибір, який відображає його внутрішню боротьбу між особистими почуттями, родинними обов'язками та зовнішніми обставинами. І. Миколайчук у цій ролі йде проти своєї «природи», що стає основою внутрішнього конфлікту для його персонажу та стимулює його розвиток.

Орест – борець за свободу, долучається до лав ОУН-УПА. Він вирізняється своєю бунтарською натурою та революційними поглядами, що робить його контрастною фігурою у порівнянні з іншими членами родини. Цим він відрізняється від братів, які прагнуть зберегти традиційний спосіб життя і борються за виживання в умовах села. У виконанні Богдана Ступки він постає вибуховим, гострим та харизматичним, що для негативного (на той час) героя було вкрай незвичним. Б. Ступка не поступається енергетикою та харизмою І. Миколайчуку. Це створює конфлікт рівних між собою персонажів. Сам Ю. Ілленко згадує, що початково Б. Ступка пробувався тільки на епізод, але «актор зумів у кількох словах передати патетику повстанця, його пихатість і браваду, а в колючих його очах була така переконаність у своїй правді і виклик недругам» [25].

Ансамбль інших персонажів та масовки з місцевих жителів реалізує протистояння традиційного способу життя сформованого середовища, яке порушується приходом різних ідеологій. Урешті, режисер творить полотно екранного світу, що стає ворожим для більшості героїв фільму. Це, зокрема, проявляється в сцені, у якій натовп (переважно місцеві жителі) стає стіною та наступає на Ореста, а згодом і вбиває його.

Отже, проаналізувавши кінострічки, що будують ансамбль за фресковим типом, зазначимо, що увага фокусується на зображенні акторами певного *середовища або кількох середовищ*. Основною стає взаємодія персонажів зі світом або з самими собою. Виконавці ж підбираються для багатостороннього висвітлення ознак середовища, до якого належать. Таке ансамблеве рішення звертає увагу на висловлення про екранний світ як такий.

3.2.3. Соціальне середовище як фон для доміантного персонажа

Розвиток акторських шкіл привів до виникнення неймовірно достовірної та реалістичної гри актора. Урешті-решт і європейська, і американська школи прийшли до суто кінематографічного стилю існування, що відрізнявся від театрального. Багато дослідників писали про відмінність гри в театрі та кіно. Українські дослідники акторської гри Т. Совгира та М. Татаренко виділяють такі відмінності:

- широка гра «на останній ряд» та стримана гра на камеру;
- присутність та відсутність реального глядача;
- більш виражена пластика, міміка та жести в театрі та менш виражені в кіно;
- цілісність образу та дії в театрі та їх фрагментарність в кіно;
- безперервність гри та дискретність;
- робота повністю в режимі реального часу та можливість перезняти дубль [27, с. 604-607].

Якщо підсумувати, то театральна гра потребує *макротехніки* акторської гри, дії не тільки на партнера, а й на весь глядацький зал, не короткий проміжок, а кілька годин безперервної дії. У кіно ж працює *мікротехніка* акторської гри, розрахована на роботу з камерою, більш тонка та нюансована. Також теоретик акторської гри Джеремі Комей пише: «У фільмі ви граєте перед камерою та мікрофоном, чия єдина мета — записувати все, що ви робите та говорите, із невпинною інтимністю» [49, с. 13]. Саме *інтимність* і є однією з головних ознак цієї кінематографічної мікротехніки, а особистісне «живе» існування її ціллю.

Теоретик кіно Іра Кьонігсберг, говорячи про акторів та акторську гру, зазначає: «слід визнати, що навіть сьогодні виконавців можна розділити на дві дуже загальні категорії: тих, хто схильний проєктувати особистість, загалом власну; і тих, хто проєктує персонажа, якого вони грають, на екрані» [64, с. 4]. Це

узагальнене розділення на дві тенденції акторської гри, що не завжди залежать від акторської школи чи методу гри, а скорше від природи існування актора.

Американський режисер Девід Мемет у своїй книзі «Про режисуру» наводить таку класифікацію акторів:

- Актор, який представляє ритуальну і поверхневу версію людської поведінки. Відбувається типове відтворення «кохання», «гніву» або будь-якої іншої емоції, яку нібито викликає текст.
- Актор, який сидить за сценарієм і придумує власну унікальну та цікаву версію поведінки, яка нібито вимагається сценою, і він приходить на знімальний майданчик чи сцену, щоб представити це.
- «Органічний» актор, який усвідомлює, що текст не вимагає ніякої поведінки чи емоцій — що текст вимагає лише дії — і він виходить на знімальний чи театральний майданчик, озброєний лише своїм аналізом сцени та готовий діяти миттєво, виходячи з того, що відбувається у самій грі [72, с. 86].

Спершу виконавці навчилися просто достовірно грати самих себе, тобто ролі на основі свого характеру. Відомий американський дослідник Джеймс Нейрмор пише: «...типовий драматичний фільм розглядає акторську гру як майстерну імітацію безпосередньої поведінки в реальному світі. Актора сприймають як уже цілком сформовану особистість, яка вчиться “думати” на камеру. Таким чином, значна кількість розумних критичних творів описує гру класичних зірок так, ніби вони були лише вигаданими продовженнями справжніх особистостей актора, а в Америці найвідоміші післявоєнні театральні актори насправді навчалися тому, як грати самотійно» [80, с. 18]. Ці актори вчилися правдиво існувати в різних запропонованих обставинах, але залишаючись собою, тобто розвивали прояв власної особистості.

У театрі давно використовується прийом акторського перевтілення, коли актори грають персонажів, що кардинально не схожі на них самих. Джеремі

Комей називає такі ролі характерними та визначає їх так: «Коли ви граєте характерну роль, ви повинні приховувати свою особистість, щоб вас сприймали як людину, яка відрізняється від вас і фізично, і психологічно, і розумово» [49, с. 19]. Підкреслюючи, що такі ролі є традиційними для театру, він вважає кіно передовсім медіумом особистостей (англ. *personality medium*).

У кіно, справді, переважають актори-особистості; саме такими є більшість зірок. Залучення таких акторів є зручнішим, оскільки вони є вже готовими героями, яких лиш потрібно поставити в потрібне місце і правильно подати. Характерні ж актори пропускають через себе «іншого» персонажа та роблять його правдоподібним, але такий процес потребує часу. Це не так вигідно з фінансової та організаційної точок зору, однак саме гра характерних акторів все більше цінується кіноспільнотою останні роки.

На нашу думку, в контексті дослідження доцільним буде виділити такі три типи існування актора в кіно:

1. Актор, який емоційно відтворює написаний текст. Він залишається сам собою, дуже живо і яскраво подає наратив. Саме такими є більшість акторів.
2. Актор, який грає характер у взаємодії з партнерами (антагоністом та іншими персонажами). Грає яскравого та дещо не схожого на себе персонажа.
3. Актор, який створює характер людини, що кардинально не схожий на його власний. Такий характер несе зміст вже сам по собі, як глибина особистості.

Третій тип є радше винятком із загального правила і утворює собою синтез перших двох типів. Актор, конструюючи певного ігрового персонажа, несхожого на себе, разом з тим проектує власну особистість. Відбувається максимальне зближення персони актора з характером персонажа. Для цього важливим є розумінням актором самого себе. Режисер Сідні Люмет в книзі «Як робиться

кіно» пише, що «саме самопізнання служить сполучною ланкою між особистістю актора та героєм, якого він грає» [71, с. 65]. Навіть якщо це *самопізнання* може бути дуже неприємним та некомпліментарним, воно «оголює» актора, робить його беззахисним, але також стає сильним інструментом виконавця. С. Люмет додає: «Якщо ви працюєте із зіркою першої величини, її особа буде просочуватися у кожную роль. Роберт Де Ніро – чудовий характерний актор, але в його героях проглядає він сам. Почасти через те, що у роботі над роллю він блискуче використовує себе» [71, с. 63]. Якраз поєднання здатності створювати характер і потужної особистості режисер помітив у Р. Де Ніро. Про важливість для актора пошуку себе писав також український театральний режисер Лесь Курбас [20, с. 206].

Крім близького та деталізованого самопізнання, ще одним важливим аспектом для створення характеру є *уява* актора. Дж. Комей пише: «Розвинена уява – це найважливіший елемент, яким ви володієте як актор. Завдяки своїй уяві, як дитина, ви можете сприймати нереальні обставини, персонажів, декорації та реквізит і грати з ними так, ніби вони справжні. Уява може бути сильнішою за реальний досвід» [49, с. 202]. Логіка акторської діяльності не грати тільки себе і «від себе», а створити в голові новий образ, який ти хочеш зобразити, потребує особливо розвиненої уяви. Це дозволяє створити «*внутрішнього персонажа*» або «*внутрішній характер*» (англ. «inner character»), як його називав Лі Страсберг.

Третім важливим аспектом є здатність цю *уяву особистість передати* в усій її об'ємності, тобто «внутрішнього персонажа» перетворити на «*зовнішнього персонажа*». Поєднання особистості актора та потужної уяви здатне дати унікальне акторське існування, якого досягли такі актори, як Марлон Брандо, Джек Ніклсон, Дастін Хофман, Меріл Стріп, Кейт Бланшет, Роберт Де Ніро, Деніел Дей Люїс, Леонардо Ді Капріо, Хоакін Фенікс та інші.

Українські актори послуговуються іншими методами та школами акторської гри в кіно, ніж зазначені вище виконавці. Однак можна виділити

роботи вітчизняних акторів, що грали низку дуже несхожих на себе ролей та є наближеними до такого імерсивного існування. Зокрема, Богдан Ступка зіграв різноманітні ролі у фільмах «Білий птах з чорною ознакою» (1971) Юрія Ілленка, «Вогнем і мечем» (1999) Єжи Гофмана, «Молитва за гетьмана Мазепу» (2001) Юрія Ілленка, «Водій для Віри» (2004) П. Чухрая та «Тарас Бульба» (2009) В. Бортко. Також можна відмітити роботи Борислава Брондукова в «Камінному хресті» (1968) Л. Осики, «Анничці» (1969) Б. Івченка, Захарі Беркуті (1970) Л. Осики, «Вавилоні ХХ» (1979) І. Миколайчука. Великий діапазон персонажів створив Тарас Денисенко у фільмах «Кисневий голод» (1991) Андрія Дончика, «Фучжоу» (1993) М. Ілленка, «Звичайна справа» (2013) В. Васяновича. Несхожі одна на одну ролі є і у Віталія Лінецького в міні-серіалі «Украдене щастя» (2003) А. Дончика, «Хеппі Піпл» (2006) О. Шапіро, «ТойХтоПройшовКрізьВогонь» (2011) М. Ілленка та «Гніздо горлиці» (2015) Т. Ткаченка. Не менш різнопланових персонажів зіграла Ірма Вітовська-Ванца у кінострічках «Нескорений» (2000) О. Янчука, «Брама» (2018) В. Тихого, «Мої думки тихі» (2019) А. Лукіча.

