

УДК 791.036.1

**Т. М. Маслоva**

### **ВІДОБРАЖЕННЯ ОБ'ЄКТИВНОЇ ТА СУБ'ЄКТИВНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В КІНОМИСТЕЦТВІ**

У комплексі естетичних факторів впливу на духовний світ людини важлива роль приділяється літературі і мистецтву, у тому числі і кінематографу.

Відзначаючи безперечну заслугу і важливість кіномистецтва в житті сучасного суспільства, можна говорити про необхідність більшого зближення мистецтва з життям, а це ставить нові завдання і перед мистецтвознавством, змінюючи традиційні уявлення про характер наукових досліджень в області кіно.

Проблема засобів художньої виразності в мистецтві кіно і їх використання в операторському мистецтві знайшла відображення в роботах Ю. Бондаренко, А. Головні, Е. Маркова, В. Позніна, І. Чумаченко, у яких розглядаються окремі питання операторської майстерності і засобів екранної виразності.

Створення об'єктивної реальності на кіноекрані змінилися і містять у собі три найважливіші напрямки дослідження:

1) філософський, що припускає осмислення понять «об'єктивна» і «суб'єктивна» реальність, стосовно кіномистецтва і операторської роботи;

2) історичний, що припускає вивчення аналізу історичних етапів розвитку виразних засобів кіномистецтва;

3) категоріальний, що припускає виділення основних компонентів операторської роботи зі створення на кіноекрані об'єктивної реальності і їхню характеристику [5, с. 36].

Суб'єктивна реальність – це те, як нам представлений навколишній світ, через органи чуття і сприйняття, наше уявлення про світ. І тому у кожної людини складається своє уявлення про світ, про реальність. Це відбувається з деяких причин. Так, наприклад, чутливість органів у людей може бути різною, і світ сліпої людини різюче відрізняється від світу зрячої.

Отже, кожна окрема людина живе у своєму світі, створеному на основі особистого досвіду, і завданням операторського мистецтва є відображення життєвих реалій у художньо-образній, конкретній і переконливій образотворчій формі. Ці творчі завдання кінооператор вирішує специфічними засобами і мовою свого мистецтва у відповідності зі своєю художньою індивідуальністю [2, с. 13].

На відміну від творів живопису, кінематографічний кадр не являє собою самостійну і закінчену картину. Крім того, оператор створює динамічне (що рухається) зображення, підлегле ідейному змісту фільму і його естетиці. Все це нерідко змушує відмовлятися від прямого

копіювання життєвих реалій, вносить у картину елементи нереальних подій, планів, персонажів.

Першим описом плоских зображень, що рухаються, прийнято вважати розповідь про тіні, «відкинуті вогнем ... на стіну печери» на початку сьомої книги Платоновської «Держави». Описи, що розглядають кіно, також іноді знаходять у Герона Олександрійського і Клавдія Птолемея [5].

Реальна система, дозволяє записувати і відтворювати нескінченну розмаїтість плоских зображень, що рухаються, то безпосередніми попередниками кінематографа були, по-перше – різні іграшки із серіями картинок, які при швидкій їхній зміні сприймалися як одне зображення, що рухається (серед таких іграшок треба відзначити так звані «чудо-блокнот», «зоотроп» і «фенакистоскоп») – всі ці системи дозволяли відтворювати не більше декількох секунд руху. А, по-друге, попередником кіно як системи був чарівний ліхтар (також *laterna magica* – щось подібне сучасному діапроектору), що у середині XIX ст. часто забезпечувався пристосуваннями, які дозволяли імітувати деякі види руху.

Створення кінематографа як системи відтворення досить тривалого зображення, що рухається виявилось можливим тільки після того, як виникла фотографія, а чутливість фотоматеріалів стала дозволяти знімати при коротких витримках. З винаходом наприкінці 1870-х бромсрібних желатинових емульсій, що є основою фото- і кінопроцесів, практично відразу ж стали розроблятися різні системи запису руху [5].

