

**Міністерство культури та інформаційної політики України
Київський національний університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого
Кафедра режисури телебачення**

Кваліфікаційна робота
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти
за освітньо-професійною програмою «Режисура телебачення»
021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»
02 «Культура і мистецтво»

УДК 791.224-51

**«МЕТОДИ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ В ІСТОРИЧНИХ ІГРОВИХ
ФІЛЬМАХ ТА СЕРІАЛАХ»**

Виконавець:

Студентка 2м-РТБ курсу
денної форми навчання
Савич Ірина Василівна

Науковий керівник:

Доцент кафедри режисури телебачення
Інституту екранних мистецтв КНУТКіТ
ім. І. К. Карпенка-Карого
ПРАВИЛО Ірина Олександрівна

Допущено до захисту «08» січня 2024 р.

Завідувач кафедри
Режисури телебачення

В. П. Вітер

Київ-2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ I. ПЕРСОНАЖ ТА ІСТОРИЧНИЙ ФІЛЬМ: ВИЗНАЧЕННЯ ТА ОСОБЛИВОСТІ.....	10
1.1. Персонажі в історичних ігрових фільмах та серіалах.....	11
1.2. Історичні ігрові фільми: між історією та мистецтвом.....	14
1.3. Історичний фільм як жанр.....	16
1.4. Від стандарту автентичності вбік інтерпретації.....	20
ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ I.....	23
РОЗДІЛ II. МЕТОДИ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ В ІСТОРИЧНИХ ІГРОВИХ ФІЛЬМАХ ТА СЕРІАЛАХ.....	25
2.1. Серіал “Корона”: погляд в історію.....	26
2.2. Дослідження.....	27
2.3. Написання сценарію.....	30
2.4. Увага до деталей.....	34
ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ II.....	38
РОЗДІЛ III. ТЕОРІЯ ТА ПРАКТИКА СТВОРЕННЯ АВТЕНТИЧНИХ ПЕРСОНАЖІВ У ФІЛЬМІ	40
3.1. Режисерський задум та вибір теми з фокусом на історичні події.....	40
3.2. Вибір та застосування методів створення історичного персонажа в фільмі....	41
3.3. Практична реалізація задуму.....	44
ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ III.....	47
ВИСНОВКИ.....	48
СПИСОК ДЖЕРЕЛ.....	50
ДОДАТКИ.....	55

АНОТАЦІЯ

Савич І.В. Методи створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах. – Кваліфікаційна робота (магістерський проєкт) на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво», галузь знань 02 «Культура і мистецтво»), освітньо-професійна програма «Режисура телебачення». – Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. Інститут екранних мистецтв. Кафедра режисури телебачення.

Зміст анотації. Магістерський проєкт здійснює дослідження історичних ігрових фільмів та серіалів, що зображують історичні події не тільки з точки зору подієвої насиченості, а й з позиції морального змісту, підтексту подій, їх внутрішнього підтексту та знаходять вираження через приватні перипетії персонажів. Відтворення епохи та створення історичних персонажів вимагає більшого знання про підходи й методи для реалізації творчого задуму, а ніж при створенні вигаданих персонажів.

Перший розділ «Персонаж та історичний фільм: визначення та особливості» присвячена визначенню терміна «персонаж» та розгорнутому теоретичному обґрунтуванню загальної концепції історичних фільмів та серіалів. Систематизована інформація про сутність історичних фільмів сприяє виявленню залежності їх від поліжанрових конструкцій та драматургічної структури.

Другий розділ «Методи створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах» присвячений аналізу британського серіалу «Корона» та методам створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах на різних етапах, а саме: дослідження та написання сценарію. Приділено увагу деталям, які автори серіалу «Корона» застосовують для характеристики історичних персонажів.

Обґрунтовано використання винаходу поряд з точністю зображувальних подій та характерів персонажів. Розглянуто області закономірного та логічного їх поєднання, які зумовлені драматургічною організацією та умовностями жанрових компіляцій історичного ігрового фільму чи серіалу.

У третьому розділі «Теорія та практика створення автентичних персонажів у фільмі» проаналізовано магістерське дослідження та висвітлено стратегію створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах, проведено аналіз основних етапів створення персонажів та викликів, пов'язані зі специфікою жанру.

На основі проведеного дослідження й аналізу методів створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах, було встановлено, що для його відтворення найхарактернішими є три етапи: глибоке дослідження культурного, політичного, соціального середовища, фізичних та психологічних характеристик поведінки персонажа, його ставлення до життя, та цінностей, застосування в драматичній структурі сценарію задокументованих фактів та, коли це виправдано, художнього винаходу та його втілення через візуальний стиль і зовнішні характеристики.

Це дослідження є прикладним, воно спрямоване на застосування результатів пошуків у досягненні практичних цілей, розв'язанні конкретних режисерських завдань під час створення історичних ігрових фільмів та серіалів.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновку, списку використаних джерел і додатків.

Ключові слова: *Історичний фільм, персонаж, методи створення персонажів в історичних фільмах та серіалах*

ABSTRACT

Savych I.V. Methods of creating characters in historical feature films and TV series. – Qualification work (master's project) for obtaining a master's degree in specialty 021 "Audiovisual art and production", field of knowledge 02 "Culture and art"), educational and professional program "Directing television". - Kyiv National University of Theater, Cinema and Television named after I. K. Karpenko-Kary. Institute of Screen Arts. Department of Television Directing.

Abstract content. The master's project researches historical feature films and TV series that depict historical events not only from the point of view of event saturation, but also from the standpoint of moral content, subtext of events, their inner subtext, and find expression through the personal vicissitudes of the characters. Recreating an era and creating historical characters requires a greater knowledge of approaches and methods for the realization of a creative idea than when creating fictional characters.

The first chapter "Character and historical film: definitions and features" is devoted to the definition of the term "character" and a detailed theoretical justification of the general concept of historical films and TV series. Systematized information about the essence of historical films helps to reveal their dependence on multi-genre constructions and dramaturgical structure.

The second chapter, "Methods of creating characters in historical feature films and series" is devoted to the analysis of the British TV series "The Crown" and the methods of creating characters in historical feature films and series at different stages, namely: research and script writing. Attention is paid to the details that the authors of the "Crown" series use to characterize historical characters.

The use of the invention is substantiated along with the accuracy of the depicted events and characters. The areas of their regular and logical combination, which are conditioned by the dramaturgical organization and conventions of genre compilations of a historical feature film or TV series, are considered.

In the third chapter, "Theory and practice of creating authentic characters in the film", the master's research was analyzed and the strategy of creating characters in historical feature films and series was highlighted, the main stages of character creation and challenges related to the specifics of the genre were analyzed.

On the basis of the conducted research and analysis of the methods of creating characters in historical feature films and series, it was established that three stages are most characteristic for its reproduction: an in-depth study of the cultural, political, social

environment, physical and psychological characteristics of the character's behavior, his attitude to life, and values, the use in the dramatic structure of the scenario of documented facts and, when justified, artistic invention and its embodiment through visual style and external characteristics.

This research is applied, it is aimed at applying the results of searches in achieving practical goals, solving specific directorial tasks during the creation of historical feature films and TV series.

The work consists of an introduction, three chapters, a conclusion, a list of used sources and appendices.

Keywords: Historical film, character, methods of creating characters in historical films and series

ВСТУП

Актуальність. Персонажі є провідниками в історію. Від моменту виникнення кінематограф, а пізніше й телебачення, звертаються до сюжетів минулого, індивідуалізуючи історичні процеси в особистому досвіді персонажів. Світ, відтворений на екрані, відображає певний час і контекст, а персонажі у ньому стають інтерпретаторами історичних подій. Їх очима глядач, занурившись в іншу епоху, сприймає історію не просто як факт, а як особисту драму. Складні мотивації, емоції персонажів, їх сприйняття світу та себе, створюють глибокі емоційні зв'язки з глядачем і, таким чином, спонукають до діалогу з минулим. Персонажі є центральним фактором переживання, естетики та риторики фільмів.

На основі їхнього світогляду формуються світоглядні уподобання глядача. Як образ людства, персонажі виконують функцію взірця або, навпаки, є прикладами, що застерігають; вони служать для посередництва нових перспектив або употужнюють старі істини; вони можуть еволюціонувати в міфічні фігури, провокаційні та загадкові. Персонажі вирішальним чином сприяють тематичності та ідеології.

Отже, оцінка персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах має велике значення. Слід зауважити, що в різні часи до неї підходили по-різному. Велика кількість суджень призвела до появи суперечливих тенденцій та потреби осмислення численних теорій та наукових праць. Відповідно, обрана автором тема є актуальною. Приділення уваги створенню персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах є кроком до систематизації методів, які сприяють досягненню реалістичності та глибині зображених на екрані історичних подій.

Аналіз останніх публікацій та досліджень. На структурному рівні можна очікувати, що кінематографічне розуміння персонажа розшириться завдяки науковим розробкам з літературознавства. Питанням літературних персонажів займалися Ю. І. Ковалів, А. Павлікова. В наукових розвідках С. Марченко звертається до фільмів, які висвітлюють життєпис історичних осіб. Складність дослідницького процесу полягає в тому, що попри існування історичного кіно понад століття, ідентифікація жанру історичного фільму триває донині.

Дослідженням питання сутності історичного фільму займаються Р. Розенстоун, Н. Д. Земон. та Р. Альтмен. Л. Гріндон та П. Сорлін роблять аналіз історичних фільмів з позиції його впливу на глядача. Р. Бургойн, Дж. Стаббс, Д. Ліс, аналізують історичні фільми та серіали з точки зору колективної пам'яті, репрезентації та автентичності. В цілому, можемо констатувати, що залишається велике поле для наукових розвідок, і як щодо жанру історичного фільму, так і пошуку методів створення персонажів, які мали б практичне значення для кіномитців.

Мета. Дослідити та проаналізувати методи створення персонажів історичних ігрових фільмів та серіалів.

Завдання:

- проаналізувати визначення поняття та функції персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах;
- розглянути та узагальнити визначення історичного фільму як жанру;
- дослідити сутність історичного фільму, його компліацію з іншими жанровими конструкціями;
- проаналізувати концепцію автентичності зображення історичних подій та персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах;
- дослідити методи створення персонажів на етапах підготовки та реалізації історичних фільмів та серіалів;
- охарактеризувати методи створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах.

Об'єктом дослідження є історичні ігрові фільми та серіали.

Предметом дослідження є сукупність методів, що застосовують при створенні персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах.

Новизна. Інтерес до історичних ігрових фільмів та серіалів живиться і поглиблюється пошуком нових підходів до жанру, зокрема, підходів до загальної моделі розуміння, аналізу та інтерпретації персонажів. Існує широкий спектр дослідницьких фокусів і тем, які є дуже корисними. Виникає потреба у глибшому дослідженні методів створення персонажів, як одного з основних компонентів репрезентації історичних подій.

Матеріали та методи дослідження. Матеріалом даного дослідження стали історичні ігрові фільми та серіали, зняті наприкінці ХІХ ст. - на початку ХХІ ст. Методологія дослідження побудована на поєднанні історичного підходу, системного аналізу та емпіричного методу. Ці методи дозволили проаналізувати особливості жанру історичного фільму, функції персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах та етапи створення персонажів.

Практичне значення одержаних результатів. Результати наукового дослідження корисні кінематографістам, які працюють з історичними подіями та персонажами, а також науковцям для подальших наукових пошуків автентичного зображення історичних персонажів та подій.

Структура та обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, додатку, фільмографії та джерельної бази. Загальний обсяг роботи 60 сторінок.

РОЗДІЛ I. ПЕРСОНАЖ ТА ІСТОРИЧНИЙ ФІЛЬМ: ВИЗНАЧЕННЯ ТА ОСОБЛИВОСТІ

Історичні ігрові фільми та серіали мають сильні гуманістичні конотації, включають в себе багато змісту, тому як зображують не тільки історію з точки зору насиченості подіями, але й з точки зору морального сенсу, підтексту подій та їх внутрішніх протиріч, а також злети і падіння особистості, її індивідуальну долю.

Відтворення епохи та створення історичних персонажів вимагає більшого знання про підходи й методи для реалізації творчого задуму, а ніж при створенні вигаданих персонажів, а також художніх методів конструювання, які здатні відображати дійсність унікальним та чуттєвим чином.

Роберт Розенстоун, історик та дослідник кіно, в своїй книзі «Історія в образах/Історія в словах» зауважує, що «...[історичні] фільми - не дзеркала, які показують якусь зниклу реальність, а конструкції минулого» (Rosenstone, 2006, 37).