Припускаємо, що є різниця між чудовими кінотеатральними акторами, що талановито та правдиво грають себе, та тими, кого ми виокремлюємо як «гігантів» третього типу. Їх характеризує не гра «від себе», а вміння побачити в своїй уяві нову унікальну особистість і здатність створити її всередині. Можна також згадати таких акторів, як Джим Кері, який повністю перевтілювався у персонажа Енді Кауфмана у фільмі «Людина на Місяці» (1999) Мілоша Формана, Наталі Портман та її роль у фільмі «Чорний лебідь» (2010) Даррена Аронофскі, Крістіана Бейла, який дуже не схожий на себе у «Машиністі» (2004) Бреда Андерсона або Ніколь Кідман у фільмі «Години» (1999) Стівена Долдрі. Наявність такого актора суттєво впливає на загальний вигляд ансамблю, оскільки відповідний персонаж своєю достовірністю, яскравістю та динамічним внутрішнім життям буде домінувати над іншими. Аналіз даного ансамблевого

типу буде здійснюватися на базі таких фільмів, як «Таксист» (1976) Мартіна Скорсезе, «Моя ліва нога» (1989) Джима Шерідана, «Нафта» (2007) та «Примарна нитка» (2017) Пола Томаса Андерсона та «Що гнітить Гілберта Грейпа?» (1993) Ласе Хольстрема. На нашу думку, вони яскраво та показово ілюструють ансамблеве рішення, у якому присутній актор третього типу.

Характерні актори-особистості унікальні тим, що глибоко вживаються в свою роль, фактично створюючи її на стику персонажа і себе самого. Коли режисер вибирає такого актора, він розуміє, що виконавець себе переробить, перевтілиться, стане «іншим». Актор створює характер для фільму, але режисер вже на нього не вплине. Можна спробувати втрутитись у бачення актора, який «грає» роль, але коли він практично зробив себе «іншим», то варто тільки довіритись, що інтелект та інтуїція виконавця підштовхнуть його в потрібному режисеру напрямку.

Далі залишається лише прийняти такі умови та створити середовище довкола цього домінантного персонажа. (Іл. 27) Режисер не працює з актором ті півроку чи рік, поки умовний Деніел Дей-Льюїс ходить в образі, носить костюми, шиє, набуває риси іншої людини, готуючись до ролі дизайнера Вудкока в «Примарній нитці» (2017).

Актор опиняється перед режисером через певний час напередодні зйомок і тоді режисер розуміє, що перед ним сформований персонаж. Тому задача режисера насамперед полягає в тому, щоб створити і керувати середовищем всіх інших дійових осіб, що оточують цього персонажа.



Іл. 27. Схематичне зображення моделі домінантного персонажа та соціального середовища

Процес створення персонажа, який не схожий на актора, потребує часу, концентрації та зусиль. Для ролі в «Таксисті» (1976) Мартіна Скорсезе Роберт Де Ніро спеціально схуд на 13 кілограм. Дослідник кіно Ендрю Дж. Рауш у книзі «Фільми Мартіна Скорсезе та Роберта Де Ніро» пише, що між зйомками «Двадцятого століття» Бернардо Бертолуччі в Італії актор їздив до найближчої американської бази, де подружився з місцевими військовими. Він переймав від них «середньозахідний» акцент, пластику, стиль мови та одягу, манери. Щоб достовірно вжитись у роль, він кілька місяців ночами їздив вулицями Нью-Йорка, працюючи водієм таксі. Він влився в компанію справжніх таксистів, проводив з ними ночі в гаражах. Крім того, актор зустрічався зі сценаристом Полом Шредером та розпитував його про той «темний» період, коли був написаний сценарій [85, с. 31-32]. Усе це Де Ніро проробив, щоб стати Тревісом Біклом, ветераном В'єтнамської війни з посттравматичним синдромом, який працює таксистом і не може інтегруватись у суспільство. Він не просто намагався зрозуміти, як його зіграти, а перетворював себе на нього. Тобто вибудовується гра з глибокою *імерсивністю* актора в персонажа.

Е. Дж. Рауш також наводить приклад, коли Р. Де Ніро запитав М. Скорсезе, якою твариною був би його персонаж Тревіс. Режисер відповів, що це тигр, однак актор не погодився з цим і запропонував, що Тревіс більше схожий на вовка. Після цього Роберт Де Ніро вирушив до зоопарку для дослідження поведінки вовків у клітках, щоб краще зрозуміти їхні рухи та характер [85, с. 32]. Тобто актор вже краще розумів характер персонажа, ніж сам режисер. Так режисер наче спостерігає за виникненням нового неповторного характеру, його реальним життям. Це відкриває можливість не просто виконання актором заданих сцен та ситуацій, а їх створення на очах глядача. Герой починає жити по своїх законах, зі своїм розумінням. Режисеру ж потрібно створити умови для реалізації цього характеру. Серед цих умов, зокрема, є соціальне середовище.

У фільмі, Тревіс, що є ветераном В'єтнаму, не може вписатись в суспільство. Американський дослідник Сорен Маккарті вважає, що фільм розповідає про лицемірність, і так характеризує протагоніста: «Він не бреше, не боїться, він захищає експлуатованих і виявляється одним із небагатьох людей у місті, готових діяти згідно зі своєю мораллю. Поруч із цим є той факт, що суспільство вважає його розсудливість межею через його небажання залишатися вуайеристом» [77, с. 173]. Тобто вже на рівні сценарію закладене випадіння героя з середовища. Відомий американський кінокритик Роджер Еберт пише, що герой пробує створити зв'язок з іншими, знайти собі ціль, але всі намагання зазнають невдачі. Він також зазначає: «Бікл (Роберт Де Ніро) запрошує дівчину на побачення і веде її на порнофільм. Він підступає до політичного кандидата і врешті лякає його. Він намагається поговорити з агентом секретної служби. Він хоче подружитися з дитиною-повією, але відлякує її. <...> Ця цілковита самотність є центром “Таксиста”» [54]. Крім того, у фільмі ми бачимо історію та *світ в проєкції* самого Тревіса. Наявність закадрового голосу, характер камерного погляду та асоціативний, деколи «рваний» монтаж є чіткими маркерами цього.

Відповідно, те, якими зображуються інші герої і середовище в цілому, також диктується його сприйняттям.

В оточення йому режисер підбирає Сібіл Шепард, яка грає Бетсі – красиву волонтерку політичного офісу кандидата в президенти, та Джоді Фостер, яка грає молоду неповнолітню повію Айріс. Дослідник Нового Голлівуду Пітер Біскінд пише, що вони шукали на роль Бетсі «типаж Сібіл Шепард» [42, с. 299-300], і врешті взяли саму Сібіл Шепард. Вона повинна була привнести в Бетсі виточену чарівність та «легкість», щоб зачарувати Тревіса. Режисер згадує в одному з інтерв'ю, що це мала була бути дівчина, яка б стала «богинєю» для Тревіса, тому для нього вона не людина [74]. Зовнішньо її краса відповідає тій «чистоті», яку шукає в людях ветеран. Разом з тим важливо було показати її внутрішню «простоту» та неможливість зрозуміти невідомі їй речі, а також в ній відсутнє співчуття. На відміну від відкритого та безпосереднього Тревіса, Бетсі є закритою і виваженою в усіх своїх діях та способі існування.

Одним з найбільш неочікуваних кастингових рішень є вибір 12-річної Джоді Фостер на роль повії Айріс. На момент зйомок у неї вже був сформований образ «Діснеївської дитини» завдяки трьом дитячим фільмам студії Дісней та римейку мюзикла «Том Соєр» (1973) Дона Тейлора. Як згадує в одному з інтерв'ю сама акторка, вона дуже здивувалась такій пропозиції: «Я подумала, “Ого, вони, мабуть, жартують!” Це була чудова роль для 21-річної дівчини, але я не могла повірити, що вони пропонують це мені. Я була дитиною Діснея» [63]. В молоді акторки були дитячість, невинність та чистота, які вона і додала до ролі Айріс. М. Скорсезе в інтерв'ю згадує, що Тревіс сприймає її також як «богиню-дитину», хоча сам відчувається нечистим і недостатньо хорошим [74]. Але саме цю «чистоту» і шукає Тревіс в людях у фільмі, тому режисер обрав «дитячу» Джоді Фостер на цю роль.

Під час зйомок Р. Де Ніро заборонив звертатись до себе «Роберт» та просив, щоб знімальна група не спілкувалась з ним. З ним комунікував тільки

Скорсезе, і для нього він був Тревісом. Актор культивував в собі почуття самотності та відрізаності від світу, що належали персонажу. Особливістю Тревіса є те, що він зітканий з протиріч, що при всій своїй грубості, ба навіть агресивності, він є чутливим та співчутливим, в ньому вирують переживання та почуття. Це контрастує з середовищем Нью-Йорку у фільмі. Більшість людей зайняті тільки «своїми справами», що призводить до байдужості. Нікого не хвилює наявність малолітніх повій, наркотиків та насилля на вулицях, натомість Тревіса це дуже турбує. Режисер знімав на живих залюднених вулицях міста, та брав людей зі «звичайною», «вуличною» зовнішністю на допоміжні ролі.

