

Трофимчук О. П.,
аспірант Київського національного університету театру, кіно і телебачення
ім. І.К. Карпенка-Карого

ДРАМАТУРГІЙНА ФУНКЦІЯ ДЕТАЛІ В ІГРОВОМУ ФІЛЬМІ

Стаття досліджує художньо-драматургійний потенціал деталі у побудові драматургії ігрового фільму.

Ключові слова: деталь, подробиці, деталізація, драматургія, образ, характер, ігровий фільм.

Статья исследует художественно-драматургический потенциал детали в построении драматургии игрового фильма.

Ключевые слова: деталь, подробность, детализация, драматургия, образ, характер, игровой фильм.

The article explores the artistic and dramatic potential of detail in the construction of dramatic feature film.

Key words: detail, details, specification, dramaturgy, character, character, Feature Film.

Сценарист О. Молчанов, розробляючи методику написання сценаріїв для кіно та телебачення, у своїх дослідженнях дає поради молодим драматургам в освоєнні сценарної майстерності та закликає звертати увагу на предмети. «Будь-яка деталь в інтер'єрі може стати вагомою для сюжету. Вчіться поводитися з предметами, придумуйте для них незвичайне застосування – олівцем можна написати листа, а можна і вбити. Що іще можна зробити олівцем? А настільною лампою? Пивним кухлем? Щоденником? Рукавичкою?» [1; 79]. Американська сценаристка та консультант з питань написання сценаріїв Л. Сегер розглядає деталь як аспект характеристики героя, а сценарист та теоретик з мистецтва написання кіносценаріїв Роберт Маккі порівнює історію у фільмі з годинниковим механізмом, який без деталей припиняє показувати час. «Удосконалюючи початковий варіант свого сценарію і працюючи над кожною його деталлю, автор повинен передбачати щонайменші відтінки глядацького сприйняття» [2; 9].

Деталь як художній засіб зображення і вираження розглядав радянський сценарист і теоретик кіно В. Туркін. Він віддавав деталі чи не найголовнішу роль у розвитку характеру та конфлікту в сцені та сюжеті.

Досліджуючи деталь у творчості А. Чехова та М. Гоголя, Є. Добін називає деталь мініатюрною моделлю мистецтва. «В індивідуальному характері – тип. В низці одиничних подій – час, історія. У частковій колізії – суперечність суспільства. В окремих долях – закономірності епохи. Ні характери, ні обставини неможливі, немислимі поза «безкінечно малими моментами». Така природа мистецтва» [3; 12]. Він зазначає, що деталь у творчості А. Чехова та М. Гоголя виступає творцем характеру, провокатором конфлікту, доповнює задум автора, а також формує його літературний

стиль. «Деталь, що є свого роду крапкою, має тенденцію розширитись у коло, маючи сильне прагнення зімкнутись з основним задумом, характерами, конфліктами, долями, – і цим надати творові бажану рельєфність, закінченість і виразність» [3; 11]. Та дослідження Є. Добіна не виходять за межі літературних творів, тому і не торкаються мистецтва, яке цікавить нас – кіно.

Художньо-виразні можливості деталі аналізує також режисер О. Мітта, наголошуючи на важливості використання деталей для характеристики персонажа. «Актори обожають запалювати цигарку, крутити в руках запальничку, олівець, авторучку, брелок з ключами – це допомагає їм зосередитись, втекти під захист внутрішнього світу. Коли є можливість сховатися під захист деталі, а в потрібний момент вийти назовні, це надає дії додаткової енергії. Деталь характеру – це частина мікроклімату, який всюди оточує персонажа» [4; 398]. Режисер стверджує, що деталь, взаємодіючи з характером, утворює поле діяльності для нього, суцільний енергетичний простір для «народження в актора» нового героя. Наприклад, образ волоцюги Чарлі, створений Ч. Чапліном, «оживав» і існував у просторі деталей його костюма: циліндр, ціпок, «голодні» черевики, замалий піджак та, навпаки, завеликі колоподібні штани. Костюм – деталь характеру, він бере участь у розвитку конфлікту [4; 399].

