

ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ім. І.І.МЕЧНИКОВА
ФАКУЛЬТЕТ ІСТОРІЇ ТА ФІЛОСОФІЇ
КАФЕДРА КУЛЬТУРОЛОГІЇ

Кваліфікаційна робота
на тему: «Імерсивний театр як сучасна форма культурних
практик»

«Immersive theater as a modern form of cultural practices»

Виконала: студентка заочної форми навчання
спеціальності 034 Культурологія
Клименко Анастасія

Керівник: доц. Ковальова Н.І.

Рецензент: доц. Левченко В.Л.

Рекомендовано до захисту:
Протокол засідання кафедри
№ __ від _____ 2024 р.
Завідувач кафедри

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Захищено на засіданні ЕК № __
протокол № __ від _____ 2024 р.
Оцінка _____ / _____ / _____
(за національною шкалою, шкалою ECTS, бали)
Голова ЕК

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Одеса - 2024

ЗМІСТ

Вступ	3
Розділ 1. Імерсивний театр як форма нового естетичного досвіду	7
Розділ 2. Взаємовплив естетики імерсивного театру на кінематограф.....	11
Розділ 3. Поняття композиції у видовищних мистецтвах. “Мізансцена”, “Кадр” і “План” як складові театрального та кінотексту	16
Розділ 4. Перспектива як композиційний елемент видовищних шоу. Її види.....	24
Розділ 5. Значення (ролі) принципу симетрії у візуальному мистецтві.....	31
Розділ 6. Особливості застосування принципу симетрії у театральному та кіномистецтві.....	38
Висновки	56
Список джерел та літератури	59
Додатки	61

ВСТУП

Без культури неможливо уявити життя кожної людини, нації чи суспільства. Культура впливає на нашу самосвідомість і сприйняття навколишнього світу, визначаючи наші цінності, звичаї та стиль життя. У світі, де співіснують різні етнічні та культурні групи, розуміння і повага до культурних відмінностей стають ключовими факторами для розвитку толерантності та гармонійних відносин.

Крім того, культура стимулює творче мислення в різних сферах, наприклад мистецтво, література, музика, мода та дизайн, завдяки взаємодії з культурними зразками та традиціями. Мистецтво – поняття велике, яке складається з численних аспектів, кінематограф входить до цього.

Театр та кінематограф вважаються одними із наймогутнішими і найпоширенішими видів мистецтва у світі. Театральні вистави та фільми мають величезний вплив на культуру, спосіб життя та уяву суспільства. Вони дають змогу людям відірватися від повсякденної рутини й насолодитися віртуальною подорожжю в минулі епохи та фантастичні світи. Театр та кіно також є ефективним інструментом освіти та розширення кругозору, оскільки фільми можуть висвітлювати різноманітні аспекти науки, мистецтва та культури, роблячи їх доступними для широкої аудиторії.

Включеність реципієнтів в художній простір є однією з визначальних рис сучасного мистецтва, що знайшло своє найповніше вираження в формуванні імерсивного театру.

Для досягнення ефекту “занурення” сучасний театр використовує кінематографічні прийоми та принципи що пов’язані з поняттям кадр, перспектива, симетрія.

У час, де Інтернет, зокрема соціальні мережі, займають вагому частину нашого часу, завдяки цим майданчикам більшість людей дізнаються про впливових режисерах та їх роботах.

Кінематограф – це мистецтво, де кожен кадр відіграє важливу роль у створенні загальної атмосфери й передачі сенсу фільму. Різні параметри кадру, такі як план, колористика, ракурс і перспектива, впливають на те, як глядач сприймає те, що відбувається на екрані. Оператор, безумовно, відіграє ключову роль у побудові кадру, але й інші члени знімальної команди, як-от режисер, сценарист, як і художник з костюмів, для якого мета – передати портрет, шлях персонажа через одяг, також роблять свій внесок. Разом вони працюють над тим, щоб кожен кадр був насичений змістом і відображав задум фільму.