В існуванні актора в персонажі також наявна *поліритмія* – він існує в ритмі відмінному від людей та світу довкола. Його ритм збитий та мінливий – це робить його гру непередбачуваною. Саме тому в сцені з охоронцем секретної служби з'являється напруження від того, що глядач не розуміє, що герой зробить наступної миті. Зникає очікувана визначеність та заданість ігрової сцени. Актор створює динамічний рухомий характер, що дозволяє йому вільно *імпровізувати*. Як пише дослідник акторської майстерності Деніел Дреснер: «**Імпровізація** – це створення і виконання дій і слів в момент без попереднього плану. Обставини часто вказуються, але слова та їхнє використання належать вам» [53, с. 128]. Одна з найвідоміших сцен фільму, у якій Тревіс промовляє фразу: «Ти говориш до мене?», записана в сценарії всього одним рядком: «Тревіс говорить до себе в дзеркало». Усе те існування, поведінка та репліки знайдені і реалізовані актором через імпровізацію. Таку живу та динамічну гру можна охарактеризувати як *акторський «джаз»*.

Характерними рисами самого джазу є поліритмія, синкоповані ритми, поліфонічна ансамблева гра, часто навмисне відхилення висоти, використанням оригінальних тембрів, свінг, блюзові ноти та імпровізація [89]. Він народжується та оживає перед глядачем та слухачем як щось унікальне. Тобто це не просто неповторне виконання музичного твору, а неповторний акт творення музики.

Джон Колтрейн писав: «Я думаю, що більшість музикантів цікавляться правдою» [60]. Те саме можна сказати і про акторів. Дослідниця акторської гри Сюзан Батсон в книзі «Правда» також порівнює джаз з акторським мистецтвом: «Велика акторська гра свінгує. <...> Пристрасна, візіонерська акторська гра досягає тієї самої мети, що й чудова музика. Вона говорить правду» [39, с. 244]. Один з найбільш тонких інструментів створення правди вона вбачала в імпровізації. Кіно вчилось імпровізувати через акторів. Вдала імпровізація створює по-справжньому живого персонажа, однак для його реалізації протягом всього фільму потрібна ансамблева гра.

Принцип глибокої імерсивності використовував також Леонардо Ді Капріо у фільмі **«Що гнітить Гілберта Грейпа?»** (1993) Ласе Хольстрома. Він грає психічно хворого підлітка Арні, який є молодшим братом головного героя Гілберта (Джоні Депп). Під час випуску фільму глядачі та критики подумали, що 19-річний Л. Ді Капріо справжній підліток з ментальними вадами. Кажуть, що саме тому йому не дали за цю роль Оскар, бо вважали, що він нічого не грає.

Режисер ставив акторам чітку задачу перед пробами. Він показував запис з прототипом хлопчика на цю роль і потрібно було зіграти максимально наближено до нього [68]. З усіх претендентів Л. Ді Капріо справився з задачею найточніше. Після затвердження було інше завдання – через кілька місяців він повинен був вернутись з пластикою, мовою, реакціями, емоційною вибуховістю героя. В інтерв'ю Леонардо Ді Капріо згадує: «Мені довелося по-справжньому досліджувати і проникнути в свідомість людини з такою інвалідністю. Тож я провів кілька днів у будинку для розумово відсталих підлітків. Ми просто розмовляли, і я спостерігав за їхніми манерами» [93, с. 148]. Там актор також виписував особливості поведінки та манери кожної дитини. Так він шукав свого персонажа, творив його всередині себе. Це була задача виконавця знайти спосіб максимально наближено до реальності втілити героя.

Основою його гри є також імпровізація та особливий поліритмічний малюнок. Актор згадує, що не був залежний від сценарію, він мав власні правила існування у вільній та імпровізаційній манері, він був у своєму світі [68]. У його грі присутня неочікуваність та спонтанність. У сцені, у якій його сім'я свариться через їжу до святкування дня народження, він спокійно їсть, деколи голосно відригуючи, і навіть веселиться, підхоплюючи фразу Гілберта «Тато мертвий» (англ. dad dead), яку раптово починає кричати та повторювати на різний манер.

Його реакції та емоції динамічно змінюються, перескакуючи від одної до іншої. Як пише кінокритик Брітані Утлі: «Часом Ді Капріо доводиться зображати щастя, розчарування, смуток і гнів одночасно. Роблячи це, Ді Капріо також повинен підкреслити, як Арні демонструє та обробляє ці емоції інакше, ніж ті, хто його оточує» [97]. У сцені, у якій він знаходить мертву матір, його стан у процесі усвідомлення трагічної події спонтанно переходить від радості до роздратування, від гніву до страху. До того ж його Арні існує майже завжди врозріз з середовищем та відрізняється від усіх інших ритмом існування. Так, поки йде похорон, він спершу спокійно сидить біля могили батька, а потім раптово встає та починає радісно стрибати та кричати, побачивши як везуть ресторан на вантажівці.

Хоча Леонардо Ді Капріо грає і не протагоніста у фільмі, правдивість його зображення змістила акценти фільму саме на роль Арні. У пару до нього режисер поставив Джонні Деппа, який зіграв меланхолійного молодого продавця з провінційного містечка. Він також виділяється з оточення, але в першу чергу зовнішньо та візуально. Він єдиний «красунчик» у фільмі. Решта виконавців, що складають середовище сім'ї та містечка, мають просту, неприкрашену «життєву» зовнішність людей з американської провінції. Режисер застосовує тут всі вищезазначені аспекти ансамблевого контрапункту: Дж. Депп відрізняється за зовнішніми ознаками, а Л. Ді Капріо за внутрішніми ознаками та за стилістикою гри.

Стилістика існування Дж. Деппа у фільмі ближча до кінотеатральної – він «грає». Можна чітко розгледіти його задану дію, малюнок, сцену. На контрасті Л. Ді Капріо живе в характері, його реакції безпосередні та ментальні, а наївність абсолютна і чиста. Він робить те, що приходить в голову персонажа, тому в глядача не виникає сумніву в реальності героя. І цим він затьмарює протагоніста, стаючи більш об'ємним характером та основним носієм змісту. *В ансамблі поєднуються різні стилістики існування, що підкреслюють відмінність персонажа Арні від усіх інших.* Кінокритикиня з журналу «Time» Стефані Захарек пише: «правдивість гри Ді Капріо та його наполягання на збереженні гідності персонажа виглядали свіжо та революційно на той час, і все ще чудово виглядають сьогодні. Він фіксує бурхливу радість Арні, а також його напівусвідомлення того, що світ якимось чином залишив його позаду» [99].

Одним з найвідоміших акторів, які перевтілюються в персонажа, є Деніел Дей-Льюїс. Вже в перших своїх фільмах, таких як «Нестерпна легкість буття» (1988, реж. Філіп Кауфман), він проявляв надзвичайну уважність до достовірних деталей, але ще грав самого себе. Усього за рік у фільмі «**Моя ліва нога**» (1989) Джима Шерідана він зіграє Крісті Брауна, хлопця з церебральним паралічем. Єдина частина тіла, яку контролює персонаж Крісті – це ліва нога. Д. Дей-Льюїс тут вже існує в шкірі іншої – не схожої на нього – живої людини. Його реакції належать Крісті, голос, погляд, течія думки в очах. Виникає буття іншої людини, що веде до неймовірно відвертого рівня акторської інтимності.

Його зануреність в персонажа настільки глибока, що *на весь час зйомок він не виходив з образу ні на мить.* Актора переносили між кадрами та локаціями, возили на візку та навіть годували з рук – сам він не ходив. Кілька місяців він провів у шкірі персонажа з його моделлю поведінки, мисленням. У цей час він наче перестає бути Деніелом Дей-Льюїсом. Результатом такої роботи є те, що актор виробляє в собі думки та реакції персонажа, так як нормальна жива людина робить у взаємодії зі світом. Існування актора стає практично безпосереднім.

Такий персонаж, як Крісті Браун в «Моїй лівій нозі» (1989), очевидно, виділяється та випадає з середовища через свої фізіологічні особливості. Д. Дей-Льюїс не обмежується створенням зовнішнього малюнку, а заглиблюється в характер героя, реалізуючи його сильне почуття гордості, впертості та стійкості. Також у ньому присутній гнів на життя, що наклало на нього обмеження, які він намагається подолати. *Для достовірної реалізації характеру в площині фільму йому потрібен фон життя для взаємодії з ним.*

Режисер створює середовище багатодітної сім'ї з 15-ти людей за допомогою чудових ірландських акторів. Матір грає Бренда Фрікер, що приносить в роль безумовну любов та сильні материнські почуття. Її характеризує крупна статура, світлі очі та добрий, але сумний погляд. З внутрішніх ознак – це терпеливість та жертвність. Вартим уваги є те, що сама акторка ніколи не мала дітей, а її єдиний чоловік страждав від алкоголізму і невдовзі після зйомок помер. Сильні почуття у фільмі є результатом нереалізованого сімейного життя та існують попри життєвий досвід акторки. За цю роль вона отримала нагороду Оскар за найкращу роль другого плану.

Батька грає Рей МакАналі. У ньому присутня робітнича грубість та строгість, що зовнішньо виражається через його кремезну статуру, великі руки та густі брови. Він вимогливий, вибуховий, але працьовитий глава сімейства. У самого ж актора четверо дітей. Це була остання з його ролей: через рік після фільму він помер від серцевого нападу.

Решта братів та сестер у фільмі достовірно відтворюють побут небагатої робітничої ірландської сім'ї, у якій панує близькість та підтримка. Також примітною є роль Елін Кол, доглядачки Крісті і його об'єкту любові, яку зіграла Фіона Шоу. Вона не є «красунею» в класичному розумінні, однак її коротка зачіска та ясні голубі очі створюють образ розумної та доброї жінки. Також режисер вибудовує середовище Дубліна, підбираючи на ролі акторів з «живими»

обличчями. Ансамблем акторів він створює достовірне середовище, що стає фоном для об'ємного персонажа у виконанні Деніела Дей-Льюїса.

Ще одним фільмом, де грає Д. Дей-Льюїс є «**Нафта**» (2007) Пола Томаса Андерсона. Фільм розповідає про жорстокого бізнесмена Деніела Плейнв'ю, який займається пошуком та розробкою нафтових родовищ, паралельно виховуючи прийомного сина. Актор знаходить кардинально інший малюнок персонажа, у якому домінує жорсткість, грубість та самотність, що проявляються в кожній секунді існування на екрані. Серед основних зовнішніх рис: мова, що деколи переходить в буркотіння; виражений американський акцент; груба, звіряча пластика; дещо згорблена статура; виразний та проникливий погляд. Актор також довго та уважно працював над створенням цього образу.