Першою успішною кінематографічною системою були, винайдені Т. Едисоном і його інженером В. Діксоном, два пристосування – «кінетограф» («записуючий рух», пристрій, що знімає), а інше – «кінетоскоп» («що показує рух», пристрій, що відтворює). Ця система була розроблена наприкінці 1880-х – на початку 1890-х, патентна заявка на неї була подана в 1891, патент виданий 14 березня 1893, а перший комерційний сеанс відбувся 14 квітня 1894 року. З огляду на це Т. Едисона і В. Діксона можна було б вважати винахідниками кіно (так іноді і роблять), але кінетоскоп був розрахований тільки на індивідуальний перегляд, що, мабуть, не дозволило тодішній публіці розгледіти в ньому щось більше, ніж простий атракціон. Через це, отримавши популярність, і спочатку досить широку, кінетоскопи через кілька років вийшли з уживання, залишившись у дії тільки в піп-шоу [6].

Історично, винахідниками кінематографа визнані брати Луї і Огюст Люм'єри, які були знайомі з конструкцією едисонової техніки і завдяки тому, що Т. Едисон не став патентувати свій винахід у Європі, змогли скористатися деякими його ідеями. Їхній апарат «сінематограф» і дав назву кінематографу. Л. та О. Люм'єри подали патентну заявку 13 лютого 1895 року, а перший публічний перегляд відбувся в Парижі 22 березня 1895 року. Кожну із цих дат (так само, як і кожна з перерахованих вище дат, що відносяться до едисонової винаходу) можна вважати днем народження кіно, але офіційно днем народження кіно визначено 28 грудня

1895 року, коли відбувся перший комерційний сеанс синематографу в підвалі «Гранд кафе» на бульварі Капуцинів [5, с. 56].

Показ починався першим, знятим братами Л. та О. Люм'єр, фільмом «Вихід робітників з фабрики Люм'єр» (*La Sortie des usines Lumiere*, 1895), потім демонструвалися різні ролики, в яких обов'язково мали місце різноманітні види руху (наприклад: море, ковалі що працюють, гімнаст, сніданок дитини, просто вуличні сценки, руйнування стіни – останній сюжет часто потім показувався у зворотній проекції і стіна відновлювалася). Найбільшу популярність мали два ролики, яким брати Л. та О. Люм'єри і зобов'язані визнанням як батьки кіно, – це «Прибуття поїзда на вокзал Ля Сьота» (*L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, 1895) і «Политий поливальник» (*L'Arroseur Arrose*, 1895).

В більшості інших ранніх фільмів братів Л. та О. Люм'єрів показувалися різні події, що відбувалися без участі кінематографістів, то «Политий поливальник» був фільмом повністю постановочним, причому не просто постановочним (якими були, наприклад, всі фільми Т. Едісона – В. Діксона), але першим в історії кінофільмом із цілком закінченою оповідальною структурою, що відповідає всім канонам класичної драматургії. Цей фільм, безсумнівно, є родоначальником усього ігрового кінематографу, вказав ранньому кінематографу шлях, йдучи яким той зможе розповідати найпростіші історії, використовуючи сценічні методи однокадрових побудов [6, с. 67].

На думку багатьох кінематографістів, відомим режисером на рубежі століть, безсумнівно, був Ж. Мельєс, що починав свою професійну діяльність як театральний актор, режисер, а також ілюзіоніст. Він сприйняв кінематограф як засіб, здатний значно збагатити, насамперед, трюкові можливості сцени. Розвиваючи ідею сценічного люка, Мельєс прийшов до знаменитого «чарівного перетворення», коли видимий на екрані об'єкт раптом різко змінюється або взагалі перетворюється в щось інше (для чого в потрібний момент зйомка ненадовго припинялася). Таким же чином він прийшов і до інших трюкових прийомів (подвійної експозиції, сполученню різномасштабних зображень та ін.). За їх допомогою він створював свої екранні феєрії, де, наприклад, рятує від чудовиськ, (у найвідомішому його фільмі «Подорож на Місяць» (*Le Voyage dans la Lune*, 1902), що живучи на Місяці, можна було запросто впасти у море на Землі.