Історичні ігрові фільми та серіали формують «конструкції минулого», зображуючи «неіснуюче» тому, що «[...] картина історичного явища, як об'єкта дослідження втрачена, оскільки час її буття - минулий, а час, у якому перебуває дослідник, теперішній» (Марченко, 2006, 497). Отже, реконструкція матеріальної культури певної епохи, історичних подій та процесів, що відтворюють соціальні зміни у суспільстві, інтерпретація політичної атмосфери, розкриття національної ідентичності, стилістичне рішення, власне унікальне бачення режисером історії дозволяє зазирнути у минуле.

Зокрема, історичні ігрові фільми та серіали зосереджують увагу на персонажах, на яких вплинули історичні події. «Відображення діянь особи в історії» зумовлює ракурс розуміння контексту історичних подій (Марченко, 2006, 513). Їх відображення, організація загальних та локальних стосунків між ними є ключовою у розумінні тем, які вони висловлюють.

1.1. Персонажі в історичних ігрових фільмах та серіалах

Сьогодні багато в чому кінематографісти подібні до оповідачів минулого, що створюють історичні інтерпретації, використовуючи академічну науку для їх легітимації. Емоційна залученість призводить до відчуття, що фільм передає щось особисте, намагаючись знищити відстань між минулим, хоча б на час поки глядач спостерігає за тим, що відбувається на екрані.

Персонажі є провідниками в історію, відомі та маловідомі історичні постаті, пересічні та героїчні, жертвні та деспотичні, - політики, полководці, тирани, авантюристи, мислителі, визволителі тощо. Ролі деяких персонажів переоцінюються наступними поколіннями, навколо деяких вибудовуються міфи, а ролі окремих постатей піддаються несподіваним інтерпретаціям, повертаючи їхні імена з забуття.

В 1895 році Томасом Едісоном було спродюсовано фільм Альфреда Кларка «Страта Марії Стюарт», який ілюструє відомий історичний епізод страти Марії, королеви Шотландії, яка була обезголовлена в 1587 році за її нібито причетність до змови з метою вбивства королеви Англії Єлизавети I.

11-секундний німий фільм, який є реконструкцією страти, знято одним кадром, - Марія підходить до плахи, кладе на неї голову та страчується мечем ката, після чого кат піднімає її голову та показує натовпу. Тоді на глядачів фільм справив сильне враження.

Ідея «оживляти» персонажів зі світової історії виявилась дуже популярною. Невдовзі з'являються фільми «Жанна Д'Арк» (1900, реж. Жорж Мельєс), «Королева Єлизавета» (1912, реж. Луї Меркатор), «Народження нації» (1915, реж. Девід В. Гріффіт) та «Нетерпимість» (1916, реж. Девід В. Гріффіт), «Наполеон» (1927, реж. Абель Ганс), які чудово ілюструють тенденцію, що триває до сьогодні: завдяки персонажам стає очевидною багатогранність історії, кожна подія має різні перспективи, а розуміння причинно-наслідкових зв'язків, які спонукають персонажів поводитися певним чином, роблять виразними їх особистість, характер та мотивацію.

На структурному рівні можна очікувати, що кінематографічне розуміння персонажа розшириться завдяки науковим розробкам з літературознавства. На думку Сеймура Четмена, американського кіно- та літературного критика, одна з проблем може полягати в тому, що «дивовижно, як мало було сказано про теорію персонажа в історії літератури та критиці» (Chatman, 1978, 109). Він стверджує, що персонажі все ще відкриті для переосмислення та ретельного вивчення, так само, як деякі люди в реальному світі залишаються таємницею, незалежно від того, наскільки добре ми їх знаємо (Chatman, 1978, 118, 119).

У словниках термін «персонаж» тлумачиться як «дійова особа в художньому творі» (Великий тлумачний словник сучасної української мови, 2005, 939).

За дослідженням Юрія Коваліва «персонаж» - це «центральный образ, довкола якого розбудовується певний твір [...] Персонаж перебуває на перетині різних потоків комунікативної цілісності твору, постає суб'єктом, стимулом розгортання подій (актант) і має незалежну від сюжету значущість як носій стабільних рис, виконує функції дії чи розповіді [...]» (Ковалів, 2007, 206).

У науковій розвідці Анни Павлікової поняття «персонаж» є сукупністю засобів зображення, якими окреслюється конкретно-чуттєва даність та образ дійової особи, який зумовлюють творення її портрета, костюма, мови, вчинків, характеристики з боку інших персонажів. Вона наголошує, що «персонаж - це частина художнього цілого, що наділена самостійністю і змістом, створена автором за допомогою мовленнєвих засобів, які активізують уявлення читача про естетичні і концептуальні складники художнього твору» (Павлікова, 2020, 65).

Персонажі в історичних ігрових фільмах та серіалах формують як індивідуальні характери, так і трансформують їх у реальні, відчутні аудіовізуальні символи, тобто образну конструкцію історичного минулого.

Персонаж розуміється як частина суспільства, яке його породило. Судження та переконання персонажів впливають на їх характер. Символізм дозволяє персонажам фільму опосередковано висловити те, що неможливо виразити іншим способом, наприклад те, що є табуйоване або придушується. Тип репрезентації залежить не тільки від соціального контексту, а й економічного та політичного.

Якщо фільм добре сприймається глядачем і має успіх, це говорить про те, що він стосується актуальних проблем і вказує на сподівання чи надію. Персонажі формуючи сюжет, через них режисери піднімають актуальні теми та цінності. Історичні фільми – це не просто фільми, а персонажі – не лише фігури, вони вказують на щось, що поза ними, звертаючись до речей, які для глядача мають глибше значення, а отже, можуть слугувати провідниками символізму. Режисери історичних ігрових фільмів чи серіалів не стільки прагнуть відтворити на екрані історичні факти чи події, скільки створити цікаву, яскраву особистість.

Вигаданий персонаж має характер, соціальне життя. Загальне враження про персонажів режисери складають на основі того, як він виглядає, що робить і говорить, а також що говорять про нього інші персонажі чи оповідач, як він взаємодіє з навколишнім середовищем, і в жодному разі не залишається постійним протягом усього фільму. Коли мова йде про історичний матеріал, симпатія і антипатія є цінностями більшого значення.

В історичних ігрових фільмах та серіалах вигаданий персонаж використовується як символ значень і переконань, пов'язаний з людиною або групою. Ця функція пов'язана з соціальним контекстом фільму. Як, наприклад, Уляна Хом'юк у серіалі “Чорнобиль” (2019, реж. Крейг Мезін).

Історичні ігрові фільми та серіали завжди займають певну позицію, стоять у дуже специфічний спосіб до подій, які вони зображують. Ця позиція впливає на уявлення, які формуються у глядача.

Багатогранні і унікальні персонажі є не тільки носіями історичного змісту, а й естетичного, психоемоційного, ціннісно-сміслового та ідеологічного.

Відтворюючи ключові події на перетині історичних ліній сюжету, персонажі відображають життя та досвід людей у певному історичному контексті. Варто зауважити, що «в процесі традиціоналізації образу історичної особи, з'являються не просто різні, а й діаметрально протилежні модифікації [...] образу» (Шевчук, 2014, 109).

Історичні персонажі та національні герої країни, що пригнічувала інший народ, зображаються по-різному, в залежності від перспективи, яку надає автор, та

точка зору країни-виробника історичного фільму. Наполеон герой, який визволив Італію, але росіяни вважають його агресивним тираном, який спалив Москву (Grindon, 1986, 7).

На відміну від суто вигаданих, персонажі в історичних ігрових фільмах та серіалах є злиттям фактичних, задокументованих свідчень та умовностей приватного життя і прихованої мотивації.

Добре написаний історичний матеріал не є кінематографічним матеріалом. Через необхідність заповнювати конкретну історичну сцену та створювати послідовний візуальний ряд, режисер може вдаватися до вигадки - персонажів чи їх окремих елементів, - щоб підтримувати рух історії та інтенсивність почуттів, щоб спростити складність історії у правдоподібну драматичну структуру, яка вклататиметься в часові обмеження фільму.

Що давніша історична доба, то більше прогалин в історичній пам'яті про події та персонажів.

Цей факт створює етичну дилему: з одного боку, урізноманітнення художньої подачі сприяє примноженню історичної інтерпретації, а з іншого - представлення історичних персонажів певною мірою впливає на їхню гідність, ідентичність та приватність. До того ж, питання інтерпретації історичних подій та персонажів є одним з найбільш актуальним в контексті існування нації та формування національної ідентичності. Вирішення цих аспектів має велике значення, оскільки форми історичної репрезентації мають справу з історичним питанням в цілому.

1.2. Історичні ігрові фільми: між історією та мистецтвом

У своїй лекції британська письменниця, дворазова лауреатка Букерівської премії Гіларі Мантел сказала: «Історія - це не минуле, це метод, який ми розробили, щоб організувати наше незнання про минуле» (The Guardian, 2017, 6).

Як інструмент репрезентації, істориків використовують історіографію, завдяки їй вони вибирають події, які збираються описувати, що визначає неминуче

її конструювання. На думку британського історика Едварда Карра, історичні факти не можуть існувати в чистій формі: «вони завжди переломлюються через розум того, хто записує» (Carr, 1992, 27). Він також говорить про обмеження, яке полягає в тому, що історик бачить минуле очима сьогодення та залучає читачів, використовуючи гори метафор (Carr, 1992, 28, 29). Виходячи з серйозності минулого, не існує єдиного стандарту та моделі розуміння, емоційної орієнтації та стилю відтворення минулого, крім плюралізму та неоднорідності.

Питання про те, що вважається істинним в історії, стає дилемою репрезентативної реконструкції процесу минулих подій, близької до реальних подій, що відбувалися в конкретний час.

З одного боку, історія - це про інших людей, які жили різні епохи, розмовляли іншими мовами, які прийняли інші концепції та вірування. З іншого боку, історики не мають справ з радикальною інакшістю. Історія описує таких людей, як і ми, але саме ми є спадкоємцями тих культур, того багатства знань, навичок та вірувань, і ми не позбавлені інструментів для їх відтворення та повторної презентації.

Щодо того чи можна вважати історичні ігрові фільми та серіали репрезентацією минулого, зауважимо, що серед науковців існують дві протилежні думки: одні вважають, що оскільки наратив історичних ігрових фільмів, як і в письмовій історії, сконструйований, і їх можна віднести до аудіовізуальної форми репрезентації; інші скептично налаштовані і вважають їх тільки джерелом знань про період, в який він був створений.

Роберт Розенстоун всупереч дискусії про те, що історичні ігрові фільми та серіали фальсифікують історію, стверджує, що не існує єдиної правди, і, отже немає правильного чи неправильного способу її розповісти: «Перестаньте очікувати, що фільми будуть дзеркалом зниклої реальності, яке покаже вам минуле таким, яким воно було насправді. Драматичні фільми не є і ніколи не будуть «точними» так само, як книги, незалежно від того, скільки академічних консультантів працюють над проектом, і незалежно від того, наскільки серйозно до їхніх порад ставляться» (Rosenstone, 2006, 30, 37).

Леджер Гріндон, американський професор кінознавства, розмірковуючи про те, чому фільми вирішують звертатися до сьогодення через репрезентацію минулого, у своїй праці «Тіні минулого: дослідження історичного фільму» зауважує, що «... кіно асоціює історичні події з сучасними проблемами, які воно намагається виправдати, загострити чи пояснити» (Greendon, 1994, 1). На його думку, історія в таких фільмах є упередженою, адже сам вибір історичного епізоду містить політичний мотив. До прикладу, образи Жанни Д'Арк та Марії Антуанетти розповідають про різну Францію (Grindon, 1994, 5).

Дотримуючись такої лінії міркувань, будь-яке обговорення того, як персонажі конструюються, має враховувати колективні психічні диспозиції реципієнтів, жанрові комунікативні правила або репрезентативні конвенції, а також гіпотетичні авторські наміри (Jan-Noel Thon, 2019).

1.3. Історичний фільм як жанр

Історичні ігрові фільми та серіали є складним та різноманітним явищем.