Режисер вибудовує оповідь у фільмі, спостерігаючи за життям Плейнв'ю. У фільмі розвиток, чи скорше «деградація» характеру та його внутрішніх якостей, не збігається з розгортанням зовнішньої дії героя, яка направлена на збагачення та домінацію над іншими персонажами. Якщо в контексті зовнішньої дії він досягає успіху – долає й підминає своїх противників та конкурентів (священник, представники конкуруючої нафтової компанії), то в плані внутрішньої дії він все більше втрачає надію на любов та людські почуття (невдале батьківство, ненависть сина). У фіналі, досягнувши зовнішньої цілі (нафтова імперія та багатство), він не досягає внутрішньої (бажання любові та створення сім'ї).

В ансамбль до Д. Дей-Льюїса режисер підбирає Пола Дано, який грає молодого амбітного проповідника Елая Сандея (антагоніст), Ділона Фрейзера, що грає його маленького прийомного сина (об'єкт кохання), Кірана Хіндса, що грає його праву руку Флетчера (конфідент) та Кевіна Дж. О'Конора, як підставного брата Плейнв'ю (контрастний персонаж). Інші актори відображають у фільмі середовище Америки початку ХХ ст., яке можна охарактеризувати, як жадібне та

лицемірне. Характер протагоніста стає не винятком з правил, а радше неймовірно яскравим і достовірним *породженням соціального середовища*.

Основний конфлікт фільму створює дует «Елай – Деніел». У фільмі режисер представляє два характери, які спочатку здаються антиподами, тобто протилежностями, але в процесі розвитку фільму виявляється їхня схожість та спорідненість. Кожен з цих персонажів існує у своїй соціальній масці, що характеризується реалістичною, стриманою та достовірною грою. Проте в певних ситуаціях вони розкривають своє справжнє «*нутро*», що виражається *через експресивну, гіперболізовану та навіть театралізовану гру*.

Наприклад, у сцені, у якій Елай здійснює хрещення Деніела, обидва персонажі існують у надмірно умовній стилістиці. Елай реалізує такий стиль гри, оскільки це виправдано його незвичним емоційним стилем проповідей, через який він втілює свій бажаний образ. Деніел, навпаки, спочатку демонструє стриманість та напруженість, але з розвитком сцени, коли священник згадує його стосунки з сином, він переходить до підсилено емоційної гри.

Таким чином, режисер використовує різні стилістичні прийоми акторської гри, щоб показати присутність у персонажів соціальної маски та проявити характери у двох вимірах: ким вони прагнуть бути та ким вони є насправді.

Результатом ще одної співпраці Пола Томаса Андерсона з Деніелом Дей-Льюїсом є фільм «**Примарна нитка**» (2017). У ньому режисер разом з актором вибудовують кардинально інший характер, що також стає основною ансамблю. Стрічка розповідає про Рейнольдса Вудкока, педантичного та талановитого дизайнера вишуканої моди, який знайомиться з офіціанткою Альмою та робить її своєю музою. У кінокартині прослідковуються їхні стосунки, але головною є реалізація характеру Вудкока. Він є стриманим, ніжним, елегантним та гордим. Порівнюючи з попередньою роллю у фільмі П. Т. Андерсона, в зображенні Д. Дей-Льюїсом персонажа змінюється практично все. Особливо помітною є різниця в манері рухів руками, взаємодії з предметами

(костюмами), погляді. Деніел Дей-Льюїс знову перероблює себе на лад іншої людини – для цього він рік провів навчаючись проектувати та шити одяг. Варто зазначити, що як і більшості ролям актора, Вудкоку притаманні потужний внутрішній стержень та воля.

Базуючись на характері Вудкока, П. Т. Андерсон бере в основу ансамблю також двох жінок. Першою є Вікі Кріпс, що грає Альму – скромну, але розумну офіціантку, яка стає музою, коханкою, противницею та зрештою дружиною протагоніста. Їхня взаємодія формує основну сюжетну лінію. Альма є об'єктом любові, а відповідно те, якою вона є, характеризує головного персонажа, його смак та вподобання. Беручи В. Кріпс на цю роль, режисер робить Альму дещо незграбною, вайлуватою (через її великий зріст), зовнішньо «простуватою» (з обличчям «провінційної» дівчини), але однак з сильною волею та твердим характером. Вибір її об'єктом любові характеризує Вудкока як людину, що судить людей не «за обкладинкою», а за внутрішнім наповненням. Цей персонаж, створюючи красу зовнішню (плаття та костюми), у людях звертає увагу та цінує красу внутрішню. Їхня взаємодія у фільмі існує в площині «любов – змагання», оскільки щоб Вудкока зацікавити, людина повинна також проявити характер.

Другою є Леслі Менвіл, яка грає Сіріл Вудкок, його вірну старшу сестру та помічницю у справах дизайнерського дому. Вона виступає конфідентом для Рейнолдса. Л. Менвіл в цій ролі також стримана, спокійна та розсудлива. У неї є природня мудрість та виваженість, що дозволяє їй організовувати простір довкола капризного та вимогливого брата. Разом дві героїні створюють соціальні зв'язки з домінантним персонажем Рейнолдсом Вудкоком.

Не менш важливим у фільмі є також соціальне середовище, що складається з працівниць дизайнерського дому – виключно жінок. Багато з них є вже старшими паннами з сивиною у волоссі, що говорить про їхню відданість справі. Їхній зовнішній вигляд завжди доглянутий і строгий, волосся акуратно укладене. Вони повністю відповідають смаку та правилам, що задає Вудкок. Режисер

створює те соціальне середовище, що *віддзеркалює* характер протагоніста, його правила життя та цінності. Наприклад, у сцені, у якій їм потрібно було терміново перешивати порвану сукню для принцеси, у їхній роботі присутня злагожденість, чіткість та повна залученість. Відсутність такого оточення або ж його невідповідність протагоністу не дала б змогу вималювати характер Вудкока в повному об'ємі. Для таких глибоко імерсивних акторів режисеру потрібно створити соціальне середовище, яке б слугувало чітким та достовірним фоном для героя. Це дає змогу *висвітлити зв'язки з іншими людьми та проявити те «внутрішнє життя»*, яке здатні створити такі виконавці.

Деніел Дей-Льюїс природний у характері. Таке пікове існування акторського єства протягом довгого часу потребує колосальних внутрішніх зусиль. Можливо, саме тому він робив багаторічні паузи між фільмами та усамітнювався з родиною для відновлення.

Підсумовуючи сказане вище, зазначимо, що коли актор творить нового персонажа та «зникає» в ньому, то проявляється його особистість. Такий вищий прояв акторської майстерності потребує від виконавця «оголення» себе. У грі на такому рівні висвітлюється здатність актора не просто зрозуміти, а створити інше єство в собі. Використовуючи особливий рівень достовірності існування актора, крім «сторітелінг екторс» (англ. *storytelling actors*) для режисера відкривається «*керектертелінг екторс*» (англ. *character-telling actors*). Тобто не тільки залучення акторів для розповіді історії як мережива подій, а виклад акторами складного людського характеру як наповненої змістом особистості. Створюється унікальна чистота людського буття на екрані, що несе в собі зміст. Для підтримки такого існування, акторський ансамбль повинен сконструювати достовірний соціальний фон для головного персонажа, що буде контрастувати з ним або віддзеркалювати його.

Висновки до Розділу III

Виявлено, що ансамбль у кіно створює певну модель соціуму вигаданого екранного світу. У залежності від драматургії та режисерського рішення розподілу функцій персонажів на перше місце виходить або конструювання взаємодії головного героя з середовищем, або окреслення характеру середовища, або ж взаємодія кількох середовищ. У моделі ієрархічного ансамблю основним стає висвітлення площини «герой – середовище». Протагоніст зазвичай повинен вирізнитись з цього середовища внутрішніми та/або зовнішніми ознаками, чи за природою акторської гри. Це призводить до виникнення контрапункту в ансамблі. У моделі демократичного (фрескового) ансамблю, що не має такого чіткого ієрархічного поділу, основним є зображення площин «середовище», «середовище – середовище», або ж «середовище – герой». Основною ціллю режисерської характеристики стає середовище екранного світу. У результаті дослідження типів акторської природи виокремлено наявність характерних акторів-особистостей, що глибоко імерсивно перевтілюються в персонажа. При наявності в акторському ансамблі виконавця такого типу, режисер рештою учасників повинен створити для нього достовірний фон соціальної реальності екранного світу. Варто зазначити, що змістовний акцент у таких фільмах зміщується на акторське «проживання» характеру в такому екранному світі.

ВИСНОВКИ

У запропонованому дослідженні здійснено комплексний аналіз роботи з акторським ансамблем у процесі режисерського творення екранного світу в ігровому кіно. Завдяки вирішенню поставлених завдань здобуто наступні наукові висновки:

1. Результатом ґрунтовного дослідження матеріалів, опрацювання наукової літератури, теоретичної, методологічної та джерельної бази дослідження стала систематизація бібліографічних матеріалів. У підсумку, за тематичним спрямуванням виділено наступні групи: 1) мистецтвознавчі твори, словники та довідники, що формують терміни та поняття професійної театрознавчої та кінознавчої лексики; 2) роботи вітчизняних та зарубіжних дослідників теоретичних та практичних засад кіномистецтва, що розглядають інструменти та методи режисерської роботи; 3) праці, що розглядають теорію та практику акторської майстерності в кіно та театрі; 4) твори з теорії драматургії та основ сценарної роботи; 5) роботи істориків світового та національного кінематографу, присвячені дослідженню режисерських стилістичних особливостей; 6) праці кінокритиків та кінознавців, які розкривають сутнісні ознаки підходів режисерів до роботи з актором, характерами персонажів та створенням екранного світу.

2. Розглянуто ключові поняття, що застосовуються під час роботи з акторським колективом, такі як «характер», «амплуа», «типаж». Сформульовано значення терміну «ансамбль» та виокремлено специфічне розуміння поняття «акторського ансамблю» в контексті кінематографу, що тлумачиться як колектив акторів, чий вигляд, гра, взаємодія та співіснування у фільмі спрямовані на створення єдиного екранного світу, визначеного ідеєю та задумом режисера. Уточнено розуміння поняття «характеризація» як режисерського інструменту індивідуалізації ролей при роботі з акторами-виконавцями, що є ключовим при створенні екранного світу ігрового кінофільму.