Не будучи винахідником більшості приписуваних йому прийомів Ж. Мельєс – використовував прийом із зупинкою камери, який був відомий вже Т. Едісону. Але, по-перше, завдяки йому ці прийоми одержали поширення. А, по-друге – і це набагато важливіше, – він значно розширив можливості кінооповідання, продемонструвавши, що кіно може не тільки запам'ятовувати життєві події і показувати смішні сценки, але й розповідати чарівні захоплюючі історії. Отже під впливом Ж. Мельєса в ранньому кіно затвердилися прогресивні на той момент принципи театральної організації кінокадру: камера повинна імітувати

точку зору глядача партеру, персонаж повинен бути видний у повний зріст, а боковому руху віддається перевага над всім іншим (щоб уникнути шкідливого шокового ефекту «Прибуття поїзда»). Головним здобутком Ж. Мельєса було те що, він першим показав, що кіно може бути мистецтвом [5].

На початку 1900-х у кіно помітно збільшився інтерес до розповіді складних історій, і ключову роль у розвитку і поширенні необхідних для цього оповідальних прийомів зіграв американський режисер Е. Портер. Його фільми «Життя американського пожежного» (The Life of an American Fireman, 1903) і особливо «Велике пограбування поїзда» (The Great Train Robbery, 1903) являють собою вже досить непрості оповідальні конструкції. У стрічці «Велике пограбування поїзда» (яке з погляду історії жанрів у кіно є одним із перших вестернів), у міру розвитку подій, за допомогою монтажу, камера (і разом з нею глядач) вільно переміщається з будинку залізничної станції на саму станцію, потім у поштовий вагон і далі слідує разом з поїздом і грабіжниками. Наприкінці цього фільму, що складається з 14 планів – епізодів, поперемінно показуються події на станції і у лісі, де намагаються зникнути бандити – тобто має місце повноцінна паралельна дія.

Ближче до кінця першого десятиліття ХХ ст. кінематограф, у цілому, опанував технікою нескладного оповідання. Він навчився розповідати історії, що розвиваються лінійно, які не претендують на психологічну глибину, – і, тим самим, виявився готовим до освоєння більш тонких і психологічно складних елементів мови. Ключову роль тут, очевидно, зіграв фільм найбільш видатного режисера 1910-х Девіда Уорка Гріффіта «Через багато років» (After Many Years), також «Енох Арден» (Epoch Arden, 1908), вірніше – дві підряд монтажні склейки, що йдуть з нього [1, с. 89].

На першій із цих монтажних склейок Д. Гріффіт, перший в історії кіно здійснив перехід на психологічно мотивований великий план, перейшовши від стандартного загального плану героїні на її обличчя. До того кінематограф зрідка користувався великими планами предметів (наприклад, при необхідності показати який-небудь невеликий об'єкт, якого на загальному плані просто не було б видно) і, в тому числі, великими планами облич (наприклад, у знятому ще в 1891 – тобто за кілька років до кожної з визнаних дат народження кіно – едісоновському фільмі «Фред Отт чхає» (Fred Ott's Sneeze)). Тому значення гриффітовського нововведення складається не просто в застосуванні великого плану як такого, а у введенні його в монтажний контекст, де він і здобував своє значення. Отже, як показав в 1916 році перший великий теоретик кіно Г. Мюнстерберг у роботі «Фотоп'єса: психологічне дослідження», великий план об'єктивував у світі нашого сприйняття психічний акт уваги – перехід на великий план героїні імітував посилення нашої (авторської і глядачів) уваги до неї. Якщо перейти із загального плану на великий, де видно тільки її обличчя, глядач, по-

перше, повністю концентрується на ньому, а, по-друге, він отримує можливість побачити навіть незначні нюанси її міміки [1, с. 99].

У першій чверті ХХ ст. центром світового кіномистецтва був Париж, течія у французькому кіно, що відповідала за це, одержала назву Авангард.

Для авангардного кіно цього періоду характерні експерименти, що зазвичай називали імпресіоністськими, які орієнтовані на враження (impress), справлення зовнішнього світу на людину, що, означає особливу увагу до реальності, яка перебуває перед камерою.