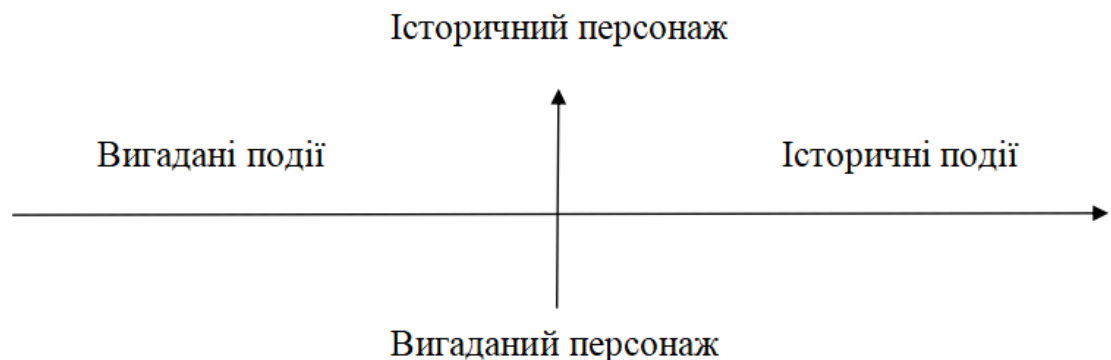
В межах обговорення історичного фільму як жанру, слід наголосити, що досі не існує згоди у його визначенні.

З самого початку теоретики кіно та історії не піднімали питань автентичності та точності. З того часу з'явилося чимало досліджень про історію та кіно, і визначення того, що розглядається, як історичний фільм суттєво змінилося. Значна частина досліджень в галузі історії та кіно не дає чіткого визначення, натомість, об'єднує свої дослідження навколо будь-якого фільму, дія якого відбувається в минулому або намагається відокремити історичні інформативні фільми від тих, які нічого не додають до нашого розуміння історії. Запропоновані ними визначення часто різняться одні від одних та мають суперечливий характер.

Щоб отримати початкову точку, звернемося до досліджень американо-канадської історикині та письменниці Наталі Земон Девіс, яка є авторкою, книги «Раби на екрані» (2000). В роботі стверджується, що історичні фільми можуть стати цінним способом розповіді про минуле, але до тих пір, поки

вони пов'язані із загальним історичним знанням. Наталі Земон Девіс визначає історичні фільми, як такі, що складаються з драматичних ігрових фільмів, в яких основний сюжет заснований на реальних (задокументованих) історичних подіях або, у яких уявний сюжет розгортається таким чином, що реальні історичні події відіграють центральну роль у своїй історії. Вона стверджує, що обидва типи історичних фільмів корисні для розуміння минулого (Davis, 2000, 5).

Ця широка сюжетна характеристика жанру фіксує специфічний і унікальний характер історичного фільму, який залежить за своїм змістом та значенням від порядку подій - історичних подій, що існують поза уявним світом фільму. Режисери історичних фільмів або фіксуються на конкретних історичних постатях або створюють вигаданих персонажів, дія яких відбувається серед важливих історичних подій. Зокрема, драматичний історичний фільм зосереджується на людях, на яких вплинули історичні події, щоб викликати емоційну реакцію глядачів.



Історик та теоретик кіно Роберт Розенстоун у своїй книзі «Історія в фільмі/Фільм в історії» пропонує теоретично обґрунтовані дискурсивні характеристики жанру. Він пише, що «найкращі історичні фільми [...] можуть перетинатися, коментувати та додавати щось до ширшого дискурсу історії, з якого вони виростають і до якого вони говорять» (Rosenstone, 1995, 31).

Він міркує над тим, що історичні фільми:

- мають показувати не тільки те, що сталося в минулому, але як те, що сталося значить для нас;
- допитати минуле заради сьогодення;
- створити історичний світ настільки складним, щоб він був переповнений сенсом так, що його значення не можливо було вмістити чи виразити словами (Rosenstone, 1995, 238).

Відтворення минулого полягає не в повторному проживанні історичних подій та їх репрезентацій, а в його переосмисленні та оформляється у певну стилістику оповіді.

В історичних фільмах відсутні фіксовані архетипи та сюжети, що повторюються. Події минулого передаються у різний спосіб, залежно від фокусу та підходу. Ці специфічні коди регулюють спосіб репрезентації минулого. У цьому контексті жанр історичного фільму це - широка категорія, яка перетинається зі стилістичними запозиченнями та іншими жанрами, створюючи гібридні форми, поліжанрові конструкції, що є правилом жанру історичного фільму.

Деякі критики не вважають «історичний» фільм жанром, а радше видом, що може вказати на шлях на майбутні розробки жанру. Інші використовують цей термін, як широку категорію, з наджанровою конструкцією. Тим не менш, при будь-якому широкому розгляді окремих фільмів, питання жанру постійно актуальне.

У своїх дослідженнях Рік Альтмен пропонує прагматичний розгляд жанру, в яких, як він зазначає, тексти мобілізуються, щоб означати різні речі для різних аудиторій. Яким би еластичним не було поняття жанру, його можна зрозуміти по структурі розгортання оповіді. Альтмен виділяє два підходи, які нам корисні, щоб зрозуміти чи вважати історичний фільм жанром (Altman, 1999, 219).

Для позначення приналежності до жанру синтаксичний підхід виявить, що біографічний, військовий фільми, епос є чітко виокремленими формами зі специфічними оповідними комбінаціями та сюжетом. І спробувати їх склеїти в одну категорію означало б «створити химеру, неможливого звіра» (Burgoyne, 2008, 7).

Альтернативним підходом до жанру є семантичний підхід, який наголошує, за словами Альтмена, на «спільних рисах, ставленнях, персонажах [...] будівельних блоках жанру» (Altman, 1999, 219). На відміну від синтаксичного, семантичний підхід працює з невеликою групою фільмів, зосереджуючись на атмосфері, персонажах та місці дії. І тут ми можемо знайти точки дотику з фільмами, порівняння яких було зроблено вище - військовий, біографічний та епос, - оскільки вони є фільмами, які зосереджені на відтворенні минулого (Altman, 1999, 219-220). Концепція відтворення минулого є спільною дискурсивною структурою різних категорій фільмів, які представляють місце історичної події та персонажів.

Історичні ігрові фільми та серіали набувають своєї форми через взаємодію двох реєстрів - синтаксичного та семантичного.

Серед самих суперечливих - фільми, засновані на міфах, біблійних оповіданнях тощо, в яких винахід відіграє важливу роль у створенні фільму про минуле. Факт, що історичні фільми складаються з даних, які можна перевірити, як цього вимагає історичний наратив, змушує сперечатися істориків та теоретиків.

Використання винаходу може вимагати видалення поняття «історія», але не поняття «історичне розуміння», «історичне мислення», особливо якщо фільм чи серіал займається історичними питаннями, заперечує існуючі інтерпретації або розкриває розділи з історії, які були приховані.

До прикладу, фільм режисера Олеся Саніна «Довбуш» (2023) пронизаний цінностями та родинними кодексами. Головний персонаж прагне свободи і справедливості. І хоча «Довбуш» присвячений історичним подіям, фільм не намагається претендувати справжнє історичне зображення цих подій, йому не вистачає історичного задокументованого матеріалу. Цінність таких фільмів в здатності оживляти стародавній світ та служити своєрідним експериментом про минуле.

На думку П'єра Сорліна історичні фільми є повністю вигаданими, «[...] навіть якщо вони засновані на документах, вони мають реконструювати у суто уявний спосіб більшу частину того, що показують» (Sorlin, 2000, 38). Він вважає,

що хоч і можна відтворити костюми і декорації за історичними свідченнями, проте цього неможливо зробити з жестами, інтонацією тощо. Історія у фільмі, на цю думку, «лише рамка, яка слугує контрапунктом для політичного тезису. Історія не більше ніж корисний засіб для того, щоб говорити про теперішній час» (Sorlin, 2000, 38).

Леджер Гріндон висловлює схожу думку, яку наведено в дослідженні. У своїй праці «Тіні минулого: дослідження історичного фільму» робить своєю метою відкриття політичних підтекстів, закладених в історичні фільми» (Grindon, 1994, 2). Головною темою в історичних фільмах, він зазначає, є зв'язок особи та держави, а також взаємозв'язок між приватним життям і позаособовими силами, що формують історію. Характеристика та інтимна драма ґрунтують вигадку на особистих діях персонажів, але історична перспектива розширює їх значення на соціальні терміни. Напруга між приватним і громадським життям виражається в загальних мотивах романтики та видовища, які є посередництвом між персонажем, природою та суспільством і служать засобом для історичного пояснення (Grindon, 1986).

1.4. Від стандарту автентичності до інтерпретації

На автентичність як стандарт для оцінки історичних фільмів регулярно посилаються і режисери, і критики, і історики.

Поняття автентичності в історичних ігрових фільмах та серіалах зосереджене на правдивому відображенні історичної реальності, яка спирається на систему цінностей та підкреслює вірність минулому.

З самого початку режисери проголошували свої фільми точним відтворенням подій та змагалися в гонитві у своїх зображеннях автентичності.

Д. У. Гріффіт режисер фільму «Народження нації» (1915) пропонував своїм глядачам: «Замість того, щоб консультуватися з усіма органами влади [...] і закінчуючи всіми спантеличеними [...] ви побачите, що насправді сталося. Не буде висловлювання думок. Ви просто будете присутні при створенні історії» (Williams, 1999, 3).

У фільмі «Врятувати рядового Раяна» (1998) Стівен Спілберг, зображуючи групу американських військовослужбовців при виконанні незвичайного доручення - весь сюжет присвячений одному завданню - доставити з фронту додому парашутиста, який висадився в тилу противника, використовує документальний реалізм.

Усвідомлюючи, як новинні зображення можуть посилити автентичність ігрових фільмів та серіалів, режисери використовують їх у своїх роботах. Пол Грінграс наповнює свій фільм «Кривава неділя» (2001) з такими зображеннями. Стрічку присвячено подіям 30 січня 1972 року, коли британський десантський полк, надісланий для забезпечення порядку, розстріляв протестуючих, які виступали за громадянські права в Північній Ірландії. Сила документалістики, зокрема, світлина фотографа «Magnum Fotos» Жилия Переса та яскравий образ вбитого Бернарда Макгігана, який лежить на вулиці в калюжі своєї власної крові, стала частиною історичної пам'яті про той день. «Завдяки стилю фільма, який свідомо імітує вигляд знайденого кадру та репортажний стиль зйомки, «Кривава неділя» схожа на підбірку історичного документа» (Blaney, 2007, 127). Екстремальний приклад того, що аналітики називають моделлю вірності - підхід до кінематографічної автентичності, - який прагне передати історичне зображення, що є абсолютно точним з точки зору історичних досліджень.

Режисери почасти захоплені в прагненні ідеального відтворення історичних подій та зображення персонажів. Інструменти, які вони використовують для завоювання довіри, добре досліджені: по-перше, це прагнення наповнити фільм історичними деталями, щоб передати атмосферу автентичності, а по-друге, це робота Арт Департаменту, яка полягає в реконструкції приміщень, костюмів тощо. «Ефект історичної репрезентації досягається не через повторення будь-якої деталі, але скоріше через нарощення та відображення багатьох деталей, які в сукупності свідчать не лише перебування в минулому, але й почуття реалізму, яке постійно переважає та відкидає суперечки щодо того» (Stubbs, 2013, 41).

В такому підході, на думку Р. Розенстоуна, криється небезпека: з одного боку, фільми, які найбільше відповідають історичним фактам можуть стати

драматично інертними (Rosenstone, 1998, 7). З іншого боку, небезпека полягає в самій моделі вірності. Якщо процес аутентифікації - це переконання, засноване на вражаючому, хоч і неповному зображенні деталей, режисер втягує глядачів у гру спекуляцій. Глядачів просять прийняти, що історичний світ, зображений перед ним, є можливим. Таким чином, популярні переконання стають основою того, що вважається справжнім. Деталі, представлені у фільмі, є рисами, які часто повторюються в інших фільмах конкретного періоду, тому стають впізнаваними глядачеві. Побудова розуміння автентичності на цій основі, походить від сприйняття аудиторією історичного представлення. Ці конвенції репрезентації минулого, які, хоч і довільні, є встановленими ознаками періоду (Lees, 2016, 6, 7,8).

Отже, практика моделі вірності виявляється надто крихкою. Тому деякі критики відкидають стандарт автентичності та аналізують історичні фільми та серіали як текст, який вирішує нагальні соціальні проблеми через усталені конвенції. Інтерпретація наукового знання є предметом їхньої дискусії.

Поняття історичної причини, тобто відображення значущих сил, що виробляють соціальні зміни, - головне в інтерпретації фільмів. Леджер Гріндон визначає два способи представлення “причинних сил” в кінематографічній історії: по-перше, драматичні елементи, такі як персонажі та сюжет; по-друге, елементи видовища, такі як історичне середовище.