У перекладі з французької деталь означає частину, дрібницю. Але між цими словами, які часто вживаються як синоніми, суттєва різниця. Річ у тому, що дрібниця завжди діє і виявляється у взаємодії з іншими дрібницями, для того щоб створити наповнену та правдиву картину. Наприклад, дрібниці кафе Ріка у «Касабланці», що відносяться до антуражу фільму, а от деталь-візи, що лежать в основі сюжету – окрема конкретна деталь у фільмі, яка вимагає осмислення ситуації, як і піаніно Сема, куди Рік ховає візи. Подобиці і дрібниці (деталізація) відбираються і опрацьовуються ще на рівні задуму, відшліфовуються й у процесі написання сценарію, а інколи замінюються новими під час зйомок. Та особливо деталь суттєво відрізняється від дрібниці тим, що вона прагне до одиничності [5; 13]. Тоді як дрібниці надають правдивості зображеному на екрані світові, деталь пускає коріння самої історії у сюжет.

В італійській мові відрізняються поняття «particolare» – частина композиції скульптури або картини і належить до деталізації полотна: складки на сукні, білки очей, обручка на руці, колір зіниці; і «dettaglio» – результат дії того, хто створює деталь, чи то художник, чи глядач. В такому разі деталь передбачає існування суб'єкта, який виокремлює об'єкт, тому створення деталей залежить від відповідного впливу суб'єкта на об'єкт, і її конфігурація залежить від того, хто виокремлює об'єкт [6; 75–77].

Французький історик мистецтва і культури Даніель Арасс зауважує, що сам термін «деталь» ускладнює шлях для створення «історії деталі», що була б своєрідним хронологічним оглядом деталей в історії живопису [7; 15]. Написати історію деталі неможливо, це і підводить нас до пошуку відповідей на питання: яку роль в історії кінотворів зіграла деталь – як з точки зору сприйняття цих фільмів, так і з точки зору їх створення?

Асоціює глядач себе із характером, але у кінотеатр приходиться подивитись хорошу історію, професійно втілену на екрані за допомогою засобів кіно. В основі захоплюючих фільмів лежать захоплюючі історії, а історії будуються на вдало знайдених деталях.

Тому варто наголосити на тому, що у дослідженні автора статті посідає вагомe місце: роль та значення деталі у створенні драматургії ігрового фільму. Гілками цього дослідження постають такі питання, як роль і значення драматургійної функції деталі у створенні характеру та образу, у розвитку конфлікту сцени, епізоду, фільму, а також застосування деталі у різножанрових і багатожанрових картинах. Деталь відповідає за антураж окремої сцени і фільму в цілому, вона неодноразово виступає й у ролі персонажа, що робить історію цікавою та створює відчуття захоплення під час перегляду фільму або прочитання літературних, поетичних, сценарних творів.

Драматургія сучасних фільмів будується переважно на основі спецефектів, сюжет губиться за безліччю «знахідок», часом втрачає смак та інтригу. Кінематограф на новому витку свого розвитку знову повертається на рівень видовища, яким він був на початку ХХ ст. Сучасні творці фільмів намагаються вразити глядача 3D-зображенням, приголомшити звуковими ефектами, експериментами у сфері монтажу, а в результаті замість професійно збудованої екранної історії одержуємо атракціон. Наприклад, американські цикли фільмів, зняті на основі коміксів про Бетмена, Людину-Павука, Супермена; «Аватар» Д. Кемерона, «Аліса в країні чудес» Т. Бартона, екранізації про Гаррі Поттера Дж. Роулінг та «Володар пернів» Дж. Толкіна; сюди ж можна віднести і недавню прем'єру «Хоббіт, або Туди і назад» або серію фільмів «Пірати Карибського моря...». Це можна пояснити тим, що кінотехнологія розвивається, відкриваються нові можливості зобразити на екрані будь-яку реальність, і тому увага до такого драматургійно важливого елемента як деталь почала нівелюватися. І дослідження автора стосується питань заміщення одного явища іншим: замість деталей вже не одна екранна історія збудована за допомогою візуальних та звукових спецефектів. Хоча і у вище зазначених фільмах розважального характеру деталі використовуються і як антураж картин, і взаємодіють з характерами в історіях фільмів. Але сучасні кінематографісти, освоюючи цифрові технології, рідко використовують класичні елементи драматургії, що існують ще з часів давньогрецького театру, забуваючи про те, що деталь є ключом до скрині, у якій ховаються історії кожного сценариста.