3. Аналізуючи історичний контекст акторського сторітелінгу, особливу увагу було приділено розгляду театральних етапів розвитку ансамблевої акторської гри. Визначено, що кінематограф досить швидко перейшов від фіксації реальних побутових ситуацій до розповіді вигаданих історій, що втілюються акторами. Початкову стилістку існування в кадрі можна охарактеризувати як гіперболізовану демонстрацію руху. Наголошено, що режисер розповідає історію через взаємодію акторів, створюючи разом з ними персонажів та стосунки між ними. З'ясовано, що цілісність оповіді в кіно залежить від рівномірного акторського існування.

4. Під час подальшого поглибленого огляду історії було простежено становлення американської моделі акторського сторітелінгу. Визначено домінанту розважального аспекту американських ігрових кінофільмів, що базувались на незмінних масках-персонажах, яскравих трюках та на відтворенні захоплюючих епічних подій. Важливою властивістю була універсальність та доступність кіно, тому що в США суспільство було багатонаціональним та багатокультурним. Незважаючи на певні зміни, цей вид розваг зберігся до теперішнього часу, що вказує на стійкий попит і привабливість такого підходу в кіномистецтві. Основна мета акторського сторітелінгу полягає у розповіді низки подій та демонстрації зовнішньої дії. Актори повинні бути яскравими, зрозумілими та легко впізнаваними, щоб відповідати вимогам масового та універсального кінематографу. Акторський ансамбль характеризується ситуативною функціональністю персонажів, соціальною типажністю та наявністю рольових моделей.

5. У результаті аналізу великої кількості теоретичного та практичного матеріалу було охарактеризовано європейську модель розвитку акторського сторітелінгу та ансамблю. Виявлено, що кінематограф Європи (зокрема шведські, французькі, данські кіностудії) переважно тяжів до наробітків драматичного

театру. Це прагнення проявлялось у залученні класичної літератури та драматургії, акторів з професійних драматичних театрів, створенні складних характерів. Також це проявлялось у застосуванні режисерами в роботі з актором таких понять як *внутрішній конфлікт*, *психологічна зміна та психологічний жест*. Важливим аспектом європейських фільмів є не тільки якість акторської гри, але й те, ким є персонажі, їх розташування в драматургічному розкладі сил, а також значення цих персонажів у загальній структурі твору. З появою складних і різноманітних характерів починає формуватися структура розподілу функцій у кінематографі. Це стає одним зі способів організації драматургії, запозичуючи театральні принципи побудови багатофігурної дії. Виявлено також використання таких ансамблевих рішень режисерами як: поєднання професійних та непрофесійних акторів; створення характеру персонажа через оточення; поєднання реалістичного та гіперболізованого існування.

6. Виявлено зміни, які відбулись в акторському сторітелінгу з приходом звуку. Манера гри акторів в кіно наблизилась до театральної та стала частиною «голлівудського студійного стилю». Таку стилістику гри запропоновано називати кінотеатральною, а в її основі лежало завдання чіткого та емоційного відтворення драматичного тексту. Вона також не передбачала створення різноманітних характерів акторами, а натомість пропонувала систему зірок, чітку жанровість фільмів, що базувались на драматичному конфлікті, та акторські ампула. Поява нового розуміння кіноансамблю сформувалась разом з виникненням напрямку італійського неореалізму, що використовував непрофесійних акторів та документальну стилістику гри. Фокус режисера зміщувався на показ достовірного середовища екранного світу фільму.

7. Визначено, що функції головних персонажів як доміантних фігур історії полягають у створенні конфлікту та сюжету фільму. Простежено взаємоз'язок вимог режисера до виконавця на роль та драматургічних функцій персонажу.

Протагоніст повинен бути найбільш об'ємним та різностороннім героєм, тому актор мусить вміти грати внутрішній конфлікт, мати харизму та реалізовувати внутрішню дію. Антагоніст створює протидію протагоністу та заряджає конфлікт. Виконавцю цієї ролі також потрібно бути харизматичним, з яскравим зовнішнім малюнком, що запам'ятовується. Режисерське рішення цього персонажа в більш умовній чи реалістичній стилістиці впливає на сприйняття глядачем і самого протагоніста. Об'єкт любові створює головну сюжетну лінію для головного героя. Важливими для виконавця цієї ролі є харизма, виразна зовнішня та внутрішня характеристика та здатність закохати в себе глядача. Те, яким є цей персонаж та виконавець ролі, характеризує протагоніста.

8. З'ясовано художнє значення, функції та характеристики допоміжних персонажів фільму. За основу було взято поділ функцій допоміжних персонажів, запропонований Л. Сегер, на конфідента, контрастних персонажів та тематичних персонажів. Вони повинні підтримувати дії головних героїв, бути контрастними до протагоніста або сприяти реалізації теми фільму. Таким чином, для цих ролей режисеру потрібно підбирати виконавців з вираженими характерними рисами. Рішення цих ролей залежить від характеру протагоніста.

9. Виявлено функції мінорних персонажів, що слугують для режисера інструментом створення атмосфери фільму. У залежності від участі в дії та наявності слів виокремлено такі групи: 1) епізодичні персонажі; 2) персонажі групових сцен; 2) персонажі масових сцен. Мінорні персонажі відіграють ключову роль у створенні характеру середовища дії та атмосфери фільму. Актори, що виконують ролі другого плану, повинні мати одну чітко виражену рису, яка легко сприймається глядачем, і часто обираються за принципом типажності.

10. Розглянуто акторський ансамбль в ігровому кіно як режисерську презентацію соціуму екранного світу. Акторський ансамбль є необхідною складовою будь-якого ігрового фільму та залежить від драматургічної основи і рішення режисера. Визначено основні етапи роботи з ансамблем, а саме: *кастинг*,

репетиційний процес та знімальний процес. Вибором виконавців режисер «характеризує» історію. Також з'ясовано, що на вигляд ансамблю впливає наявність чи відсутність *проекції персонажа-оповідача*. Акторський ансамбль, його ознаки, стосунки між персонажами, розподіл сил та домінуючі цінності формують для глядача певну соціальну модель екранного світу. Визначено, що вигаданий соціум, представлений у фільмі, не дорівнює реальному, але є його відображенням. Режисер у процесі роботи з акторським ансамблем визначає характер цього відображення, створюючи специфічний погляд на реальність.

11. Проаналізовано класичну модель ієрархічної системи персонажів та роботу з акторським ансамблем цього типу. З'ясовано, що така система зазвичай передбачає наявність одного чи кількох протагоністів та решту допоміжних і мінорних персонажів, основною задачею яких є чіткіше вимальовувати характер головного героя. Також виявлено, що режисер висвітлює площину *«герой – середовище»*, у якій протагоніст у дане середовище не вкладається чи переростає його. Для цього він повинен виділятися певними зовнішніми або внутрішніми ознаками. Це стає підґрунтям для створення конфліктного *контрапункту* в ансамблі.

12. Охарактеризовано «демократичну» модель ансамблю рівнозначних персонажів. Виявлено, що в такій моделі послаблюється або зникає площина *«герой – середовище»*. Натомість у роботі режисера на перше місце виходить висвітлення площини *«середовища»* або ж з'являється площина *«середовище – середовище»*. З'ясовано, що конфлікт у фільмі стає послабленим, а увага зосереджується на побутовому існуванні героїв. Виконавці підбираються за критерієм *відповідності соціальному середовищу*, тому режисери використовують непрофесійних акторів або ж акторську стилістику «відсутності гри». Режисура такого ансамблевого рішення концентрує увагу на висловленні про реальність екранного світу як таку.

13. Виокремлено модель соціального середовища як фону для домінантного персонажа. З'ясовано, що акторська гра в кіно відрізняється від театральної, її охарактеризовано як мікротехніка. Її основною властивістю є інтимність існування. Запропоновано додаткову категорію акторів – *характерний актор-особистість*. Ця категорія представлена глибоко імерсивним актором, що означений високим рівнем самопізнання, потужно розвинутою уявою та здатністю до імпровізації. Виявлено, що створюючи характер на стику персонажу і себе самого, виникає особливий рівень достовірності існування актора. Для режисера відкривається можливість розповіді актором не тільки історії як мережива подій, а складного людського характеру як наповненої змістом особистості. Запропоновано назвати цю категорію англійським терміном *charactertelling actors*, що окреслює характероцентричну оповідь режисера через акторську гру. Для підтримки такого існування, акторський ансамбль повинен створити достовірний фон соціального середовища для головного персонажа, що буде контрастувати з ним або віддзеркалювати його.

Зроблено загальний висновок, що режисер підбирає та залучає акторів для створення екранного світу. Режисерське вирішення акторського ансамблю визначає характер моделювання соціальних конструктів художнього світу ігрового фільму, що будується на ієрархічних чи демократичних засадах, або ж концентрується на характері людини в соціальному середовищі.