На його думку, драматичні елементи поєднують особисті та соціальні фактори зображення історичної причини. Персонаж втілює складність індивідуального досвіду, і, в той же час виступає як мікрокосмос соціальної сили. В історичних ігрових фільмах та серіалах важливий не переказ великих історичних подій, а художнє пробудження народу, який брав участь у тих подіях (Grindon, 1986, 7). Важливо, щоб глядачі заново пережили соціальні та людські мотиви, які спонукали персонажів думати, відчувати і діяти так само, як це робили вони в історичній реальності.

Леджер Гріндон зосереджує нашу увагу на тому, що історичний фільм залежить від насиченості та градації взаємодії між різними рівнями реагування на

будь-яке порушення життя; художньо розкриває зв'язок між стихійною реакцією мас та історичною свідомістю головних персонажів; прагне розширити коло своїх героїв та портрет народу для синтезу індивідуальної та колективної причини, що діють в історії (Grindon, 1986, 7).

На відміну від драматичних, елементи видовища тяжіють до узагальнення, позаособистісного ракурсу у зображенні історичних процесів. Історичне видовище представляє візуальну панораму природного рельєфу, міського середовища, соціальних звичаїв того періоду; зйомки голоду, чума або заморська подорож створює краєвид значення; зображення сільської хати або бібліотеки аристократа несе проникливі соціальні спостереження. Масштаб та візуальна перспектива підкреслюють історичну інтерпретацію. Для психологічного розуміння події дослідження стурбованого обличчя крупним планом має на глядача сильніший вплив, ніж панорама біженців, які тікають (Greendon, 1986, 9).

Практика створення історичних ігрових фільмів та серіалів сповнена суперечливих підходів до автентичності, в основі яких тривала дилема: жага до точності, яка не сумісна з її ефектами залучення глядачів, та дотримання багатьох умовностей і конструкцій, які історичний фільм використовує у своїй взаємодії з історією.

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ I

Ідентифікуючи персонажів історичних фільмів та серіалів, ми, перш за все, звертаємо увагу на те, що вони є не тільки носіями історичного змісту, а й естетичного, психоемоційного, ціннісно-сміслового та ідеологічного.

Широка сюжетна характеристика жанру фіксує специфічний і унікальний характер історичного фільму, який залежить за своїм змістом та значенням від порядку подій - історичних подій, що існують поза уявним світом фільму. Ці фільми або фіксуються на конкретних історичних постатях або створюють вигаданих персонажів, дія яких відбувається серед важливих історичних подій.

Зв'язок особи та держави, а також взаємозв'язок між приватним життям і позаособовими силами, формують історію.

В даному контексті важливим є те, що історичні ігрові фільми та серіали показують не тільки те, що сталося в минулому, але як те, що сталося значить для нас. Отже, відтворення минулого полягає не в повторному проживанні історичних подій та їх репрезентацій, а в його переосмисленні.

В історичних фільмах відсутні фіксовані архетипи та сюжети, що повторюються. Події минулого передаються у різний спосіб, залежно від фокусу та підходу. У цьому контексті жанр історичного фільму це - широка категорія, яка перетинається зі стилістичними запозиченнями та іншими жанрами, створюючи гібридні форми, поліжанрові конструкції.

Питання інтерпретації історичних подій та персонажів є одним з найбільш актуальним в контексті існування нації та формування національної ідентичності.

РОЗДІЛ II. МЕТОДИ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ В ІСТОРИЧНИХ ФІЛЬМАХ ТА СЕРІАЛАХ

Підхід до створення історичних персонажів на екрані, стосується питань, які виходять за межі методів створення вигаданих персонажів та вимагають процесу, що поєднує в собі широке дослідження, написання сценарію з фокусом на історичні події та уваги до візуальних деталей.

В цьому розділі зосереджено увагу на методах, які використовує автор серіалу «Корона» Пітер Морган, британський сценарист та продюсер, який отримав визнання через свій творчий інтерес до історичних подій та особистостей, таких як королева Єлизавета II.

Монархія є надзвичайно важливою частиною британської ідентичності. Ще порівняно недавно зображувати живого монарха у фільмі чи будь-якій іншій драматичній формі вважалося неналежним. Проте в 1953 році, після трансляції по телебаченню коронації Єлизавети II, королівська родина сама встановила норми, які аспекти життя вони хотіли, щоб сучасні засоби масової інформації висвітлювали.

Через відсутність доступу до королівських архівів чи будь-яких консультацій, що надходила б безпосередньо з палацу, режисери часто вдаються до винаходів (відповідно до жанрових конвенцій), щоб заповнити прогалини між історичними подіями та монархами. Міфи та приватність, що оточує королівську родину, вимагає демістифікації, яка здійснюється, в цілому, через засоби масової комунікації, наприклад, програми, документальні та ігрові фільми.

Серіал «Корона» дозволяє зазирнути за «високий паркан» Букінгемського замку, подивитися як на минуле, так і на сьогодення монархії через призму ставлення до історії і нації.

2.1. Серіал «Корона»: погляд в історію

«Корона» - оригінальна драма Netflix, заснована на відзначеній нагородами п'єсі «Аудиторія» шоураннера Пітера Моргана. Перший сезон серіалу вийшов на екрани у 2016 році.

Головний персонаж цього серіалу - королева Єлизавета II. Вона є центром «Корони», навіть уособлює її. Термін «Корона» використовується тут не тільки як посилання на королеву, а скоріше, як посилання на центральну владу, перш за все тому, що серіал досліджує, чим є або чим може бути Корона та критичні проблеми, пов'язані з нею. Події серіалу розгортається від весілля королеви з Філіпом (від сходження її на престол) до початку 21 століття (всього шість сезонів).

Серіал «Корона» - амбітний і дорогий британський серіал, який складається з 60 епізодів, - поєднання ретельно перевірених фактів і драматичних винаходів, зі зміною акторського складу кожні два сезони, розкішними декораціями та деталізованими костюмами - усе це встановлює нові параметри для телевізійного ландшафту.

Причина, чому серіал «Корона» дивляться с таким захопленням полягає в тому, що серіал зробив монархію актуальнішою і цікавою, ніж будь-коли раніше. Серіал зберігає легкість, оскільки політичні питання та управління відходять на другий план.

Історик Роберт Лейсі, який роками працює з Пітером Морганом та є історичним консультантом серіалу в інтерв'ю BBC наголошує: «Це перетворило монархію на розвагу, якої раніше не було, але я думаю, що це також дозволило людям оцінити як виклики, так і переваги бути в королівській родині» (BBC, 2019, 11, 17).

Проте привабливість серіалу полягала не тільки у влучно прописаних характеристиках королівської сім'ї та візуальних екстравагантностях, але й у зверненні до подій, які формували політику та культуру Великобританії. У першому сезоні серіалу згадується про великий смог 1952 року, який вбив тисячі

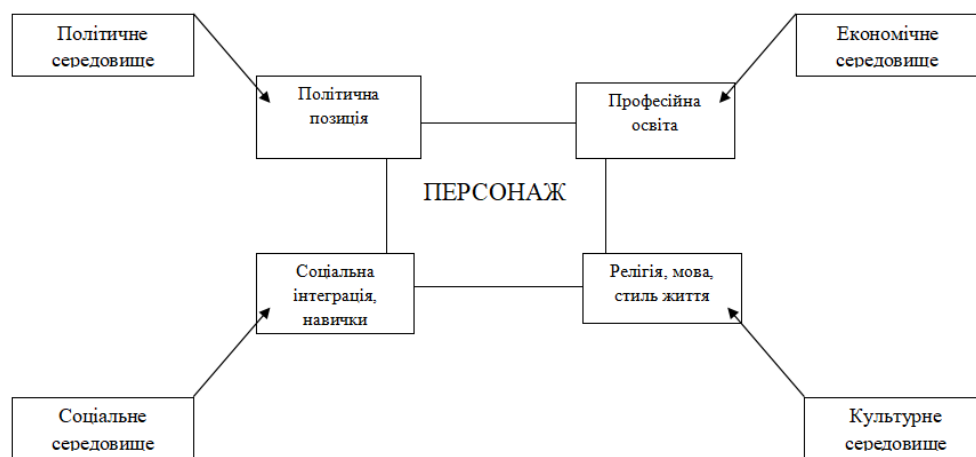
лондонців, у другому - скандал Профумо, який повалив прем'єр-міністра, у третьому - обвал шахти в Уельсі, який поховав десятки школярів. Серйозні теми виносяться назагал без упередженості, що викликає у глядачів захоплення.

Серіал «Корона» є найбільшим переможцем за всю історію «Еммі», отримавши 21 нагороду з 69 номінацій, випередивши інші не менш популярні серіали «Дивні речі» (12 перемог з 57 номінацій) та «Картковий будинок» (7 перемог з 56 номінацій). «Корона» стала першим серіалом, який виграв премію «Еммі» у категорії «Видатний драматичний серіал», а у 2021 році став першим серіалом, що здобув головні нагороди - найкращий серіал, сценарій, режисура та всі чотири акторські нагороди (Forbs, 2023, 12, 4)

Отже, маючи успіх серед глядачів та високі нагороди, нам здається актуальним розгляд підходів і методів, з яких формувалися історичні персонажі.

2.2. Дослідження

Історичне дослідження базується на джерелах, з яких режисер отримує інформацію про минуле, яку він осмислює і, на основі якої він реконструює картину минулого. Масштабні дослідження архівних даних, економічних графіків, звітів про торговельні відносини, вплив пандемії тощо, допомагають зрозуміти значущі події часового проміжку та в цілому історичне тло, культурні нюанси та суспільні норми. Дослідження персонажа відбувається в чотирьох напрямках, чим більше режисер розуміє історичний персонаж, над створенням якого працює, тим краще його буде реконструйовано.



Роберт Лейсі формує історичний сюжет «Корони» та вносить деталі, які допомагають відчутти його нюанси. Він зауважує, що «більшість минулого зникає. Ми не знаємо подробиць всього. Нам залишається лише те, що було сфотографовано та записано» (Thown&Country, 2017, 12, 18).

Перед початком кожного нового сезону серіалу «Корона» Енні Сульцбергер, керівник відділу досліджень та її команда проводять місяці, вивчаючи реальну історію британської королівської родини та події з життя Королеви Єлизавети II. Щоб створити детальну хронологію відповідного часу для кожного сезону, дослідницька група надавала Пітеру Моргану документи, фотографії та інші додаткові матеріали. «Я люблю грати з історіями, як з головоломками», - каже в інтерв'ю він (Nytimes, 12, 2023)

Для проведення поглибленого дослідження була створена велика бібліотека з близько 1000 книг, які зберігаються в Left Bank Piktures, виробничий компанії серіалу. Вони переглядають бази даних онлайн-бібліотек, щоб знайти вирізки з преси за конкретний час, спілкуються з конфіденційними джерелами, близькими до королівської родини.

Для 5 сезону багато журнальних і газетних статей 90-х вимагали додаткової перевірки. Е. Сульцбергер пояснює, що «тоді самі королівські біографи часто були або за Чарльза, або за Діану, або їм платили за це. Тож це саме викликає сумніви... Нам потрібно ретельно перевірити матеріал і провести мозкові штурми щодо того, чому ми довіряємо, а чому - ні» (Netflix, 2022, 11, 12).

Під час виробництва дослідницька група створює довідковий документ, який надсилається у всі відділи, включаючи костюми, декорації, зачіски та макіяж. Документ настільки ґрунтовний, що займає 150 сторінок і містить численні культурні посилання.

В інтерв'ю The Hollywood Reporter Пітер Морган розповідає про підхід до досліджень та історії: «Історія, навіть, недавня, настільки редуційна, і так багато дорогоцінних каменів зникають у чорній дірі... Ніхто не подякує нам за те, що ми штампуємо «найкращі хіти» будь-якого десятиліття. Ми повинні копнути глибше і знайти сюрпризи, забуті історії, такі як проникнення в палац і помістити їх поряд зі знаковими подіями, такими як висадка на Місяць або весілля, вибори або вбивства» (The Hollywood Reporter, 2021, 8).

Розуміючи та реалізуючи ці підходи, режисери збагачують історичних персонажів мало відомими деталями, і таким чином, виходять за рамки стереотипів та загального представлення персонажів.