Згадаймо мельєсівський корабель, що вцілів в око Місяця, циліндр Чапліна, терновий вінок Жанни д'Арк – Дрейера, яблука у Довженковій «Землі», колиску в «Панцернику...» Ейзенштейна, картоплю в «Чапаєві», іграшку-білку – «Летять журавлі» Калатозова, окуляри Фабіана у «Вавилоні ХХ» Миколайчука, червону кулю у Ляморіса, бляшаний барабан у Шльондорфа, паспорт з одноіменного фільму Данелії... Цей перелік можна продовжувати, та сутність проблеми полягає у тому, що за останні кілька десятиліть з розвитком комп'ютерних і відеотехнологій деталь як виразний кінематографічний засіб та «генератор» у створенні драматургії фільму використовується досить рідко. Потужний художньо-драматургійний потенціал деталі, напрацьований за сто років існування кіно, досліджений недостатньо, не засвоєний багатьма сучасними кінематографістами і тому, на нашу думку, використовується вкрай мало, що спрощує драматургію ігрових фільмів.

Деталь – результат свідомого виділення однієї з частин композиції, що має відносно самостійну цілісність. У давньогрецькій міфології Аріадна дає нитку Тесеєві, Ясон їде в пошуках золотого руна, Медея дарує отруєний пеплос суперниці. Король

Артур з британського епосу отримує меч Ескалібур від леді з Озера, а кожен з богів німецько-скандинавської міфології наділений окремою своєрідною деталлю, що характеризує його: одноокий Один – списом, що не минає своєї мети, Тор – молотом, який асоціюється із блискавкою, Хеймдаль – рогом, звуки котрого було чути в усіх закутках землі...

Ранні здобутки світової культури, виявлені в деталях, до нас дійшли як твори мистецтва. Наприклад, Збруцький ідол є символом слов'янської язичницької культури. Стовп – як деталь культури – ознака приналежності до великої сім'ї, племені. За гіпотезою академіка Б. Рибаківа, ідол відображає образи чотирьох божеств, які мають деталі-атрибути: Мокоша – ріг, символ достатку; Перун – шаблю й коня, символи війни, грому та грози; Лада – обручку, що символізує врожай, кохання та шлюб; Даждьбог із солярним знаком у вигляді сонця – плодовитість та сонячне світло. Шапка на ідолі – деталь, що об'єднує усіх богів і відображає ідею єдиного бога – Рода. В слов'янській міфології він – першобог та творець усього живого, який відає долями богів та людей. Деталь – образ кам'яних скрижалей з десятьма заповідями – символізує принципи християнського буття, котрі лягли в основу моральних цінностей людини. А також стали ґрунтом для створення полотен мистецтва: «Мойсей із заповідями» Р. Гвідо, «Мойсей зі скрижалями закону» Рембрандта, «Мойсей зі скрижалями» Г. Доре...

У загальній композиції деталь не існує як величина самодостатня, вичерпна або така, що конденсує у собі весь сенс твору. Фреска розрахована на те, щоб на неї дивилися здалека. Як і фільм розрахований на те, щоб судити про нього після того, як додивишся його до кінця. Деталь фільму набагато складніша в емоційному сенсі поняття, аніж деталь фрески.

Творець спроможний вписати важливу для сюжету деталь у композицію твору так майстерно, щоб вона не кидалась в очі відразу, але у потрібну хвилину була помічена глядачем та сприйнята згідно із задумом художника. З появою кінематографа деталь дедалі частіше ставиться на перше місце і починає застосовуватись як крупність плану, характеристика героя, а згодом і як генератор конфлікту, що допомагає розвивати сюжет фільму.