Центром інтересу радянських режисерів другої половини 1920-х – так само як і французьких представників «чистого кіно» – був монтаж. Серед великих фігур радянського кінематографу того часу, акцент на зображенні робили О. Довженко, Г. Козинцев, Л. Трауберг, їх фільм «Земля» (1930), розкрив здатність камери передавати майже релігійну натхненність природи, мав згодом великий вплив на режисерів, які приділяли особливу увагу стану предметного світу (особливо на Андрія Тарковського). Інші відомі режисери шукали нові засоби візуальної виразності переважно в монтажі, що до певної міри є буквальним втіленням ідеї радикальної перебудови суспільства – фільм створюється з окремих шматочків, що отримують зміст тільки в сполученні один з одним, подібно тому, як новий світ створюється з переосмислених елементів старого [1, с. 121].

Поява звуку одночасно дала і нові можливості і обмежила старі. У відповідь на повідомлення про винахід звукового кіно Г. Александров, С. Ейзенштейн, В. Пудовкін в 1928 надрукували маніфест «Майбутнє звукового фільму». Заявка, у якій було проголошено, що перші роботи зі звуком повинні бути спрямовані у бік його різкої розбіжності із зоровими образами, тобто основним способом творчого використання звуку у кінематографі – всіх трьох його видів: діалогу, шумів і музики – повинна бути відмова від синхронності. Однак, за неодинокими нерішучими виключеннями, кінематограф 1930-х зосередився, насамперед, на вивченні різноманітних варіантів збігу зображення і звуку.

Впровадження кольору у кіно відбувалося повільніше, ніж впровадження звуку. Технічні можливості створення задовільного кольорового кіно з'явилися ще в 30-і, а в 1939 у США був знятий один з перших кольорових фільмів, що завоював величезну популярність – «Віднесені вітром». Але стійка перевага кольорових фільмів перед чорно-білими стала набувати значення лише в 60-70-і роки. Крім цього, поступово поліпшуються якісні характеристики плівки – підвищується її світлочутливість, що дозволяє в багатьох випадках обходитися без додаткових підсвічувань, знімати в більш складних умовах [7, с. 56].

З категоріальної точки зору кінематограф, який представляючи собою складний синтез науково-технічного прогресу і художньої творчості, безсумнівно, перевершує своїми виразними засобами інші види мистецтва. Це знаходить своє відображення у категоріях, і



відбивається засобами художньої виразності, що використовуються для створення творів кіномистецтва.

До цих категорій можна віднести: кадр, план, ракурс, композиція кадру, світло і колір, рух, художній простір фільму, художній час фільму, монтаж.

1) Кадр – частина знятої на плівці дії від включення до виключення кінокамери. Співвідношення ширини і висоти кадру (англ. aspectratio) – найважливіше поняття в кінематографі. Протягом більшої частини історії кінематографа відношення горизонтальної до вертикальної сторони кадру становило приблизно 4:3 (4 одиниці завширшки до 3 одиниць у висоту; іноді ще записується як 1,33:1 або просто 1,33) – сформоване ще в часи Т. Едисона і братів Л. О. Люм'єрів у силу досить випадкових причин, хоча і близьке до найпоширенішого формату полотна в живопису. Це ж відношення було перейнято і телебаченням. Справа в тому, що поле зору людини має співвідношення аж ніяк не 4:3. Адже в людини 2 ока, розташованих на одній горизонтальній лінії – отже, поле зору людини ширше і наближається до співвідношення 2:1. Тому, при виникненні сильної конкуренції з боку телебачення, кіно стало активно звертатися до широкого екрану, у якому поступово затвердилися два основних формати: 2,35:1 (тобто приблизно 7:3) і 2,2:1. Існують експериментальні фільми з іншим співвідношенням (наприклад, кругова панорама с оглядом 360°).

Однак широкоекранне кіно ніяк не може претендувати на загальне застосування, оскільки воно підходить для масштабних епічних композицій, але в жодному разі не для камерного психологічного кіно (не тільки із загально естетичних міркувань, але й з елементарної обставини, що на ізольованому великому плані людського обличчя при широкоекранній зйомці приблизно дві третини кадру залишаються незаповненими). У той же час, і класичне співвідношення 4:3 не завжди є виграшним, і як тільки виникло питання про зміну всієї технології кінопроцесу, кінематограф став тяжіти до співвідношення сторін близькому до золотого перетину (це приблизно 1,62:1) У результаті з'явився формат 5:3 (1,66:1), на який досить швидко перейшло західноєвропейське кіно; у США ж став домінувати формат, проміжний між європейським і широким – 1,85:1.