За словами Р. Лейсі є правда поза фактами. В інтерв'ю Deadline Пітер Морган розповідає: «З'ясувати, що [реальні персонажі “Корони”] робили і коли, було досить легко”. Він має на увазі, що офіційні події королівської родини є частиною публічних записів. Але він продовжує: «З'ясування того, про що вони думали і відчували - це те, до чого ми застосували нашу уяву» (Deadline Interview, 6, 2020)

Р. Маккі уточнює, що біографічні, психологічні, фізичні, політичні та історичні дослідження середовища важливі, але безглузді, якщо вони не ведуть до створення історії. Історія - це не накопичення інформації, нанизаної в розповідь, а конструювання подій, які ведуть до кульмінації (McKee, 1997, 75). Він виділяє три методи, спрямовані на «залучення пам'яті», «дослідження уяви», «архівні дослідження» (McKee, 1997, 72).

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ		
Дослідження факту	Дослідження уяви	Дослідження пам'яті
архівне дослідження	що означає бути цією людиною	знання з особистого досвіду

Наприклад, неможливо напевно дізнатися про романтичні стосунки королеви Єлизавети II з принцем Філіпом та слова, які вони говорили одне одному, проте серіал відтворює не розшифровку їхніх розмов, емоції та робить це дуже влучно.

Режисери рідко беруться за дослідження додаткових першоджерел, а працюють з наявними. Вторинні джерела, такі як біографії сучасників, існуючі п'єси, романи, спогади інших історичних персонажів з іншою точкою зору, зіставляючи з наявним матеріалом, дають широкий вибір контекстного матеріалу.

Для створення персонажу Е. Тетчер («Корона») використовували документальні фільми про неї та низку книг. Хоч стосунки між королевою і нею ніколи публічно не коментувалися, дослідницька група збрала інформацію від тих, хто її оточував. Актриса Джилліан Андерсон (Тетчер), для отримання глибшої інформації про неї, спілкувалася з реальним секретарем кабінету Тетчер.

Навіть незначна особистість лишає після себе сліди життя через взаємодію з соціальними інститутами, такими як церква, податкові органи, книги про народження, нотаріальні договори чи судові. Облікові записи працюють як корективи публічних наративів та поглиблення нашого розуміння минулого.

2.3. Написання сценарію

Історичні ігрові фільми та серіали дозволяють отримати досвід з історії через особисту історію персонажів. В процесі кінематографічного залучення

теперішнє стає нерозривно пов'язане з минулим завдяки майстерно написаному сценарію. Практика написання історичних фільмів та серіалів базується на дослідженнях, міркування про сценарну практику, винайдення сюжету та персонажів. Зазвичай, режисери, знаходять головного персонажа, популяризують через антагоніста, який конструюється через шаблон історії та композиції персонажів і подій, позначається розповідь злету і падіння, сюжет укладено в структуру, а фінал визначається жанром. Використовуючи аудіовізуальні засоби, можна сформулювати точку зору та направити глядачів до пошуку сенсу через персонаж, конкретне його представлення та форму оповіді. Проте написання історичних ігрових фільмів та серіалів вимагає винахідництва.

Хоча всі історичні ігрові фільми та серіали мусять підкорятися жанровим конвенсіям (драматичним, мелодраматичним, епічним тощо), це не заважає зробити їх в межах історичної достовірності та не вдаватися до винайдених персонажів і подій.

«Якщо щось не розвиває сюжет, чи не розкриває характер, чи не розповідає нам щось актуальне про Британію того часу, це не має місця» - наголошує Енні Сульцбергер, керівник відділу досліджень «Корона» (SlashFilm, 2022).

Етапи всередині кожного циклу діяльності (винайдення ідеї, дослідження, переробка матеріалу) включають багато міркувань.

Зокрема, П. Моргана цікавить тема, а не розповідь про історичні події.

Отже, з одного боку, за допомогою методів дослідження розширюється сукупність цих доказів щодо (і навколо) теми. З іншого боку, стає зрозуміло, як впорядкувати докази в захоплюючу історію, як використовуючи винахід, щоб зробити коментар до теперішнього, залучивши до соціокультурних контекстів персонажів.

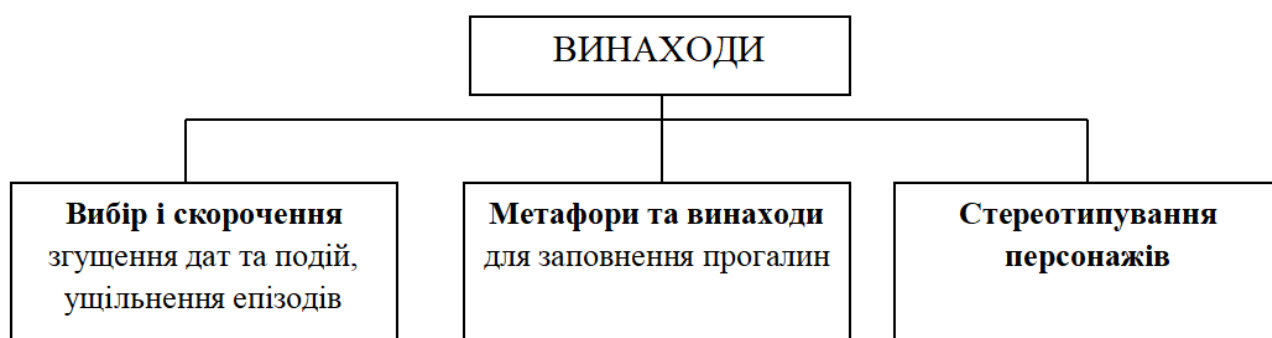
В контексті усталених (хоч і розвиваються) умовностей жанру, характер і функції винаходів, їхній складний зв'язок з доказами є складним питанням.

На думку П'єра Сорліна, всі історичні фільми є вигаданими у тому сенсі, що хоча вони можуть бути засновані на задокументованих фактах, творцям

приходиться переосмислювати та формувати значну частину того, що вони збираються показувати (Sorlin, 1980, 15, 16).

Поняття «винаходу» можна протиставити поняттю «докази». І хоча вони протиставляються одне одному, винаходи розширюють межі живого досвіду, через творчий процес виникає щось нове і цінне завдяки унікальному поєднанню елементів.

Основні винаходи, якими користуються сценаристи і режисери, ми представили схематично.



За словами Розенталя, потрібно не просто збирати факти, але намагатися отримати вигоду, перспективу, яка виходить за межі фактів (Rosenthal, 2014, 42), наприклад, доторкнутися до больових точок суспільства, щоб підкреслити прагнення цінностей персонажів.

Широкий полісемічний характер історичних матеріалів дозволяє вибірковий підхід у формуванні характеру персонажа з погляду на тему фільма чи серіала.

Хоч у серіалі «Корона» прослідковується одна тема, проте кожен персонаж має своє бачення центральної теми. Королева Єлизавета II понад усе прагне виконувати свій обов'язок перед Коронаю. Королева-мати вважає, що Корона завжди має перемагати, бути вище за людські життя. Принцеса Маргарет переконана в тому, що Корона не має право знищувати її. Чарльз сумнівається, що Корона сприймає його, чує його голос. Діана спочатку захоплюється Коронаю, однак під кінець хоче піти проти неї «війною». Велика кількість поглядів створює

конфлікт для розвитку сюжету. Серіали вимагають достатньої кількості сюжетних і персонажних арок, щоб заповнити не тільки кілька епізодів, а й кілька сезонів.

Рухаючись від великої події до історичних деталей, легко загубитися, коли маєш справу з історією та історичним персонажем, тому історії кохання часто є чудовим способом допомогти глядачам налагодити зв'язок з персонажами. Історичне значення сценарію не має затьмарює універсальні теми. До того ж, формування персонажів залежить від створення зв'язків з іншими персонажів. Протиставлення персонажів надає їм об'ємності.

В серіалі «Корона» стосунки Елізабет-Філіп протиставляються стосункам Маргарет-Дені (Тетчер). Обидва шлюби стабільні і не відчують труднощів, але вони пропонують нам дві різні точки зору: одна - вищий клас (королівська родина), а інша - середній клас. На візуальному рівні ми бачимо велику дистанцію між ними. Вона підкреслюється дещо інтимними подробицями. Наприклад, королева та герцог сплять окремо один від одного, а Тетчери сплять разом. Інший випадок - це Джефрі Хоу, колега Тетчер, та Чартеріс, помічник королеви Єлизавети II, обидва демонструють, як до них ставляться, як до підлеглих. Але у випадку з Тетчер, Хоу зраджує її, що підкреслює її неабсолютний авторитет, на противагу королеві.

Неминучим аспектом розвитку персонажа та сюжету є діалог, який дозволяє глядачу зазирнути в приватне, думки персонажів, тобто висвітлює внутрішній їх конфлікт. Нерідко при написанні сценарію постає дилема: написати діалоги мовою, яка звучить інакше (застаріла або іноземна) чи адаптувати її та зробити зрозумілішою. Перешкодою автентичному зображенню також є ідеалізація історичного персонажа через вичурну вимову.

Прикладом використання мови є підхід Пітера Моргана. У першому випадку він створює можливість ідеального представлення королівської родини через їхній дар красномовства та риторики в публічних ситуаціях. При зверненні до широкої аудиторії під пильною увагою ЗМІ вони промовляють правильні слова, розроблені професіоналами. Проте серіал показує нам і те, що приховане за фасадом, що змушує глядачів відчувати справжність цих персонажів.

Неодноразово в приватних розмовах мовою оригіналу ми чуємо лайку та «некоролівські» способи використання мови. Випадки використання грубої лексики узгоджуються з тим, що деякі люди, як і члени королівської родини, використовують нецензурні вирази тільки в близькому оточенні.

Інший випадок використання «некоролівські» мови - це використання прізвиськ у близькому оточенні. Хоча деякі прізвиська передають ніжні почуття, інші використовують для висміювання та зневаги.

Спостерігаючи за становленням королеви, іноді за її невпевненістю, глядачі усвідомлюють той факт, що ніхто не є всезнаючим та досконалим. Таке споріднення з історичними персонажів зовсім не принижує значення Корони.

Проте неточне зображення деталей та анахронічних елементів таких, невідповідність деталей, костюмів або архітектурних стилів підривають довіру.

2.4. Увага до деталей

Наталі Земон Девіс стверджує, що автентичності фільма чи серіала можна досягти, покладаючись на картини, та намагаючись відтворити їх. Колір, світло та композиція відображають реалії того періоду. Однак, картини можуть запропонувати спосіб бачення періоду, а не служити формулою (Davis, 1988, 17).

Мистецтвознавець Ервін Пановський у своїй науковій роботі «Стиль і засіб у кінофільмах» розмірковує про фізичну реальність фільму, неминучу потребу в упорядкуванні та організації об'єктів: «...Фільми організовують матеріальні речі та особи, а не нейтральне середовище, в композицію, яка отримує стиль і навіть може стати фантастичною чи символічною, не стільки через інтерпретацію свідомості митця, скільки через фактичну маніпуляцію фізичними об'єктами та записуючою технікою. Їх можна організувати будь-якими способами (звичайно «організація» включає такі речі, як грим, освітлення та операторська робота), але від них нікуди не втекти» (Paupofsky, 1934, 83)

Метою історичних ігрових фільмів та серіалів є відтворення історичних подій на певному історичному фоні. Створення атмосфери, наслідування

зовнішніх рис та жестів персонажів виконує функцію розпізнавання предмета. Встановлюючи впізнаваність, глядачі емоційно залучаються до перегляду. Саме глядацька реакція на персонажів та атмосферу передбачає умови вірності.

Одним з найцікавіших прикладів є персонаж Маргарет Тетчер в серіалі «Корона». Джилліан Андерсон грає Тетчер так близько до оригіналу, - до її способу існування,- настільки своєрідний її голос, хижа непомітність ходи та відвертість її погляду. Андерсон витратила дві години на зачіску та макіяж, щоб імітувати виразний стиль Тетчер. Художник по костюмам Еммі Робертс і асистент художника по костюмам Сідоні Робертс працювали над відтворенням уподобань Тетчер від блузок з бантами та плісірованого костюма зі спідницею до її фірмових костюмів із широкими плечима, суворого крою.

В 4 сезоні ми прослідковуємо перехід Тетчер від Залізної леді до вразливої жінки в спальні, який символізує поворотний момент від політичного життя до нищівного прояву емоцій і болю.

Спочатку вона шанобливо ставиться до королеви та Корони, з глибокими реверансами. Але далі ми бачимо її жагу до влади аж до межі, що перевершує королеву. Її представлення, деталі її зовнішнього вигляду, які ми спостерігаємо, мають вирішальне значення для її персонажа. Її макіяж, лак для волосся, її високі підбори, її сукні - її зброя та щит перед світом, щоб приховувати свою вразливість.