Автори шукають і ретельно відбирають відповідні для сюжету подробиці та деталі, які роблять картину унікальною і завершеною. Досить часто сценаристи та режисери запозичують деталі з інших видів мистецтва. Яскравий приклад жінки з хвостом у фільмі «Каяття» Т. Абуладзе, яка наче зійшла з полотна І. Босха «Сад земних насолод». Портрет Доріана Грея у будь-якій екранізації виступає основою кінотвору так само, як і шагренева шкіра з роману О. Бальзака. На основі історії зниклого носу в сатиричній повісті М. Гоголя «Ніс», як і в повісті «Пропала грамота», автор крок за кроком вибудовує драматургію, а саме – тіло своїх творів. Бляшаний барабан у романі Г. Грасса, книга у Б. Шлінка в романі «Читач», картина у його ж повісті «Дівчинка з ящіркою», листи в оповіданні «Інший чоловік». Ґрунтуючись на деталях, окрім історії, автор відшліфовує і власний стиль. А найголовніше те, що з літературних джерел режисери запозичують ці деталі і в екранні твори.

Об'єктивуючи дослідження значення деталі, можна стверджувати, що деталь є чи не головним чинником у процесі створення драматургії і, зокрема, інтриги ігрового

фільму в окремих жанрах. Деталь здатна не лише без слів об'єднати дії протагоніста й антагоніста у сцену, й поєднати їх між собою у епізод, а епізоди у фільм. Наприклад, фільми «Паспорт» – режисер Г. Данелія, «Червона куля» А. Ляморіс, «Бляшаний барабан» Ф. Шлендорф, «Список Шиндлера» – С. Спілберг, «Читач» – С. Долдрі, «Камінний хрест» – Л. Осики, в яких фігурують такі наскрізні деталі, як паспорт, що потрапляє до головного героя та кардинально змінює сюжет; барабан – зміна сюжету, поява нових конфліктних вузлів, розкриття характеру; книга – нова інформація про героїню, що створює перипетії у сюжеті; список – додає напруги основній сюжетній лінії та обґрунтовує надзавдання головного героя; кулька, яка протягом усього фільму взаємодіє з героєм, розкриваючи його характер, та посилює драматургію сюжету в кульмінаційній сцені фільму, і хрест, що символізує вічну боротьбу особистості з природою, хрест уособлює ношу кожної людини. Це наочний приклад того, як за допомогою деталей розкриваються характери, створюються образи, народжуються неперевершено цікаві та виразні сцени.

Деталь сама по собі може бути і художньо-виразним засобом кіно (деталь крупним планом), виконувати драматургічну функцію – «Пристрасті Жанни д'Арк» К. Дрейера, «Земля» – О. Довженка, або бути частиною пейзажу (на загальному плані): для прикладу – пам'ятник Серпові та Молотові у фільмі Ю. Ілленка «Лебедене озеро. Зона» або деталь-дерево у фільмі А. Тарковського «Жертвопринесення» – символ людини як посередника між земним та космічним. Проте на думку Валентина Туркіна, не слід змішувати поняття крупний план і деталь. Зйомка деталі залежить від задуму автора, і тому може зніматися крупним планом, середнім або миготіти на загальному [8; 153].

З часів формування історії ігрового фільму в німому кіно візуальна деталь використовувалась як художньо-виразний засіб. Деталь подавалась крупним планом для пояснення відповідної сцени, крізь призму якої зображувалась частина замість цілого. Наприклад, фільм 1928 р. Карла Дрейера «Пристрасті Жанни д'Арк» побудований виключно на крупних і середніх планах. Об'єкти камери зосереджує увагу на таких деталях, як справа Жанни, зняття тортур, кільце на стіні, що символізує петлю, деталь-хрест у руках Жанни, який видає один із священників перед спалюванням, деталь-терновий вінок – асоціація Жанни з Ісусом Хрестом.

Аспект деталі як елемента монтажу в контексті історії фільму розглядав та досліджував видатний радянський кінорежисер та теоретик кіно Л. Кулешов. Принципи його теоретичного дослідження, що одержав назву «Ефект Кулешова», полягає в наступному: під час монтажу зіставляються два кадри, і від взаємодії цих двох кадрів виникає нове прочитання ситуації. У фільмі 1959 р. «Олекса Довбуш» В. Іванов ставить у монтажний ряд два кадри: перший – у хлопчика на голові іграшка, другий – батько цілиться в іграшку... Лунає постріл – падає іграшка, поруч падає рука хлопчика. Режисер показує частину замість цілого, але глядач розуміє, що куля вцілила у дитину.