Подальше дослідження роботи режисера з акторським ансамблем видається перспективним. Зокрема, важливим є дослідити взаємозв'язок різних моделей акторського ансамблю з візуальними операторськими рішеннями у фільмах. Також потенційно значимим є дослідження впливу поєднання в акторському ансамблі виконавців, що працюють з кардинально відмінними методами акторської гри.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 1930s: Film and Theater. *Encyclopedia.com* | *Free Online Encyclopedia*.
URL: <https://www.encyclopedia.com/history/culture-magazines/1930s-film-and-theater> (date of access: 14.02.2024).
2. Арістотель «Поетика» / пер. з древньогрецької Бориса Тена. Київ : Мистецтво, 1967. 140 с.
3. Брюховецька Л. Кіномистецтво. Київ : Логос, 2011. 391 с.
4. Брюховецька Л. Містичний, метафоричний, модерний. *Журнал «Кіно-Театр»*. 2018. №2. С. 39–42.
5. Брюховецька Л. Фільм як результат чаклунства. *Газета "День"*.
URL: <https://web.archive.org/web/20131202222823/http://www.day.kiev.ua/uk/article/kultura/film-yak-rezultat-chaklunstva> (дата звернення: 08.02.2024).
6. Брюховецька О. Переосмислюючи поетичне кіно анаморфоз "Камінного хреста". *Журнал «Кіно-Театр»*. 2008. №5.
7. Вергеліс О. Перший у списку. Богдан Ступка - про Миколайчука, Іоселіані, «Бульбу» і майбутні прем'єри. *Дзеркало тижня*.
URL: https://zn.ua/ukr/ART/pershyy_u_spisku_bogdan_stupka_-_pro_mikolaychuka,_ioseliani,_bulbu_i_maybutni_premeri.html (дата звернення: 14.06.2024).
8. Гете Й. В. Фауст / пер. М. Лукаш. Київ : Знання, 2024. 432 с.
9. Госейко Л. Історія українського кінематографа. 1896-1995 / Пер. із франц. Київ : КІНО-КОЛО, 2005. 464 с.
10. Десятник Г., Лимар Л. Основи акторської майстерності в екранній творчості. Київ : Інститут журналістики КНУ ім. Тараса Шевченка, 2020. 108 с.
11. Еврипід. Трагедії. Київ : Видавництво «Основи», 1993. 448 с.

12. Есхіл. Трагедії / Переклади з давньогрецької А. Содомори та Б. Тена. Київ : Дніпро, 1990. 320 с.
13. Зайцева В. Практика композиції : навч. посібник для студентів закладів вищої освіти. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2021. 116 с.
14. Ібсен Г. Ворог народу / пер. з нор. В. Гладка, К. Корякіна. Харків : Фоліо, 2024. 256 с.
15. Ібсен Г. Ляльковий будиночок. Харків : Фоліо, 2023. 316 с.
16. Ілленко Ю. Парадигма кіно. Київ : Абрис, 1999. 416 с.
17. Кісін В. Б. Режисура як мистецтво та професія : навчальне видання. Київ : Науково-освітній центр "АЕЛС-технологія", 1999. 284 с.
18. Клековкін О. Theatrica: Лексикон. Київ : Фенікс, 2012. 800 с.
19. Крюкова Г., Мостовщикова Д. Теоретичні основи композиції в образотворчому мистецтві. *Двадцята Всеукраїнська практично-пізнавальна інтернет-конференція "Наукова думка сучасності і майбутнього"* : тези доп., 3–11 трав. 2018 р., Дніпро. URL: <https://naukam.triada.in.ua/index.php/konferentsiji/50-dvadtsyata-vseukrajinska-praktichno-piznavalna-internet-konferentsiya/467-teoretichni-osnovi-kompozitsiji-v-obrazotvorchomu-mistetstvi> (дата звернення 17.02.2023)
20. Лесь Курбас. Березіль: із творчої спадщини / упоряд. і прим. М. Г. Лабінський; передм. Ю. Бобошко. Київ : Дніпро, 1988. 520 с.
21. Миславський В. Кінословник: Терміни, визначення, жаргонізми. Харків : Харк. держ. ун-т мистецтв ім. М. П. Котляревського, 2007. 328 с.
22. Мольєр. Комедії / пер. з фр. І. Стешенко, М. Рильський, С. Самійленко. Київ : Дніпро, 1981. 504 с.
23. Паві П. Словник театру. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2006. 640 с.

24. Погребняк Г. Авторський кінематограф у культурному просторі другої половини ХХ – початку ХХІ століття : моногр. Київ : НАКККіМ, 2020. 448 с.
25. Пономаренко С. «Білий птах з чорною ознакою»: українська кінофреска ХХ століття. *Дніпропетровська обласна універсальна наукова бібліотека*. URL: <https://www.libr.dp.ua/?do=ukrainica&lng=1&id=4&idg=341> (дата звернення: 08.03.2024).
26. Словник театрознавчих термінів і понять / уклад.: Савченко І., Ліпницька І. Київ : Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова, 2021. 144 с.
27. Совгира Т., Татаренко М. Принципи роботи актора на знімальному майданчику. *«Молодий вчений»*, 2018. № 11 (2). С. 604–607.
28. Софокл. Трагедії. Київ : Видавництво художньої літератури «Дніпро», 1989. 303 с.
29. Стайн Дж. Сучасна драматургія в теорії та театральній практиці : у 3 кн. / пер. Г. Пехник, І. Босак, І. Ковальська, О. Дзера. Книга 1. Реалізм і натуралізм. Львів : ЛНУ ім. І. Франка, 2003. Кн. 1 : Реалізм і Натуралізм. 256 с.
30. Фотографія. *Slovnyk.me*. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/фотографія> (дата звернення: 13.06.2024).
31. Чорний О. Фільму Леоніда Осики «Камінний хрест» - 55. *Kyiv Post*. URL: <https://www.kyivpost.com/uk/post/26125> (дата звернення: 14.03.2024).
32. Шекспір В. Гамлет / пер. з англ. М. Рудницького. Львів : Видавничий центр ЛНУ ім. Івана Франка, 2008. 192 с.
33. Шекспір В. Зібрання творів : у 6 т. Київ : Дніпро, 1986. Т. 6. 838 с.
34. Шекспір В. Макбет / пер. з англ. Ю. Корецький. Київ : Державне видавництво «Мистецтво», 1937. 166 с.
35. Шекспір В. Отелло, венеційський мавр / пер. з англ. І. Стешенко. Київ : Знання, 2019. 206 с.

36. Шекспір В. Ромео та Джульєтта / пер. з англ. А. Гозенбуд. Київ : Державне видавництво «Мистецтво», 1937. 200 с.
37. Шклярєвський Г., Терещенко Ю. Морфологія і синтаксис екранних мистецтв. Київ : Альма-Прес, 2004. 320 с.
38. Abel R. French Film Theory and Criticism. Princeton University Press, 2020. Vol. 1. 484 p.
39. Batson S. Truth: Personas, Needs, and Flaws in the Art of Building Actors and Creating Characters. New York : Webster\Stone, 2013. 316 p.
40. Bazin A. What Is Cinema? : 4 vol. / trans. Hugh G. Berkeley : University of California Press, 1972. Vol. 2. 212 p.
41. Beaver F. E. Dictionary Of Film Terms: The Aesthetic Companion To Film Analysis. New York : Twayne Publisher, 1994. 432 p.
42. Biskind P. Easy Riders Raging Bulls: How the Sex-Drugs-And Rock 'N Roll Generation Save. Simon & Schuster, 2011. 512 p.
43. Blandford S. The film studies dictionary. London : Arnold, 2001. 287 p.
44. Bordwell D. Narration in the Fiction Film. London : Routledge, 1985. 384 p.
45. Bordwell D. On The History Of Film Style. Cambridge — London : Harvard University Press, 1997. 322 p.
46. Bordwell D., Thompson K., J. Smith. Film art: An introduction (Twelfth edition). New York : McGraw-Hill Education, 2020. 494 p.
47. Brown S. Proto-Acting as a New Concept: Personal Mimicry and the Origins of Role Playing. *Humanities*. 2017. Vol. 6, no. 2.
48. Çaglayan O. E. Screening boredom: the history and aesthetics of slow cinema. *University of Kent*. 2014. URL: <https://kar.kent.ac.uk/43155/> (date of access: 14.06.2024).
49. Comey J. The art of film acting: a guide for actors and directors. USA : Focal Press, 2002. 290 p.

50. Cornford T. *Theatre Studios: A Political History of Ensemble Theatre-Making*. Taylor & Francis Group, 2020. 376 p.
51. Dale A. S. *Comedy is a man in trouble: Slapstick in American movies*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2000. 270 p.
52. Dancyger K., Rush J. *Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules* (4 ed.). Oxford : Focal Press, 2007. 409 p.
53. Dresner D. *A Life-coaching Approach to Screen Acting*. London : Methuen Drama, 2018. 176 p.
54. Ebert R. *Taxi Driver: 20th Anniversary Edition* movie review (1996). *Movie reviews and ratings by Film Critic Roger Ebert*.
URL: <https://www.rogerebert.com/reviews/taxi-driver-20th-anniversary-edition-1996> (date of access: 17.04.2024).
55. Eidsvik C. *Cineliteracy: Film Among the Arts*. New York : Random House, 1978. 303 p.
56. Forman M. *Turnaround: A memoir*. New York : Villard Books, 1994. 295 p.
57. *Flickers of Desire* / ed. Jennifer M. Bean. Rutgers University Press, 2011. 288 p.
58. Frensham R. *Teach yourself screenwriting*. London : Hodder Education, 2008. 338 p.
59. Howard D. Mabley E. *Tools Of Screenwriting*. NY : St. Martin's Griffin, 1995. 320 p.
60. John Coltrane Quote: "I think the majority of musicians are interested in truth.". *Inspirational Quotes on Beautiful Wallpapers - QuoteFancy*.
URL: <https://quotefancy.com/quote/1141453/John-Coltrane-I-think-the-majority-of-musicians-are-interested-in-truth> (date of access: 14.06.2024).
61. Kazan E. *Kazan on Directing*, New York : Knopf Doubleday Publishing Group, 2010. 368 p.