Зміна формату кадру, по-перше, дозволила більш органічно використати закладений у кінематографі образотворчий потенціал, а по-друге, сама по собі наявність декількох форматів дала кінематографістам можливість вибрати той із них, який найбільш адекватний поставленому художньому завданню, що сприяло збільшенню естетичної якості середньостатистичного фільму і зростанню авторської свободи [6, с. 55].

2) План – відносний масштаб зображення в кадрі.

Великий план – зображення голови людини, використовується як найбільш сильний засіб передачі щирого серця стану героя.

Деталь – різновид великого плану, на якому зняті які-небудь предмети або об'єкти. Вона направляє погляд глядача на те, на що у звичайних умовах рідко звертають увагу.

Середній план – зображення людини на тлі середовища, що допомагає показати героя в зв'язку із середовищем, дає можливість побачити пластику людського тіла в русі.

Загальний план – показує широкий простір дії на природі або в інтер'єрі, куди може бути вписана фігура людини або масова сцена, дає уявлення про атмосферу подій [6, с. 62].

3) Ракурс – точка зору камери, створена шляхом нахилу або підйому оптичної осі апарата при зйомці. Він допомагає виразити погляд героя або автора на події.

4) Композиція кадру – зв'язок предметів у кадрі, їхнє об'єднання в єдине образне ціле відповідно до загального ідейно-естетичного завдання даного епізоду і фільму в цілому.

5) Світло і колір – активні засоби пластичної художньої характеристики персонажів, атмосфери дії, розвитку подій. Світло (світлотінь) – основне знаряддя операторського мистецтва. Володіючи світлом, кінооператор, подібно до художника, що орудує пензлем і фарбами, або скульптора, що працює різцем, підбирає характерні риси, виявляє деталі, створює площинне або об'ємно-пластичне зображення, надає загальну настроєність світлотіньовому рішенню і колориту композиції [6, с. 71].

Світлотінню, композицією, оптичним малюнком та іншими специфічними засобами і прийомами майстерності кінооператор створює образотворчу характеристику діючих осіб, передає їхній внутрішній стан. Ці завдання вирішуються не ізольовано для кожного кадру, а обов'язково з урахуванням його зв'язку з попередніми і наступними кадрами і епізодами фільму, у їх, монтажно-значущому і драматургічному зв'язку, з урахуванням єдності стилю кінотвору в цілому.

Для рішення конкретних образотворчих завдань кінооператор користується чорно-білою або кольоровою плівкою; він відбирає об'єкти зйомки на природі по світлу і стану погоди, а в інтер'єрі висвітлює їх різними джерелами, створюючи штучні ефекти освітлення.

6) Рух – спосіб художньої організації екранного простору і часу;

7) Художній простір фільму – образне зображення життєвого простору, відображеного кінокамерою з використанням виразних засобів мови кіно;

8) Художній час фільму – поєднує в сюжеті твору час розвитку подій, час героя оповідання і час автора;

9) Монтаж – творчий процес, заснований на можливості технічного з'єднання (розрізування й поєднання) окремих кадрів, сцен і епізодів у єдиний цілісний фільм [6, с. 85].

Прийомами операторського мистецтва вирішуються: композиція кадру, його колорит (сполученням білого або кольорового освітлення з

фарбуванням об'єктів, що перебувають у кадрі), визначаються потрібний ракурс (точка зору) і перспектива. Все це в кінозображенні вирішується динамічно, тобто з урахуванням руху, що відбувається всередині кадру і утворюється за рахунок послідовної зміни точки зйомки, появи нових і відходу колишніх діючих осіб, зміни місця і часу дії, висвітлення і тощо.