У фільмі В. Пудовкіна «Мати» 1926 р. кадр з матір'ю та зброєю, яку вона знаходить під підлогою і розуміє, що син революціонер. Сцени з пенсне, деталь, що розкриває суть події, – моряки викинули персонажа за борт, почався бунт на кораблі, та табличкою: «Вбитий за ложку супу» у фільмі С. Ейзенштейна «Панцерник «Потьомкін» (1925 р.) або монтаж кадрів із коляскою, що символізує безцеремонне ставлення до майбуття. В основі сюжету фільму О. Довженка «Сумка дипкур'єра» (1927 р.) фігурує деталь-сумка радянського дипкур'єра, викрадена англійськими шпигунами.

Деталь може діяти, будучи не лише візуальною складовою фільму, а й брати участь у розвитку драматургії та історії фільму. Наприклад, деталь-скарб, який шукає герой в українських степах (фільм «Звенигора» 1928 року О. Довженка).

Деталі повинні працювати, лише тоді вони привертають до себе увагу і виступають у ролі виразного засобу. Кожна деталь має так звану двоплановість, тобто другий сенс, який прочитується за тим, як саме автор і актор застосовує їх. Застосування деталей залежить також і від стилю, який обирає режисер, та жанру картини. Тому що саме вибір деталей відкриває глядачеві унікальність особистості режисера, відображає його персоніфікований світ. У період розвитку драматургії в історії ігрового фільму кінця 20-х – початку 30-х рр. ХХ ст. деталь стає важливим елементом у побудові та розвитку характеру героя, вона активно впливає на створення драматургії у створенні історії всередині фільму. Деталь стає однією із основ створення образної системи в кіно. Цей важливий етап в історії екранного мистецтва ознаменувався появою Чарльза Чапліна та його образу – бродяги Чарлі, який вперше з'явився в комедії Мака Сеннета 1914 р. «Надзвичайно скрутне становище Мейбл». У фільмі 1925 р. «Золота лихоманка» деталь у сцені «танцю булочок» взаємодіє із характером героя, доповнює та надає трагічності комедійному образу Чарлі. Костюм Ч. Чапліна передає його акторський образ та акцентує увагу на трагікомічному амплуа персонажа – волоцюги, з якого і почався великий Чаплін.

У драмі Фріца Ланга «Лють» 1936 р. головний герой, якого грає С. Трейсі, стає жертвою злочину, якого не скоював. Доказами виступили горішки та такі ж грошові купюри, якими користується злочинець. У цьому разі деталь допомагає розвивати історію, загострюючи конфлікт та відображає характер: наприкінці фільму замість горішків герой носить у кишенях лише пістолети.

Фільм 1964 р. «Тіні забутих предків» С. Параджанова оживає у вирі побутових деталей своєрідного гуцульського світу, відображаючи і його традиції: хрест у першому кадрі, музичні інструменти, зокрема трембіти, ікона Богородиці, національні костюми, рушники на очах Івана та Палагни. . .

Жанрова типологія деталі в ігровому кіно ставить питання застосування деталі у відповідному жанрі: деталі відбираються згідно з обраним жанром, та переплітаючись з подробицями, вони доповнюють одна одну, надають сценам правдивості й динамічності. Яскравим прикладом цього є фільм Етторе Скола «Бал» 1983 р. Крізь призму танцю, жестів, пластики руху, деталей розкривається характер кожного персонажа у різні епохи історичної реальності.