Велика частина того, що про Тетчер пам'ятають - це її тілесність, тому було чимало зроблено для того, щоб глядачі могли розпізнавати її. Варто також звернути увагу на голос, через який відбувається залучення глядачів. До зімітованого голосу Дж. Андерсон, який вражає подібністю, у деяких інтерв'ю використовували справжній голос Маргарет Тетчер, щоб відобразити реальність країни та жахливі наслідки її політики на людях. Цей елемент розпізнавання впливає на довіру до того, що відбувається на екрані.



Джилліан Андерсон визнає: «Я досліджувала так, ніби знімалась в біографічному фільмі про Маргарет Тетчер» (Los Angeles Times, 2020, 11, 8).

Окремо варто виділити в серіалі «Корона» коронацію королеви Єлизавети II. Її відтворили до найменших деталей, достатньо візуально співставити оригінальні знімки з реконструйованими сценами. Це було зроблено для максимального залучення глядачів в історію. Вражаюче була відтворена сукня на замовлення Svarovski і створена Angels Costumiers. Коронаційна мантия була результатом співпраці відділу костюмів та Королівської школи рукоділля.



Одяг, який отримав більш за все екранного часу, це сукня помазання, проста біла льяна сукня з виразним вікторіанським присмаком.



Едвард Хеммінг, сценарист і консультант на проєкті, наголошує, що «З драмою такого масштабу, де буде багато людей, які шукатимуть такого рівня деталей, було надзвичайно важливо, щоб ми все зробили правильно» (TIME, 2016, 11, 4).

Широкий спектр аспектів, що вимагають досконалості при створенні персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах, вимагають залучення різних з консультантів.

Будучи серіалом, який зображує портрет британської королівської родини, локаціями в серіалі є переважно замки та палаци, зали та великі кімнати, країни та міста, де розгортається історія. Ці локації є важливими, тому що кожен простір має своє призначення для персонажів та щось про них розповідає.

Центральним місцем є Букінгемський палац, який представляє Корону. Огороджений стінами та високим парканом, які виглядають як ґрати, він символізує відстань між королівською родиною та британським народом. Водночас, за цими стінами приховане щось, що залишається майже завжди поза увагою народу: турботи, любовні пригоди, повсякденне життя тощо.

Пітер Морган, щоб контекстуалізувати члена королівської родини або інших персонажів, застосовує призму, а саме місце події - замки та палати:

- Замок Балтімор стає випробуванням для кожного відвідувача, особливо для Діани та прем'єр-міністра, а також для королівської родини, коли їм доведеться зіткнутися зі смертю лорда Маунтбеттена.

- Віндзорський замок є відображенням могутності та багатства королівської родини.
- Хайгроув, резиденція Чарльза і Діани, хоч і є любовним гніздечком Чарльза і Каміли, стає уособленням душі Чарльза. Коли він щасливий - це місце радості, проте коли він проявляє жорстокість до Діани, загальний вид саду стає похмурим. Додаток 6.
- Зовнішній вигляд Даунінг-стріт показує Тетчер перед публікою, камерами, тобто її публічне обличчя Залізної леді.
- Домашній інтер'єр, навпаки, зображає її як дружину і матір, та найбільш вразливу її сутність.
- Парламент є місцем, де відбуваються зради.

Додаток 5.

Отже, локації, де розгортається історія, мають важливе значення, як для формування та розвитку персонажів, так і загальної оповіді історії.

Деталі одягу, зачіски та характерні особливості, а також деталі інтер'єру характеризують персонажів та зображають їхнє ставлення до історичних процесів та подій. Приділяючи увагу дослідженням, режисери шукають ці деталі та їх зв'язок з персонажами, деякі з них можуть служити образами та символами чогось більшого, ніж звичайна річ.

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ II

Дії «Корони» розгортаються в період великих змін в британській історії. Серіал зображає багато історичних подій того часу та досліджує особисте життя королівської родини, заглиблюючись у складні стосунки між королевою Єлизаветою II та її оточенням.

Проаналізувавши підхід Пітера Моргана, ми торкнулися позиції серіалу «Корона» в сучасному контексті представлення історичних ігрових фільмів та серіалів, з яких більша частина кінематографічних зображень, документальних фільмів та репортажів про королівську родину зроблені на замовлення палацу.

Порівнюючи цей формат з серіалом «Корона», можна виявити зовсім інший підхід: через ретельне дослідження серіал прагне знайти щось з минулого, що було б цікавим представленням персонажа, характеризувало його особистість, будь-то деталі одягу або мова тощо. Історична автентичність стає фундаментом, на якому будується образ. Альтернативою сухого викладення фактів є винахід, завдяки якому вирішуються проблеми відсутності повного обсягу інформації чи-то унікальний підхід до історії.

Протягом 6 сезонів серіалу «Корона» з персонажами відбуваються зміни, часто від хорошого до поганого або від поганого до найгіршого, проте П. Морган не приховує недоліки королівської родини та не ідеалізує їх. Через особисту призму персонажі в історії сприймаються більш людяними.

Переглянувши методи і підходи біографічної історичної драми до створення персонажів та те, як умовності жанру працюють на історію (оскільки вона працює на Британську монархію та має вплив на національну ідентичність), можна виокремити дві важливі функції історичних ігрових фільмів та серіалів: по-перше, вони мають бути точними, зображуючи історичні події, персонажів, історичне тло, атмосферу та деталі, в рамках умовностей жанру. По-друге, вони мають бути розважальними з актуальною темою та поданням.

РОЗДІЛ ІІІ. ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДІВ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ТА РЕАЛІЗАЦІЇ ІСТОРИЧНОГО ІГРОВОГО ФІЛЬМУ

Інтерес людини до власної історії втілюється в різних художніх формах. Одним з потужних засобів передачі історії стали історичні ігрові фільми та серіали. Вони не лише розповідають про минуле, але й впливають на формування свідомості та національної ідентичності. Акцентуючи увагу на моральних ділемах, фільми та серіали підкреслюють складність прийняття рішень в умовах історичних подій, розкривають різні точки зору та висвітлюють героїзм і жертвовність персонажів, що стимулює глядачів думати про власні цінності та важливість особистого внеску.

Спираючись на розуміння ролі історичних ігрових фільмів та серіалів на формування уявлення про минуле, ми, дослідивши методи створення персонажів, реалізували їх в аудіовізуальний твір.

3.1. Режисерський задум та вибір теми з фокусом на історичні події

Предметом цікавості, що ліг в основу творчого задуму, є життя, культурна і політична діяльність видатної української письменниці та громадської діячки Софії Федорівни Русової, вченої зі світовим ім'ям, засновниці першого дитячого садка в Україні, педагога-просвітителя українського патріотичного руху, Голови Всесвітнього Союзу Українок, члена уряду Української Народної Республіки.

Громадська діяльність і прогресивні погляди С. Русової привернули увагу царських чиновників і її було заарештовано та ув'язнено за зв'язки з революційними колами. Відтоді Софія Федорівна постійно перебувала під наглядом поліції. Понад двадцять років тяглися політичні переслідування. В 1917 році на пропозицію генерального секретаря народної освіти Української Народної Республіки Івана Матвійовича Стешенка С. Русова очолила відділ дошкільної та позашкільної освіти.

Софія Федорівна Русова внесла вагомий вклад в розробку концепцій національної системи освіти, що ґрунтується на світовому досвіді з педагогіки та психології з урахуванням розвитку освіти в Україні.

В автобіографії “Мої спомини” С. Русова описала свій життєвий шлях, сповнений мрій, сподівань, розчарувань, глибоких ідей та роздумів. Софія Федорівна Русова за походженням шведо-французька. Але вона хотіла відстоювати інтереси народу, серед якого зростала та мови якого навчалася.

Процес поступового усвідомлення та прийняття свого призначення стає зерном майбутнього сценарію. Розмірковуючи у відповідному напрямку, народжується тема, яка розкриває намір та прагнення Софії Русової й влучно описує її характер: **Обов’язок передусім**. Додаток 2.

В основу документального фільму “Історичний персонаж: Софія Русова” лягла підготовка до написання сценарію та зйомки тизера. Нами було обрано події 1881 року, це той час, коли після вбивства російського імператора Олександра II, почалися жорстокі переслідування тих, хто відкрито не корився царському уряду та його наказам. Цей рік став для Софії переломним, саме тоді її вперше було ув’язнено.

3.2. Вибір та застосування методів створення історичного персонажа в фільмі

На підготовчому етапі було проведено дослідження історичної епохи та зібрано інформацію про Софію Русову та її оточення, щоб зрозуміти її дії та мотивацію, взаємини між родиною, близькими родичами та друзями.

Ми використовували архівні записи, автобіографію С. Русової та її чоловіка Олександра Русова. До дослідження були залучені експерти Галина Іванівна Дацюк, громадський діяч, доцент, кандидат філологічних наук, авторка ряду дослідницьких робіт про Софію Русову та Оксана Костантинівська, старша наукова співробітниця музею українських видатних діячів української культури.

Була складена хронологічна послідовність подій, які передували ув'язненню Софії Русової для реконструкції арешту.

Ми дізналися про місце перебування С. Русової та про членів її сім'ї, які були з нею в той вечір. Про складні стосунки з родичами, зокрема, з братом Софії Федорівни, який не поділяв її радикальні погляди та навіть не спілкувався з нею.

Події того вечора, описані в автобіографії “Мої спомини”. Вони дають загальне уявлення про те як відбувався арешт. В автобіографії Олександра Русова ми знайшли подробиці, які стосувалися обшуків та арештів загалом, що розширило наше уявлення про арешт С. Русової.

Іноді при написанні сценарію виникає необхідність у створенні вигаданих персонажів, які не існували взагалі або є збірним образом, щоб «відтінити» історичного персонажа або підсилити його реакцію на подію. Такі персонажі мають бути вірогідними в контексті історії.

В нашій реконструкції були два персонажі - це офіцери поліції, про яких нам нічого не відомо. Тому ми використовували стереотипування та узагальнення їх персонажів, дотримуючись історичних свідчень про образ офіцерів царської поліції та спираючись на записи Софії Русової.

Сценарій реконструкції арешту С. Русової, який увійшов в документальний фільм, ми побудували в умовностях жанру біографічної драми. В середині історії персонаж, який опиняється перед моральним вибором з усвідомленням наслідків цього вибору (протиріччя цінностей).

Вибір акторів для історичних ролей – це ще один етап, що впливає на втілення персонажа на екрані. Правильний актор, який має схожу будову тіла, зріст та форму обличчя, може допомогти відтворити характер історичної постаті, зробивши її більш реалістичною та переконливою. Також було вирішено посилити відчуття автентичності, залишивши деякі репліки незмінними, так як їх промовляла Софія Русова.

Щоб створити атмосферу історичної епохи, ми зробили список деталей та дрібниць, які з одного боку, підсилювали враження від загальної атмосфери, а з іншого розкривали характер Софії Русової. Для прикладу, в першій сцені ми бачимо її за столом вона пише. Це характеризує її як письменницю.

Була проведена величезна робота по підборі костюмів. Особливу увагу було приділено формі офіцерів царської поліції. Як виявилось, після вбивства Олександра II в березні 1881 року, пройшли реформи, змінилася й форма, проте, зміни відбувалися поступово, а десь і зовсім повільно. Ми зібрали чимало матеріалу, пройшлися по приватним колекціям, поки знайшли рішення для зображення офіцерів.

Окремо зауважимо, що в той час у Києві ще не було центрального освітлення в квартирах та приміщеннях. Обговоривши цю деталь з оператором-постановником Русланом Богданом та художником-постановником Максимом Бойчуном, ми прийняли рішення використовувати лише денне світло з вікон, свічки та декілька приборів, які ми розташували за вікном на балконі. Рішення працювало на створення атмосфери, сцена виглядала автентичною.

Оскільки історичні ігрові фільми та серіали є творами, які конструюють та інсценують минуле в образах і передають не просто буквально чи реалістично, але поетично та метафорично, ми намагалися передати складність вибору для Софії, використовуючи символ. Наприкінці вона зупиняється перед дверима та оглядається. Звучить закадровий голос. Двері зачинені. Що чекає її за дверима невідомо. Рішення, яке вона має прийняти матиме наслідки, які теж поки що для неї залишаються невідомими.

В документальному фільмі ми окреслили деякі моменти проведеної нами роботи над створенням історичного персонажа, який через перипетії приватного життя знайомить з історичними подіями тієї епохи.