62. Kingdon T. *Total Directing : Integrating Camera and Performance in Film and Television*. Los Angeles : Silman-James press, 2004. 588 p.
63. Klemesrud J. Jodie Foster's Rise From Disney To Depravity. *The New York Times*. 1976. March 7. P. 13.
64. Konigsberg I. *The complete film dictionary*. 2nd ed. New York : Penguin Reference, 1997. 469 p.
65. Kuhn A., Westwell G. *A Dictionary Of Film Studies*. Oxford : Oxford University Press, 2012. 516 p.
66. Kuritz P. *The making of theatre history*. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice Hall, 1988. 468 p.
67. Kuriyama C. B. Chaplin's Impure Comedy: The Art of Survival. *Film Quarterly*, 1992. № 45(3). P. 26–38.
68. Leonardo DiCaprio reflects on his pivotal role in 'What's Eating Gilbert Grape' #leonardodicaprio, 2023. *YouTube*.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BIGAD2xsh7g> (date of access: 14.06.2024).
69. Liao M. M. K. *Crafting Characters: Character Analysis For Film & TV*. Hong Kong : Liao Ming Kei Malcolm, 2022. 206 p.
70. Luc Besson & Natalie Portman, 2007. *YouTube*.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lHF1fK1SHeA> (date of access: 10.03.2023).
71. Lumet S. *Making Movies*. New York : Vintage Books, 1996. 195 p.
72. Mammet D. *On Directing Film*. New York : The Penguin Group, 1991. 134 p.
73. Martin H. *The language of theatre*. New York : Routledge, 1998. 316 p.
74. Martin Scorsese and screenwriter Paul Schrader discuss their movie "Taxi Driver". *The WFMT Studs Terkel Radio Archive | A Living Celebration*.
URL: <https://studsterkel.wfmt.com/programs/martin-scorsese-and-screenwriter-paul-schrader-discuss-their-movie-taxi->

- [driver?t=1218.099,1228.638&a=AndYouKnow,AHumaBein](#) (date of access: 14.06.2024).
75. Matharu K., Berry M., Brown S. Storytelling as a fundamental form of acting. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. 2020. №16(2), P. 272–289.
 76. Mayer D. Which legacy of the theatre? Acting in silent film: some questions and some problems. *Screen Acting* (1st ed.) / ed. by P. Kramer, A. Lovell. London : Routledge, 1999. P. 10-30.
 77. McCarthy S. *Cult Movies in Sixty Seconds: The Best Movies in the World in Less than a Minute*. London : Fusion Press, a division of Satin Publications Ltd., 2003. 208 p.
 78. McKee R. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York : Regan Books, 1997. 466 p.
 79. Milne T. *The cinema of Carl Dreyer*. New York : A. S. Barnes, 1971. 191 p.
 80. Naremore J. *Acting in the cinema*. Berkeley : University of California Press, 1988. 307 p.
 81. Nolletti A. *Classical Hollywood, 1928–1946. Acting* / ed. By C. Springer, J. Levinson. New Brunswick — New Jersey : Rutgers University Press, 2015. P. 49-73.
 82. O’Donoghue D. Jean Gabin: The Actor Who Was France. *Cineaste Magazine*. URL: <https://www.cineaste.com/summer2023/jean-gabin-the-actor-who-was-france> (date of access: 19.05.2024).
 83. Radosavljevic D. *The Contemporary Ensemble: Interviews with Theatre-Makers*. New York : Routledge, 2013. 296 p.
 84. *Random House Webster's unabridged dictionary*. New York : Random House, 2000. 2230 p.
 85. Rausch A. J. *Films of Martin Scorsese and Robert de Niro*. Lanham, MD : Scarecrow Press Incorporated, 2010. 215 p.

86. Ross M. Background Actors, Extras or Atmosphere? *Kid's Top Hollywood Acting Coach*.
URL: https://tophollywoodactingcoach.com/2012/01/background_actors_extra_atmosphere/ (date of access: 12.04.2023).
87. Sadoul G. Histoire générale du cinéma. Paris : Denoël, 1946. T. III Vol. 2 : Le cinéma devient un art : (1909-1920) ; La première guerre mondiale. 546 p.
88. Schrader P. Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer. Oakland : University of California Press, 2018. 233 p.
89. Schuller G. "jazz". *Encyclopedia Britannica*, 13 Jun. 2024, <https://www.britannica.com/art/jazz>. (date of access 14.06.2024).
90. Seger L. Creating Unforgettable Character. New York : An Owl Book Henry Holt and Company, 1990. 240 p.
91. Seger L. Making a Good Script Great. Los Angeles : Silman-James Press, 2010. 244 p.
92. Shiel M. Italian Neorealism: Rebuilding The Cinematic City. London : Wallflower Press, 2006. 154 p.
93. Speed F. M., Cameron-Wilson J. Film Review 1994-5: Including Video Releases (Film Review). 5th ed. Virgin Pub, 1995. 192 p.
94. Thompson D. The Lives of Supporting Players. *Movie Acting, the Film Reader (In Focus--Routledge Film Readers)* / ed. by P. Wojcik. New York, 2004. P. 207–211.
95. Thompson K., Bordwell D. Film history: An introduction. 2nd ed. Boston : McGraw-Hill, 2003. 788 p.
96. Travis M. Directing feature films : the creative collaboration between directors, writers, and actors. LA : Michael Wise Production, 2000. 401 p.
97. Utley B. One Of Leonardo DiCaprio's Best Roles Is One of His Earliest. *Game Rant*. URL: <https://gamerant.com/leonardo-dicaprio-best-roles-earliest-whats-eating-gilbert-grape/>(date of access: 14.06.2024).

98. Woal M., Woal L. K. Chaplin and the comedy of melodrama. *Journal of Film and Video*, 1994. № 46(3). P. 3–15.
99. Zacharek S. The Two 1993 Movies That Made Leonardo DiCaprio a Star. *TIME*. URL: <https://time.com/6549175/leonardo-dicaprio-whats-eating-gilbert-grape-anniversary/>(date of access: 14.06.2024).

ФІЛЬМОГРАФІЯ

- «Вихід робітників з фабрики» (1895) П'єр та Огюст Люм'єри,
«Прибуття делегатів на фотоконгрес у Ліоні» (1895) П'єр та Огюст Люм'єри,
«Ковалі» (1895) П'єр та Огюст Люм'єри,
«Сніданок немовляти» (1895) П'єр та Огюст Люм'єри,
«Політ на місяць» (1902) Ж. Мельєс,
«Велике пограбування потягу» (1903) Е. Портер,
«Життя американського пожежника» (1903) Е. Портер,
«Нахабний джентльмен» (1914) Р. Арбоккл,
«Сімейне життя Мейбл і Фатті» (1915) Р. Арбоккл,
«День прання Мейбл і Фатті» (1915) Р. Арбоккл,
«Просте життя Фатті і Мейбл» (1915) Р. Арбоккл,
«Один тиждень» (1920) Б. Кітон,
«Генерал» (1926) Б. Кітон,
«Малюк» (1921) Ч. Чаплін,
«Самотня вілла» (1909) Д. В. Гріффіт,
«Народження нації» (1915) Д. В. Гріффіт,
«Нетерпимість» (1916) Д. В. Гріффіт,
«Тер'є Віген» (1917) В. Шостр'юм,
«Гірський Ейвінд» (1918) В. Шостр'юм,
«Візник» (1921) В. Шостр'юм,
«Йохан» (1921) М. Стіллер,
«Мальтійський сокіл» (1941) Дж. Г'юстон,
«Касабланка» (1942) М. Кертіс,
«Мати й не мати» (1944) Г. Гокс,
«Великий сон» (1946) Г. Гокс,
«Набережна туманів» (1938) М. Карне,

«Велика Ілюзія» (1937) Ж. Ренуар,
«12 розгніваних чоловіків» (1957) С. Люмет,
«Залягти на дно в Брюгге» (2008) М. Мак-Дона,
«Леон» (1994) Л. Бессон,
«Три білборди за межами Еббінга, Місурі» (2017) М. Мак-Дона,
«Банші Інширіна» (2022) М. Мак-Дона,
«Крамер проти Крамера» (1979) Р. Бентон,
«Бійцівський клуб» (1999) Д. Фінчер,
«Англійському пацієнті» (1996) Е. Мінгела,
«Втеча з Шоушенку» (1994) Ф. Дарабонт,
«Сім» (1995) Д. Фінчер,
«Одного разу в Америці» (1984) С. Леоне,
«Ігри розуму» (2001) Р. Говард,
«Хрещений батько» (1972) Ф. Ф. Коппола,
«Кабаре» (1972) Б. Фосс,
«Титанік» (1997) Дж. Кемерон
«Бідолашні створіння» (2023) Й. Лантімос,
«Список Шиндлера» (1993) С. Спілберг,
«Читець» (2008) С. Долдрі,
«Матриця» (1999) сестри Вачовські,
«Пастораль» (1979) О. Іоселіані,
«Прощай, готель Дракон» (2003) Ц. Мін-лянь,
«Таксист» (1976) М. Скорсезе,
«Що гнітить Гілберта Грейпа?» (1993) Л. Галльстрем,
«Нестерпна легкість буття» (1988) Ф. Кауфман,
«Моя ліва нога» (1989) Дж. Шерідан,
«Нафта» (2007) П. Т. Андерсон,
«Примарна нитка» (2017) П. Т. Андерсон,

«Білий птах з чорною ознакою» (1971) Ю. Ілленко,
«Камінний хрест» (1968) Л. Осика,
«Сьомий маршрут» (1997) М. Ілленко,
«Шоу Трумана» (1998) П. Уір,
«Мої думки тихі» (2019) А. Лукіч,
«Люксембург Люксембург» (2022) А. Лукіч.

ДОДАТКИ

Додаток А

«Карта тегів».