Уміння підбирати й збирати кадри разом так, щоб вони створювали єдину і якісну картину, відрізняє досвідченого режисера і монтажера від новачка (чим може похвалитися Голлівуд, який підбирає виключно майстрів). Саме уникнення непотрібних кадрів допомагає зберегти щільність сюжету й утримувати увагу глядача протягом усього фільму.

Якщо розглянути поняття «перспектива», то це більш зустрічається у графіці та живописі. Закон перспективи важливий для цих галузей мистецтва. Використання перспективи в мистецтві почалося в Стародавньому Єгипті та Стародавньому Вавилоні, але ці первісні форми були доволі простими й ґрунтувалися на спостереженні за природою. В епоху Відродження в Італії художники, такі як Масаччо, Брунеллескі, а особливо Леонардо да Вінчі та Рафаель, активно вивчали й розробляли складніші методи перспективи для передачі просторової глибини на площині. Італійський скульптор Філіппо Брунеллескі вважається творцем лінійної перспективи, однієї з трьох основних форм перспективи, що мала значний вплив на розвиток науки.

Лінійна перспектива також використовується у фільмах, яка найбільш асоціюється з роботами Стенлі Кубрика та Веса Андерсона – відомих фігур у світі кінематографа. Симетрія у кадрі їхніх стрічок – однокрапкова перспектива, яка забезпечує симетрію в композиції. На перший погляд може здатися, що режисери використовують симетрію задля створення свого унікального стилю та візуалу у кінокадрі. Проте, попри те, що симетрію у кінокадрі не радять використовувати у багатьох кіношколах, саме вона може ховати важливі смисли та символи як для персонажа, так і для сюжету фільму.

Проте, окрім американського кінематографа, європейські митці також використовували принцип симетрії. Це можна побачити не тільки в художніх фільмах, а й в телесеріалах, наприклад британський мінісеріал «Шерлок» BBC One.

Актуальність полягає у тому, що імерсивний театр представляє собою нову форму театрального мистецтва, яка активно залучає глядача, роблячи його безпосереднім учасником подій. Такий підхід відповідає сучасним запитам на інтерактивність та персоналізацію культурного досвіду. В умовах постійного розвитку технологій і зміни сприйняття аудиторії, імерсивний театр надає унікальну можливість вивчення нових способів комунікації та взаємодії в художньому просторі.

Крім того, імерсивний театр сприяє розвитку нових форм художнього вираження та розширює межі традиційного театрального мистецтва. Він стимулює митців до експериментів з простором, часом і взаємодією з аудиторією, що призводить до появи інноваційних художніх проєктів. Це особливо важливо в контексті культурології, яка прагне досліджувати та аналізувати нові явища у сфері мистецтва. Аналіз імерсивного театру також важливий для розуміння соціальних і культурних змін. Ця форма мистецтва відображає зростаюче прагнення до участі і співтворчості, що є характерним

для сучасного суспільства. Імерсивний театр може слугувати інструментом для вивчення колективної свідомості, соціальних взаємодій і культурних процесів.

Мета роботи – проаналізувати особливості імерсивного театру, його вплив на естетику та техніку кінематографу.

Завдання роботи:

- дослідити використання інноваційних методів в імерсивному театрі
- розглянути експерименти з сучасними технологіями в імерсивних виставах, та їх використання в кіно
- визначити роль принципу симетрії у театральному та кіномистецтві
- опанувати застосування принципу перспективи та її видів у візуальних мистецтвах.
- окреслити ключові механізми впливу естетики імерсивного театру на кіноестетику.

Об'єкт дослідження – видовищні мистецтва як базовий феномен сучасної культури.

Предмет дослідження – Імерсивний театр: особливості розвитку, функціонування та впливу на кінематограф.

Для розкриття теми дипломної роботи було використано такі **методи дослідження:**

- метод дескрипції;
- метод аналізу;
- компаративістичний метод;
- герменевтичний метод

У роботі було використано багато джерел та літератури, серед яких є роботи М. Мартіна [8], Б. Балаша [2], Р. Барта [3].

Структура наукової роботи. Робота складається зі вступу, шести розділів, висновків, списку використаних джерел та літератури загальним обсягом 66 сторінка, з них обсяг основного тексту – 48 сторінка, список використаних джерел нараховує 18 позицій.