Отже, в історії світового мистецтва та культури на всіх етапах розвитку в коло уваги потрапляє деталь і активно застосовується в поезії, драмі, літературі, архітектурі, скульптурі, живописі, дизайні. Відтоді як кінематограф сформувався у самодостатній вид мистецтва, деталь посіла чи не найважливіше місце серед художньо-зображальних засобів. Завдяки вдало знайденим деталям німий кінематограф поступово набував виразності і з видовища та атракціону сформувався в окремий новий вид мистецтва. Деталь з елементу прикраси крок за кроком перевтілювалась у самостійний засіб виразності, будучи лише частиною цілого. Деталь дедалі частіше виокремлювалась із загальної композиції твору та застосовувалась як окремий оригінальний самодостатній

засіб. У кінематографі як засіб виразності деталь напрацьовувалась десятиліттями, стаючи співавтором у розробці характеру, побудови сцени, епізоду, сюжету екранного твору, сценарним або режисерським ходом, беручи активну участь в образотворенні, символічному, алегоричному та метафоричному наповненні картин. Тому ні дороги специфічні ефекти, довгі діалоги, монтаж коротких кадрів, усе, що викликає емоцію та намагається заволодіти увагою глядача, не замінить можливостей, що дає одна-єдина деталь, яка допоможе лаконічно та зі смаком вибудувати історію. А низка деталей створюють потрібні авторові образи для точного та влучного відтворення задуму.

Та дехто з режисерів та сценаристів застосовують набутий класиками досвід, не відмовляючись від їхніх знахідок. Наприклад, в американському містичному трилері «Ключ від усіх дверей» Ієна Софтлі 2005 р. деталь-ключ відмикає усі двері в будинку, окрім однієї... Деталь, створюючи інтригу та напругу, загострює конфлікт головної сюжетної лінії фільму. Інтрига детективної американсько-німецької драми з елементами трилеру Грегорі Хобліта «Перелом» 2007 р., будується на єдиній деталі – пістолеті, з якого чоловік стріляє у дружину, чим провокує з'явитись її коханця-полісмена, і поки той клопочеться біля жертви, зраджений чоловік підкладає суперникові єдиний доказ – свій пістолет із відбитками пальців, головний доказ, з яким коханець сидить на усіх судових процесах... У французькій комедійній драмі 2011 р. «Курча з чорносливом» режисерів Маржана Сатрапі та Вінсента Паронно дружина головного героя – композитора Нассера Алі-Кхана розбиває його скрипку, і з цього моменту він вирішує померти, але з цієї ж миті і починається найцікавіше... він закохується, і вкладає у музику всю душу та невиражені почуття, стаючи всесвітньовідомим скрипачем.

У швейцарській фентезійній комедії з елементами драми 2011 р. Пітера Луїзі «Пісочна людина» – одна з найголовніших деталей протягом усього фільму взаємодіє з головним героєм – Бенно, розкриваючи його характер. Ця деталь – пісок. Чим більше обманює Бенно, тим більше перетворюється на пісок.

Деталь є важливим елементом будь-якого мистецтва, зокрема кіно. А мистецтво застосування та використання деталі лежить у довершеному знанні професії та досвіді. Завдяки власній багатofункціональності деталі можна створювати захоплюючі історії, вибудовувати та розкривати характери, створювати власну систему образів.

Література:

1. Молчанов А. Букварь сценариста / А. Молчанов // Как написать интересное кино и телесериал. – М. : Риор, 2010. – С. 79.
2. Макки Р. История на миллион долларов / Р. Макки // Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. – Ч. I. Автор и искусство истории. – М. : Альпина нон-фикшн, 2008. – С. 9.
3. Добин Е. Искусство детали. / Е. Добин // Наблюдение и анализ. – Л. : Советский писатель, 1975. – С. 11 – 12.
4. Митта О. Кино между адом и раем / О. Митта // Пятая часть. Энергия деталей. // От детали характера к детали-системе характера. – М. : Подкова, 1999. – С. 398 – 399.
5. Добин Е. Искусство детали / Е. Добин // Наблюдение и анализ. – Л. : Советский писатель, 1975. – С. 13.
6. Calabrese O. L'eta neobarocca / O. Calabrese – Rome : Laterza, 1987. – P. 75 – 77.
7. Арасс Д. Деталь в живописи / Д. Арасс – СПб. : Азбука-классика, 2010. – С. 15.
8. Туркин В. Драматургия кино / В. Туркин / Очерки по теории и практике киносценария // Учебное пособие. – 2-е изд. – М. : ВГИК, 2007. – С. 153.