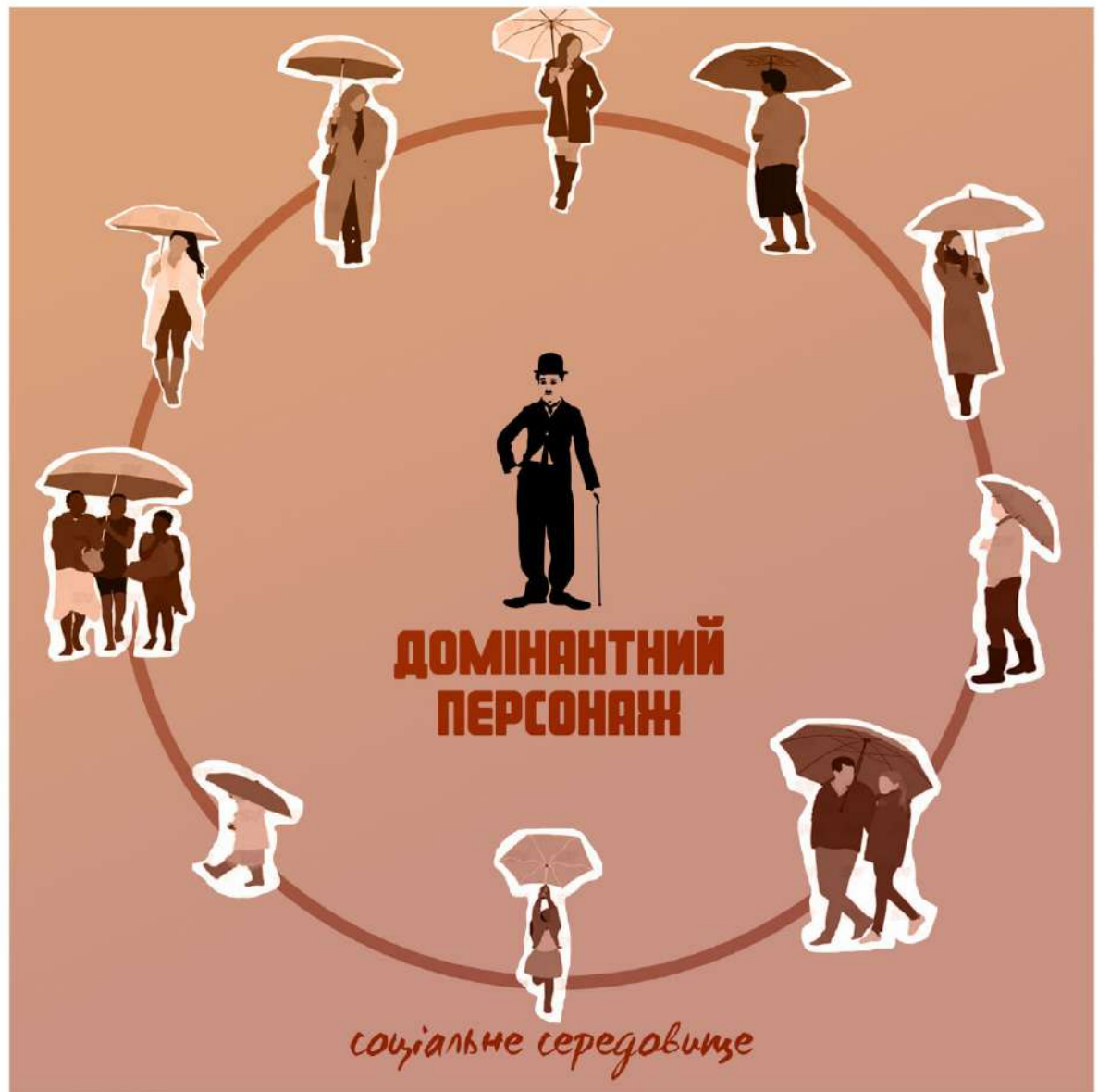
Поняття та терміни, що використані в науковому дослідженні



Схематичне зображення ієрархічної моделі ансамблевого рішення



Схематичне зображення моделі ансамблевого рішення соціального середовища як фону для доміантного персонажа



Афіші, фото заходів та відгуки апробації творчої складової творчого
мистецького проєкту

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

Афіша заходу

17 жовтня
2023
12:00

Майстер-клас
для студентів I РТБ курсу
майстерні В. Д. Оселедчика



Антон-Григорій Цюпа
Здобувач освітньо-творчого ступеня
доктор мистецтва

Апробація творчого мистецького проєкту
«РОБОТА З АКТОРСЬКИМ АНСАМБЛЕМ
У ПРОЦЕСІ РЕЖИСЕРСЬКОГО
ТВОРЕННЯ ЕКРАННОГО СВІТУ»

Фото заходу



Майстер-клас для студентів «Української кіношколи»

Афіша заходу



**UKRAINIAN
FILM
SCHOOL**

**31 ЖОВТНЯ
15:00**

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

**АКТОРСЬКИЙ
АНСАМБЛЬ** в ігровому
кінематографі

Антон-Григорій Цьона
Здобувач
освітньо-творчого ступеня
доктор мистецтва

Апробація
творчого мистецького проекту
«РОБОТА З АКТОРСЬКИМ АНСАМБЛЕМ
У ПРОЦЕСІ РЕЖИСЕРСЬКОГО
ТВОРЕННЯ ЕКРАННОГО СВІТУ»

Київ: Українська кіношкола, 2023.

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

Афіша заходу

19/02
2024
13:00

ОНЛАЙН МАЙСТЕР-КЛАС
ДЛЯ СТУДЕНТІВ
МАЙСТЕРНІDОС СЕРГІЯ БУНОВСЬКОГО



Ансамбль в кіно
Принципи поєднання персонажів
Технології пошуку та підбору виконавців



АНТОН-ГРИГОРІЙ ЦЬОНА

ЗДОБУВАЧ ОСВІТНЬО-ТВОРЧОГО СТУПЕНЯ ДОКТОР МИСТЕЦТВА

Апробація творчого мистецького проекту
«РОБОТА З АКТОРСЬКИМ АНСАМБЛЕМ
У ПРОЦЕСІ РЕЖИСЕРСЬКОГО
ТВОРЕННЯ ЕКРАННОГО СВІТУ»

КНІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО ТА ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМ.І.К.
КАРПЕНКА-КАРОГО

Відгук про проведений майстер-клас

ВІДГУК

про проведення Антоном-Григорієм Цьоною майстер-класу
«Ансамбль акторів. Принципи поєднання персонажів. Технології пошуку та підбору
виконавців»

У рамках навчального процесу школи документального кіно «МайстерняДос» здобувачем ступені доктора мистецтв КНУТКіТ ім. І.К. Карпенка-Карого Цьоною А.-Г. О. було проведено майстер-клас «Ансамбль в кіно. Принципи поєднання персонажів. Технології пошуку та підбору виконавців», що відбувся 19 лютого 2024 року на онлайн-платформі «Zoom».

Майстер-клас складався з наступних частин:

- Показ фрагменту науково-популярного кінофільму «Великий пазл характерів» (творча складова творчого-мистецького проєкту), який став приводом для подальшого викладу зазначеної проблематики;
- Доповідь за темою «Функції персонажів при створенні художнього фільму»;
- Обговорення застосування принципів функціональності персонажів та технологій пошуку документальних героїв при зйомці документального фільму.

Зазначимо, що проведений майстер-клас відповідає високому творчо-дослідницькому рівню. Для студентів-документалістів корисним є ознайомлення із підходами до роботи з виконавцями та ансамблем персонажів, розширення професійного інструментарію, запозичення методів роботи з практики режисури ігрового кіно. Такий підхід відкриває можливість застосування функцій екранних персонажів для пошуку та відбору головних героїв для документальних фільмів. Викладені навички будуть корисні при роботі з великою кількістю документальних персонажів у фільмі.

Також у рамках майстер-класу пройшло обговорення інструментів режисера, якими було створено науково-популярний фільм (творча складова творчого-мистецького проєкту) «Великий пазл характерів».

Керівник школи

документального кіно «МайстерняДос»

С.Буковський

Свідомо С.Буковського
Організатор МККУ С.Тарасенко



Афіша виступу на круглому столі

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

21.02.2024

14:00



АКТОРСЬКИЙ АНСАМБЛЬ
СТВОРЕННЯ
"СОЦІУМУ" ФІЛЬМУ РЕЖИСЕРОМ

АНТОН-ГРИГОРІЙ ЦЬОНА

ЗДОБУВАЧ ОСВІТНЬО-ТВОРЧОГО СТУПЕНЯ ДОКТОР МИСТЕЦТВА

Круглий стіл
«Режисерський інструментарій у
художньому кіно: час, простір, діалог, актор,
подія. Авторська інтерпретація соціальної
реальності»

Апробація творчого мистецького проекту
«РОБОТА З АКТОРСЬКИМ АНСАМБЛЕМ У ПРОЦЕСІ РЕЖИСЕРСЬКОГО
ТВОРЕННЯ ЕКРАННОГО СВІТУ»

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

Афіша заходу

КНІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО ТА ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМ.І.К. КАРПЕНКА-КАРОГО

19 березня
2024
12:00

Майстер-клас
для студентів I РТБ курсу
майстерні В. Д. Оселедчика

**Великий
пазл
характерів**

Антон-Григорій Цьона
Здобувач освітньо-творчого ступеня
доктор мистецтва

Апробація творчого мистецького проекту
«РОБОТА З АКТОРСЬКИМ АНСАМБЛЕМ
У ПРОЦЕСІ РЕЖИСЕРСЬКОГО
ТВОРЕННЯ ЕКРАННОГО СВІТУ»

Фото заходу



Майстер-клас для творчої команди продакшену «NoStars»

Афіша заходу

NO STARS



21 березня
2024

14:00

Майстер-клас
для NO STARS продакшн

Принципи роботи з кастингом

Робота режисера з актором
та акторським ансамблем у
аудіовізуальних творах

Антон-Григорій Цьона

Режисер, здобувач
освітньо-творчого ступеня
доктор мистецтва



Апробація
творчого мистецького проекту
«РОБОТА З АКТОРСЬКИМ АНСАМБЛЕМ
У ПРОЦЕСІ РЕЖИСЕРЬКОГО
ТВОРЕННЯ ЕКРАННОГО СВІТУ»

Київ: «NO STARS» prod., 2024.

Фото заходу



Показ мистецької складової творчого мистецького проєкту

Афіша заходу

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

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

здобувач
АНТОН-ГРИГОРІЙ ЦЬОНА

**ВЕЛИКИЙ
ПАЗЛ
ХАРАКТЕРІВ**

творчий керівник:
Буковський Сергій Анатолійович
науковий консультант:
ангелова Ангеліна Олегівна

12 квітня 16:30 ауд.208-б

Фото заходу



Сертифікати про апробацію творчого мистецького проєкту



CERTIFICATE

is awarded to

Tsona Anton-Hryhorii

for being an active participant in

IX International Scientific and Practical Conference

**“INNOVATIVE DEVELOPMENT OF
SCIENCE, TECHNOLOGY AND EDUCATION”**

24 Hours of Participation

(0,8 ECTS credits)

VANCOUVER

6-8 June 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

Цьона А.-Г. О.

**«ВЗАЄМОДІЯ ПРОФЕСІЙНИХ ТА
НЕПРОФЕСІЙНИХ АКТОРІВ У КІНО(НА ПРИКЛАДІ
КАСТИНГУ ФІЛЬМУ
«ЛА ПАЛІСІАДА» Ф. СОТНІЧЕНКА)»**

Завідувач кафедри
режисури телебачення
Інституту екранних
мистецтв

Заслужений діяч мистецтв України
Вітер Василь Петрович