РОЗДІЛ 1

ІМЕРСИВНИЙ ТЕАТР ЯК ФОРМА НОВОГО ЕСТЕТИЧНОГО ДОСВІДУ

У сучасному світі імерсивний театр стає не просто об'єктом вивчення, але й об'єктом глибокого захоплення та дослідження. З погляду культурології, імерсивний театр є важливим феноменом, який відображає культурні зміни, що відбуваються в сучасному суспільстві.

Імерсивний театр є еволюційним кроком у розвитку традиційного театру, оскільки він перетворює звичайний театральний досвід у подорож, в яку глядачі можуть поглибитися із зануренням. Основне поняття "імерсивності" полягає у створенні атмосфери, де глядачі не тільки спостерігають подію, але і відчують себе часткою неї.

Імерсивний театр, відображаючи відповідність сучасному виміру сприйняття та культурним потребам, ставить глядача в центр уваги. Глядачі стають не просто спостерігачами, але й активними учасниками події, здатними впливати на її розвиток. Це робить кожне виставлення унікальним досвідом, оскільки кожен глядач має власну інтерактивну взаємодію зі сценою та персонажами.

Засновники імерсивного театру шукали способи зробити театральні вистави більш привабливими та захоплюючими для аудиторії. Це відкривало нові можливості для театральних творців у створенні унікальних імерсивних вражень, які приваблюють глядачів різного віку та соціальних груп.

Імерсивний театр дозволяє глядачам відчувати себе частиною вистави, занурюючись у вигадані світи, де вони можуть експериментувати зі своїми реакціями та взаємодіяти з навколишнім середовищем. Це створює неповторний досвід, який може змінити спосіб, яким глядачі бачать та розуміють театральне мистецтво.

Історія становлення імерсивного театру є складною та цікавою подорожжю, що охоплює десятиліття експериментів, творчого пошуку та відкриттів у світі мистецтва. Початкові кроки у розвитку імерсивного театру можна відслідкувати до експериментальних театральних рухів, що виникли у 1960-х роках, коли мистецькі колективи почали поєднувати традиційні театральні вистави з використанням спеціальних просторів, аудіо-візуальних ефектів та елементів інтерактивності.

Прорив у створенні імерсивного театру відбувся у 1990-2000 роках. У цей період з'явилися театральні компанії, які відкрили нові можливості для розвитку цього виду мистецтва. Найбільш відомою серед них стала компанія "Punchdrunk", заснована у 2000 році. Ця компанія здобула визнання своїми інноваційними підходами до театального виставництва та використанням імерсивних методів для залучення глядачів до дійства.

Слід відзначити, що імерсивний театр не обмежувався лише публічними виставами. У 1980-1990 роках з'явилися комп'ютерні технології, що сприяли розвитку інтерактивних ігор, які використовували елементи театального мистецтва для створення емоційно насичених досвідів для гравців.

Протягом останніх десятиліть імерсивний театр ставав все більш популярним та впливовим. Він перестав бути просто формою розваги і став місцем для експериментів з формою, взаємодією з глядачами та відображенням складних

сучасних тем. Історія створення і розвитку імерсивного театру свідчить про його поступове визнання як важливої та впливової форми мистецтва, що надає глядачам неповторний та захоплюючий досвід.. Одним із найвідоміших прикладів є "Sleep No More", створений компанією Punchdrunk у 2011 році. Ця вистава запрошує глядачів в інтерактивне пригода, де вони можуть вільно рухатися по великому театральному приміщенню, досліджуючи кожен куток та взаємодіючи з акторами, які виконують ролі за сюжетом відомої п'єси Вільяма Шекспіра "Макбет".

У виставі "Sleep No More" глядачі можуть вибирати, куди йти та кого спостерігати, що створює індивідуальний досвід для кожного учасника. Технологічні інновації, такі як використання віртуальної реальності та спеціальних ефектів, додають глибини імерсивному досвіду.