#### **Список використаної літератури**

**1. Ищенко Е. Н.** Проблема реальності у філософському й гуманітарному дискурсі / Е. Н. Ищенко // Вісник КДУ. Серія 7. Філософія. – К. : КДУ, 2005. – №2. – С. 12–19. **2. Изволов Н.** Феномен кино. История и теория / Н. Излов. – М. : Изд. Материк, 2005. **3. Ищенко Е. Н.** Проблема реальності у філософському й гуманітарному дискурсі / Е. Н. Ищенко // Вісник КДУ. Серія 7. Філософія. – К. : КДУ, 2005. – №2. – С. 12–19. **4. Нечай О. Ф.** Основы киноискусства / О. Ф. Нечай. – М., 1989. **5. Теплиц Ежи.** История киноискусства / Ежи Теплиц. – В 4-х томах. – М., 1968-1974. **6. Терещенко Р. И.** Искусство кино, техника, технология / Р. И. Терещенко. – СПб. : СПбГУП, 2005. **7. Рене Клер.** «Кино вчера, кино сегодня» / Клер Рене. – М. : «Прогресс», 1981.

#### **Маслова Т. М. Відображення об'єктивної та суб'єктивної реальності в кіномистецтві**

В статті розглянута проблема засобів художньої виразності в мистецтві кіно і їх використання в операторському мистецтві. Створення об'єктивної реальності на кіноекрані. Обґрунтовано найважливіші напрямки дослідження об'єктивної реальності. Визначено поняття суб'єктивна та суб'єктивної реальність. Здійснено порівняльний аналіз понять живопис, кінематографічний кадр. Розглянуто особливості створення кінематографа як системи відтворення тривалого зображення. Охарактеризовано категорії: кадр, план, ракурс, композиція кадру, світло і колір, рух, художній простір фільму, художній час фільму, монтаж. Визначено прийоми операторського мистецтва, нові засоби візуальної виразності.

*Ключові слова:* об'єктивної та суб'єктивної реальність, тривале зображення, кадр, план, ракурс, композиція кадру, світло, колір, рух, художній простір фільму, художній час фільму, монтаж.

#### **Маслова Т. Н. Отражения объективной и субъективной реальности в киноискусстве**

В статье рассмотрена проблема средств художественной выразительности в искусстве кино и их использование в операторском искусстве. Создание объективной реальности на киноэкране. Обоснованно важнейшие направления исследования объективной реальности. Определено понятие субъективное и субъективной реальности. Осуществлен сравнительный анализ понятий живопись,



кинематографічний кадр. Розглянуті особливості створення кинематографа як системи виробництва тривалого зображення. Охарактеризовані категорії: кадр, план, ракурс, композиція кадра, світ і колір, рух, художнє простір фільма, художнє час фільма, монтаж. Визначені прийоми операторського мистецтва, нові засоби візуальної виразності.

*Ключові слова:* об'єктивної і суб'єктивної реальності, тривале зображення, кадр, план, ракурс, композиція кадра, світ, колір, рух, художнє простір фільма, художнє час фільма, монтаж.

### **Maslova T. Reflection of Objective and Subjective Reality in Cinema**

The article deals with the problem of means of artistic expression in the art of cinema and their use in the art of cameramen. Creating an objective reality on the cinema screen. The most important directions of research of objective reality are substantiated. The notion of subjective and subjective reality is defined. A comparative analysis of the concepts of painting, cinematographic frame is carried out. Features of creation of cinema as a system of reproduction of long image are considered. Characterized by categories: frame, plan, angle, frame composition, light and color, motion, film's artistic space, film's artistic time, installation. The techniques of operatic art, new means of visual expression are determined.

*Key words:* objective and subjective reality, long image, frame, plan, angle, frame composition, light, color, movement, film art, film art time, installation.

Стаття надійшла до редакції 12.02.2018 р.

Прийнято до друку 01.03.2018 р.

Рецензент – д.п.н., проф. І. М. Ковчина

УДК 341.221.4:378 (4-11)

**І. В. Мигович**

### **ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ СИСТЕМ ВИЩОЇ ОСВІТИ КРАЇН СХІДНОЇ ЄВРОПИ КІНЦЯ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ**

Інститут вищої освіти завжди займав посередницькі позиції між особистістю (*personalitate*), суспільством (*societatis*) і державою (*statum*). У вітчизняній педагогічній науці існує певний теоретичний і практичний досвід розв'язання проблем вищої освіти. Так, окремі аспекти організації освіти ставали предметом історико-педагогічних, компаративних і соціологічних досліджень, проведених в Україні та СНД наприкінці ХХ –