Детальний аналіз епохи, політичного, культурного середовища, дослідження приватного життя персонажа, а також розуміння драматургічної структури та жанрових умовностей, увага до деталей, які характеризують та розкривають персонаж. Зокрема, реконструкція костюмів та аксесуарів грають важливу роль у створенні автентичного образу. Досліджуючи методи створення персонажа в історичному ігровому фільмі на практиці, ми визначили, що успішне його втілення вимагає комплексного підходу.

3.3. Практична реалізація задуму

Розробка та реалізація історичного ігрового фільму про Софію Русову, українську письменницю та учасницю руху спротиву царському уряду відображене трьома етапами: дослідження, написання сценарію та, власне, втілення на екрані.

За результатами роботи було створено сценарій тизеру проекту ігрового серіалу. За сюжетом Софія Русова (25) пише лист своєму брату Олександру, з яким вона не спілкується через її політичні погляди. До їх помешкання приходять з обшуком два офіцери царської поліції. Вони перекидають речі, щоб знайти будь-які докази про її зв'язків з визвольним рухом. Такими “доказами” стають її особисте листування з братом, в якому вона запевняє його в своїй любові та пояснює свою політичну позицію. Софію арештовують на очах у маленького сина (5) та чоловіка Олександра (31). Усвідомлюючи своє положення вона вагається чи правильно вчиняє зі своєю сім'єю.

Нижче наведено уривок сценарної розробки проекту (сценарій до тизеру):

ЗТМ

ТИТР: «Київ. 1881 рік»

ІНТ. КВАРТИРА РУСОВИХ. КІМНАТА. ВЕЧІР.

1

Софія

Орендована двокімнатна квартира навпроти костьолау.

Світло сходить на молоду інтелігентну жінку, СОФІЮ (23), оточену сутінками. Софія пише лист Олександрю Ліндфорсу, своєму брату:

«БРАТЕ МІЙ! МИ БУЛИ В ТАКІЙ ДРУЖБІ, А ТЕПЕР ЦІЛКОМ ПОСВАРИЛИСЯ, ПЕРЕСТАЛИ БУВАТИ ОДНЕ В ОДНОГО, ХОЧ ТИ ТЕПЕР І ЖИВЕШ В КИЄВІ...»

На столі папка з аркушами та портрет Олександра Ліндфорса, на обличчі якого закарбувалися виваженність та незламність.

ІНТ.ПІД'ЇЗД. ВЕЧІР.

2

Два жандарських офіцери

Чоботи двох жандарських офіцерів віддять гуком, відбиваючись від старих сходів. Зупинившись, ОФІЦЕРИ (30) зараз же стукають у двері.

ІНТ. КВАРТИРА РУСОВИХ. КІМНАТА. ВЕЧІР.

3

Софія, Олександр Олександрович, два жандарські офіцери, малий хлопчик

Софія, нараз перемінившись в обличчі, стежить збоку за чоловіком, ОЛЕКСАНДРОМ ОЛЕКСАНДРОВИЧЕМ (30), який працює в сусідній кімнаті. Він відривається від паперів, підводиться.

Софія наспіх збирає листи і ховає під скатертину. Підсуває стілець, знявши з пліч вовняний плат, кладе поверх.

Цвійшовши, жандарські офіцери шастають по темних кутках кімнат, по шафах та полицях, перекидають папери, книжки та особисті речі.

ОФІЦЕР

Зрозуміло, коли невихована молодь,
що з голоду і темноти лізе в революцію,
а тут жінка з інтелігентного
громадянства...

За мить кімната перетворюється на звалище речей.

ОФІЦЕР

Ми надто м'які до вас і добрі.
Надто м'які.

Офіцер оглядає кімнату, кругом хаос. Прямує до Софії.

Нічого не знайшовши, ледь тримається на ногах, і щоб сісти, відсуває
стілець. Там лежить папка, він радіє, що знаходить цю «знахідку».
Звितяжно усміхаючись, офіцер скоро гортає папку. За мить його
посмішка на обличчі тане.

Офіцер дає знак іншому, щоб той її заарештував. Софія прощається з
синочком. Нахилиється та цілує.

З.Г.

*(думки Софії французькою мовою
перекладені титром українською)*

Чи маю я право лишати вас, мої
рідненькі?

На її шляху біля дверей вкопаний Олександр Олександрович
безсилий та розгублений.

З.Г.

*(думки Софії французькою мовою перекладені
титром українською)*

Чи я готова... заради України
пожертвувати «нормальним» життям?

Софія, вловивши погляд Олександра Олександровича, обдаровує його ніжністю та йде до дверей. Офіцери йдуть слідом.

З.Г.

*(думки Софії французькою мовою перекладені
титром українською)*

Чи я готова?..

Софія обертається, гордо піднімає голову та дивиться в камеру.

ЗТМ

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ III

Робота над створенням історичного персонажу є захопливою та водночас складною. Однак, зосередившись на історичних персонажах, можна зробити ближчими та вагомими події, які вплинули на хід історії. Персонажі допомагають глядачам відчувати і зрозуміти історичний контекст, поглиблюють знання про минуле та викликають інтерес до культурної спадщини.

Відчуваючи відповідальність, ми намагались не тільки зібрати побільше різнобічної інформації про епоху, історичні персонажі, костюми тощо, але й намагались зрозуміти цінності, мотивацію персонажів та психологічний стан перед моральним вибором. Врахування цих аспектів допомогло нам створити образ, який дає відчувати емоційний зв'язок з персонажем.

Стосовно стилю, різні режисери використовують різні підходи. Деякі режисери використовують величезні битви та епічні сцени, тоді як інші зосереджуються на психологічних аспектах та внутрішніх конфліктах.

Життя Софії Федорівни Русової припало на важливий для України час - час утвердження національної ідеї. Вона відчувала, що не може лишатися осторонь, вона усвідомлювала свій обов'язок перед Україною.

ВИСНОВКИ

В даній роботі здійснено спробу дослідити методи створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах, проаналізувати поняття та функції персонажів, дослідити етапи їх створення та визначити методи, що є важливим для репрезентації історичних подій в ігрових фільмах та серіалах.

В контексті теми науково-дослідницької роботи було проаналізовано наукові розвідки й дослідження, що стосуються історичних ігрових фільмів та серіалів, головним чином, американських та британських дослідників, водночас встановлено, що вагомих досліджень за обраною темою українських авторів дуже мало.

У процесі дослідження сутності історичного фільму як жанру, було виявлено розбіжність у формулюванні визначення різних дослідників. Корисними для розуміння поняття "історичний фільм" були дослідження Н.Земон Девіс, Р. Розенстоуна та Р. Альтмена. Ми дійшли висновку, що історичний фільм - це побудовані на реальних історичних подіях та персонажах драматичні фільми або такі, в яких історичні події є центральними. Було встановлено, що історичні ігрові фільми знаходяться в залежності від наджанрової конструкції та драматургічної структури.

Було проаналізовано концепцію автентичності зображення історичних подій та персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах та нами встановлено, що практика створення історичних ігрових фільмів та серіалів сповнена суперечливих підходів до автентичності, а питання репрезентації та інтерпретації історичних подій та персонажів є одним з найбільш дискусійним серед дослідників історичного фільму.

Під час дослідження методів створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах ми проаналізували підходи, які було застосовано сценаристами та режисерами серіалу "Корона", дослідивши їх на різних етапах розробки серіалу. Нами було виявлено, залежність автентичного зображення від глибокого дослідження архівних джерел для розуміння історичної епохи,

цінностей та переконань історичних персонажів з метою знайти щось з минулого, що було б цікавим представленням персонажа та характеризувало його особистість, будь-то деталі одягу, мова тощо. На етапі створення сценарію альтернативою сухого викладення фактів є винахід, завдяки якому вирішуються проблеми відсутності повного обсягу інформації чи-то унікальний підхід до історії. Широкий спектр аспектів, що вимагають досконалості при створенні персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах, вимагають залучення різних з консультантів.

Нами було зроблено спробу застосувати дане дослідження у практичній роботі. Нами було виявлено залежність методів створення персонажів в історичних ігрових фільмах та серіалах від комплексного підходу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бусел В. Т. (2005). Великий тлумачний словник сучасної української мови.— Київ; Ірпінь: Перун, – VIII, 939 с.
2. Горпенко В. (2000.) Архітектоніка фільму. Режисерські засоби і способи формування структури екранного видовища : у 5 т. : монографія. Київ : ДІТМ.
3. Десятник Г. (2013). Види, жанри і типи екранної творчості : словник-довідник Київ : КиМУ, – 323 с.
4. Ковалів Ю. І. (2007). Літературознавча енциклопедія: У двох томах.— К: ВЦ Академія.— 206 с.
5. Марченко С. (2006). Невідома Україна як явище. Нариси з історії кіномистецтва України. Електронна бібліотека. - 513 с.
6. Нагорна Л. (2013). Культура історичної пам'яті: європейський та український досвід.— Київ: ІШЕНД,— 13 с.
7. Павлікова А. (2020). Персонаж у літературознавстві. Збірник тез наукових доповідей. —№1.— 65 с.
8. Папуча М. В. (2018). Історія життя людини як об'єкт психічного дослідження: колективна монографія. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя.
9. Правило І. (2023). Вибір жанрів та форм аудіовізуального мистецтва для фіксації та художнього переосмислення тем воєнного часу. Культура України. Харків, № 82. – 44–52 с.
10. Столяренко О. Як захистити персонаж? Інтелектуальна власність. – 2006. – №8. – 18–23 с.
11. Шевчук О. (2004). Проблеми сучасного літературознавства.— 109 с.

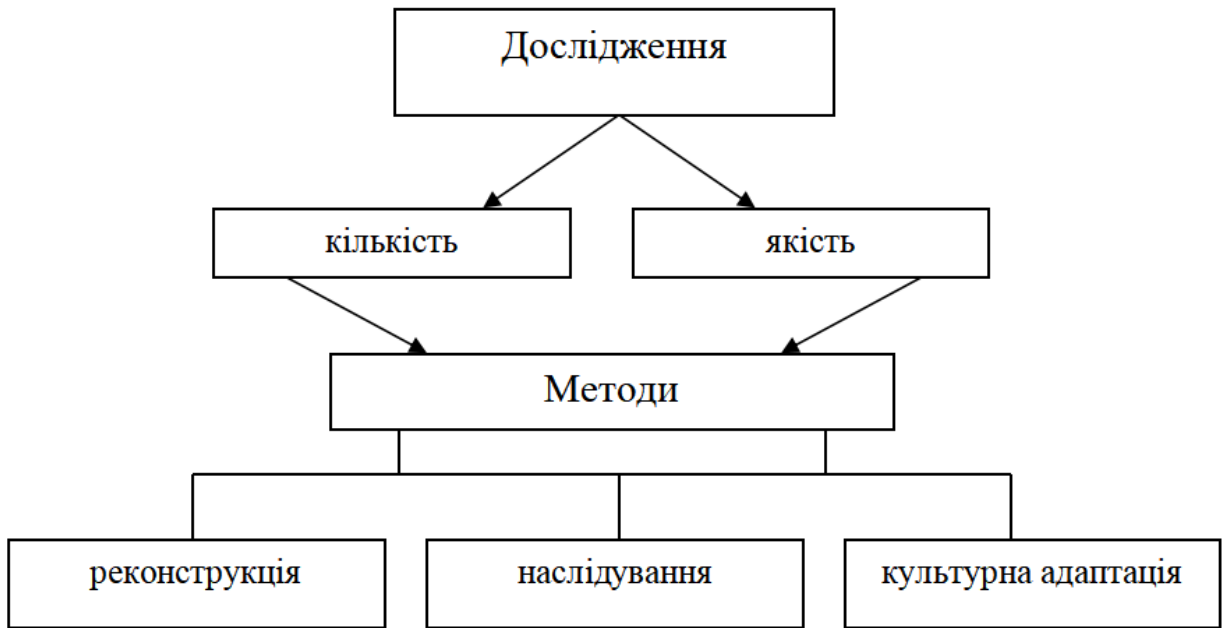
12. Чепелєва Н. В. (2018). Особистість як оповідач історій: колективна монографія. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя.– 538 с.
13. Albano C. (2016). *Memory, Forgetting and the Moving Image* / Palgrave Macmillan *Memory Studies*, Palgrave Macmillan UK, pp.209.
14. Altman, R. (1999). *Film / genre*. London: BFI Publishing, pp. 246.
15. Blaney, A. (2007). Remembering Historical Films Trauma in Paul Greengras's *Bloody Sanday in History and Memory*, Vol.19, № 2, pp. 113 – 138.
16. Stubbs, J. (2013). *Historical Film: a critical intrjdaction*, London: Bloomsbury Academic
17. Burgoyne, R. (2008). *The Hollywood historical film*, pp. 173.
18. Carr, Edward Hallet. (1992). *The Historian and His Facts*. The Harper & Row Reader, edited by Marshall W. Gregory and Wayne C. Booth, Harper Collins, pp.784 – 794.
19. Chatman, S. B. (1978). *Story and Diskourse: Narrative Strukture in Fiction and Film*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, pp.107.
20. Devis, N. Z. (1980). Any resemblance to persons living or dead: film and the challenge of authenticity. In: M., HUGHES-WARRINGTON, ed. *The History On Film Reader*. London:Routledge, pp. 17-29
21. Devis, N. Z. (2000). *Slaveson Screen Film of Historical Vision*. Harlow. Cambrige, MA: Harvard University Press
22. Grindon, L. (1994). *Shadows on the Past: Studies in the Historical Fiction Film*. Temple University Press, pp. 264