Розглянувши цю виставу як приклад сучасного використання імерсивного театру, можна побачити, як цей вид мистецтва поєднує традиційні елементи театральної постановки з новаторськими підходами до взаємодії з глядачем. Такі вистави стають не лише розважальними заходами, але й місцями для експериментування з формою театрального виступу та збагачення культурного досвіду глядачів.

Другим значущим прикладом є "Then She Fell", створений компанією Third Rail Projects у 2012 році. Ця вистава була інспірована життям Льюїса Керролла та його творами, особливо "Алісою в Країні Див". Глядачі були втягнуті у відомий сюжет, однак кожен досвід був унікальним завдяки індивідуальним взаємодіям з акторами та простором виставки, де кожна деталь була частиною загального мистецтва.

Третім прикладом є "The Drowned Man: A Hollywood Fable" - одна з найвражаючіших імерсивних постановок, представлених компанією

Punchdrunk. Вона відбулася в Лондоні у 2013 році та здобула велику популярність і визнання як серед критиків, так і серед глядачів.

Ця постановка базується на творчості Натаніеля Говарда, американського письменника та журналіста, відомого своїми романами про Голлівуд. "The Drowned Man" відображає атмосферу 1960-х років, коли Голлівуд був на піку своєї популярності та гламуру. Вистава розгортається на великій сцені, яка відтворює велике кіностудійне місто з усіма його вуличками та закутками.

"The Drowned Man" вражає своєю масштабністю та деталізацією. Глядачі мають можливість вільно досліджувати різні зони міста, від кіностудійних павільйонів до готелів і навіть вуличних переходів. Кожен куточок прикрашений ретельно відтвореними декораціями та передає атмосферу 1960-х років, що поглиблює іммерсивний досвід для глядачів.

Сюжет "The Drowned Man" поєднує кінематографічне оповідання з можливістю взаємодії глядачів з акторами та елементами декору. Великий простір, чудові декорації та складні сюжетні лінії додають постановці унікальний та захоплюючий характер. "The Drowned Man" став одним з найяскравіших прикладів іммерсивного театру, який зачаровує глядачів своєю атмосферою, величчю та емоційною глибиною.

Історія іммерсивного театру в Україні починається з поодиноких експериментів незалежних театральних колективів та режисерів, які прагнули відійти від традиційних сценічних форм і залучити глядачів до активної взаємодії. Одним з перших відомих іммерсивних проєктів став "ГогольФест", мультидисциплінарний фестиваль сучасного мистецтва, який включав іммерсивні театральні вистави. Заснований у 2007 році режисером Владом Троїцьким, фестиваль став платформою для експериментів і нових форм театального мистецтва в Україні[17].

Особливості імерсивного театру в Україні включають акцент на культурних і соціальних темах, які часто відображають сучасні проблеми українського суспільства. Вистави нерідко проходять у незвичних місцях, таких як занедбані будівлі, парки або навіть підземні переходи, що додає додаткового рівня залученості і реалістичності. Наприклад, київський театр "Вільний театр" відомий своїми перформансами в урбаністичних просторах, де глядачі можуть не тільки спостерігати, але й брати участь у подіях.

Також варто відзначити роль незалежних театрів та режисерів у розвитку імерсивного театру в Україні. Олексій Гнатковський, наприклад, створює проекти, які об'єднують елементи імерсивного театру з традиційними драматичними формами, надаючи глядачам можливість глибше зануритися в сюжет і взаємодіяти з акторами. Театр "ДАХ" під керівництвом Влада Троїцького також активно експериментує з імерсивними формами, поєднуючи їх з музикою, танцем і візуальним мистецтвом.

Однією з ключових характеристик імерсивного театру в Україні є його здатність до інновацій та адаптації. Цей жанр дозволяє режисерам і акторам виходити за межі традиційних театральних рамок, створюючи унікальні перформанси, які відображають дух часу і культурний контекст країни. Незважаючи на відносну новизну, імерсивний театр в Україні вже встиг здобути прихильність глядачів і став важливою складовою сучасного театального ландшафту.