23. Jan-Noël Thon.(2019). Transmedia characters: Theory and analysis From the journal *Frontiers of Narrative Studies* <https://doi.org/10.1515/fns-0012>
24. McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Regan Books.
25. Leslie, E. (2005). Adorno, Benjamin, Brecht and film, in Wayne, Mike (ed.), *Understanding Film. Marxist Perspectives*, London and Ann Arbor: Pluto Press, p. 34
26. Panofsky, E. (1934). *Style and Medium in the Motion Pictures*, reprinted in Angela Dalle Vacche, ed. *The Visual Turn: Classical Film Theory and Art History* (New Brunswick, N.J.,2003), pp. 83.
27. Rosenstone, Robert A. (2006). *History and Film/Film on History*, Harlow, England: Longman/Pearson.
28. Rosenstone, Robert A. (1995). *Visions of the Past: The Challenge of Film to Our Idea of History*. Cambridge, MA: Harvard University Press pp. 4, 19.
29. Rosenthal, A. (2014). *From Chariots of Fire to The King's Speech: Writing Biopics and Docudramas*. Southern Illinois UP.
30. Sorlin, P. (1980). The Film of History: restaging the past. In: M., HUGHES WARRINGTON, ed *The History On Film Reader*. London: Routledge, pp. 15– 16.
- Sorlin, P. (2000). *How to look at an Historical Film*. Rutgers University Press
31. Williams, D. (1990). Medieval Movies in *The Yearbook of English Studies*, pp. 1–32.
32. ID 752285471 Non-NYU: Pro Quest Dissertations &Theses Data Base AA 8706744.

33. https://www.academia.edu/50048379/CONSTRUCTING_A_BIOPIC_SCREENPLAY_FICTIONAL_INVENTION_IN_THE_BIOPIC_WITH_SCANT_EVIDENCE_A_Creative_Practice_PhD_thesis_email_work_card=view-paper
34. https://www.academia.edu/35971091/_Let_them_look_at_you_and_see_only_the_eternal_Conceptualising_Fictional_Intimacy_in_The_Crown_and_the_Genre_of_the_Royal_Biopic
35. https://www.academia.edu/43534719/IDEOLOGICAL_INTERPELLATIONS_IN_THE_FILMS_ABOUT_THE_UKRAINIAN_PEOPLES_REPUBLIC_IN_THE_UKRAINIAN_CULTURAL_CONTEXT_BASED_ON_SYMON_PETLIURA_S_SECRET_DIARY_2018_AND_KRUTY_1918_2019_
36. https://www.academia.edu/13182501/Feature_Films_as_History_email_work_card=view-paper
37. https://www.academia.edu/14903401/Film_and_Making_Other_History_email_work_card=view-paper
38. https://www.academia.edu/51336645/Cinema_and_authenticity_anxieties_in_the_making_of_historical_film
39. https://www.academia.edu/35554700/A_Contentious_Genre_Defining_the_Historical_Film
40. https://www.academia.edu/78571421/Introduction_Screening_Characters
41. https://www.academia.edu/5958416/Affective_Historiography_Schindlers_List_Melodrama_and_Historical_Representation_email_work_card=view-paper
42. https://www.academia.edu/101806976/Rethinking_the_historical_film_form_trauma_temporality_and_indirect_representation_in_historical_essay_films
43. https://shron1.chtyvo.org.ua/Kovalchuk_Oksana/Zmist_poniattia_istorychne

44. <https://www.nytimes.com/2023/12/12/arts/television/the-crown-peter-morgan.html>
45. <http://https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/the-crown-showrunner-peter-morgan-season-four-1234996463/>
46. <https://deadline.com/video/the-crown-interview-peter-morgan-olivia-colman-helena-bonham-carter-netflix-fysee/>
47. <https://www.forbes.com/sites/conormurray/2023/12/14/heres-how-big-the>
48. <https://www.bbc.com/news/world-42439285>
49. <https://www.oprahdaily.com/entertainment/tv-movies/a28580024/the->
50. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/tv/story/2020-11-08/netflix-the-crown-gillian-anderson-margaret-thatcher>
51. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/06/the-crown-queen-elizabeth-coronation>
52. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/06/the-crown-queen-elizabeth-coronation>

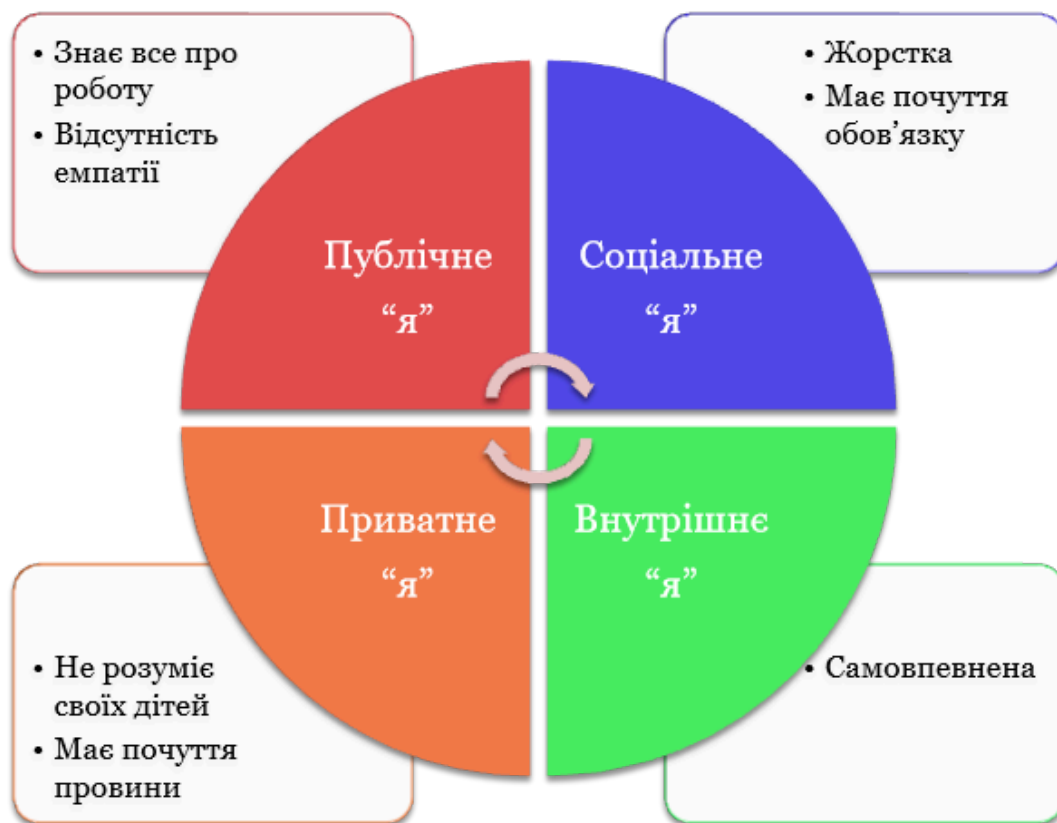
ДОДАТКИ



Додаток 1. Методи створення персонажа



Додаток 2. До розробки сценарію про С. Русову

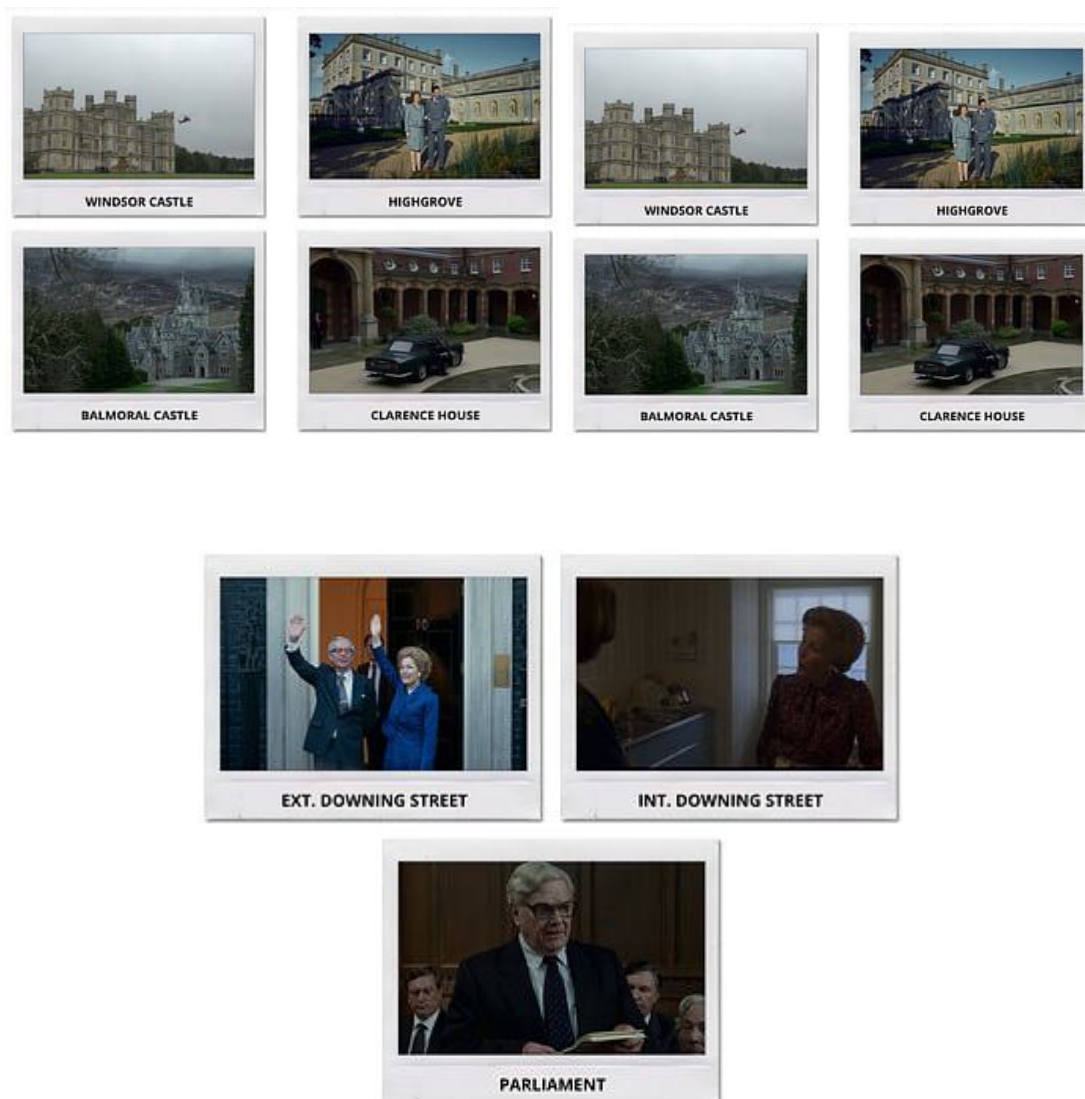


Додаток 3. Методи створення персонажів



Додаток 4. Серіал «Корона» (2016-2023 сценарист Пітер Морган)

Приклад схожості акторів та історичних постатей (увага до деталей: типажі, костюми, зачіски)



Додаток 5. Серіал «Корона» (2016-2023 сценарист Пітер Морган)

Локації, які характеризують персонажів та їх настрої



Додаток 6. Серіал «Корона» (2016-2023 сценарист Пітер Морган)
Принц Чарльз



Кадри з тизера