Таким чином, імерсивний театр в Україні представляє собою інноваційний напрямок театального мистецтва, який активно розвивається і знаходить своє місце у культурному житті країни. Його історія та особливості свідчать про

прагнення до нових форм вираження і залучення глядача до активної участі у театральному процесі.

РОЗДІЛ 2.

ВЗАЄМОВПЛИВ ЕСТЕТИКИ ІМЕРСИВНОГО ТЕАТРУ НА КІНЕМАТОГРАФ

Імерсивний театр, як важлива форма сучасного мистецтва, має значний вплив на естетику та техніку кінематографу, включаючи розвиток симетрії у кіно. Перш за все, імерсивний театр, як засіб створення глибокого емоційного занурення глядача в атмосферу вистави, спонукає режисерів кіно використовувати аналогічні техніки для залучення уваги глядачів. Імітація інтенсивного занурення у світ фільму може бути досягнута за допомогою різноманітних естетичних засобів, серед яких важливе місце займає симетрія.

У імерсивному театрі симетрія часто використовується як засіб підсилення враження від просторової організації сцени та дій. Актори, рухаючись в просторі, можуть створювати симетричні композиції та образи, які не лише естетично приємні для очей глядача, але й мають потенціал емоційної впливовості. Цей ефект симетрії створює враження гармонії та рівноваги, що поглиблює емоційну взаємодію між акторами та глядачами.

Коли режисери кіно віддзеркалюють елементи імерсивного театру у своїх фільмах, вони також використовують симетрію для створення естетично привабливих кадрів та сцен. Подібно до того, як симетрія на сцені може

підкреслити важливі моменти дії, у кіно вона може використовуватися для підсилення напруги або підкреслення емоційно значущих моментів. Наприклад, симетричне кадрування може створити враження впорядкованості або, навпаки, підкреслити дисгармонію у сцені.

Деякі з прикладів впливу цього театрального жанру на кіно можна знайти в наступних областях:

1. Інноваційні методи нарративу: Імерсивний театр відкриває нові можливості для нарративного розвитку, використовуючи нестандартні структури сюжету, нелінійний розповід та інтерактивні елементи. Дослідження вказують на те, що такі техніки можуть бути успішно застосовані в кінематографі для створення більш участівого та емоційно насиченого досвіду для глядача.
2. Взаємодія з глядачем: Імерсивний театр активно залучає глядачів у події та розвиток сюжету, створюючи можливість для особистої взаємодії з акторами та оточуючими об'єктами. Дослідницькі роботи показують, що ця взаємодія може бути використана в кіно для створення більш іммерсивного досвіду, підвищуючи залученість глядача та поглиблюючи емоційну віддачу.
3. Експерименти з форматами та простором: Імерсивний театр часто використовує нестандартні формати вистав та локації, включаючи архітектурні або природні споруди. Дослідження показують, що ці експерименти можуть надихнути кінематографістів на використання нових технологій та методів зйомки для створення інноваційних та захоплюючих фільмів.
4. Естетика та візуальний досвід: Імерсивний театр надає особливу увагу візуальній естетиці та деталям декору, що створює унікальну атмосферу для глядачів. Дослідження показують, що ці аспекти можуть бути використані в

кіно для підвищення візуального досвіду та створення запаморочливих образів та атмосферних світів.

5. Експерименти з технологіями: Імерсивний театр часто експериментує з використанням сучасних технологій, таких як віртуальна реальність, розширена реальність та інтерактивність на основі сенсорів. Дослідження вказують на те, що ці технології можуть бути використані в кіно для створення нових форматів та досвіду від перегляду фільмів.

6. Підвищення залученості глядача: Імерсивний театр активно залучає глядачів до подій та сюжету, що може впливати на їхню емоційну віддачу та зацікавленість у процесі сприйняття. Дослідження вказують на те, що подібний підхід може бути успішно застосований в кіно для створення більш особистого та емоційно насиченого досвіду для глядача.

Так само імерсивний театр вплинув на такий фактор, як симетрія у кіно. Цей вплив виявляється через кілька ключових механізмів та практик.

Експерименти з композицією кадру: Імерсивний театр, який часто працює в великих просторах, де глядачі можуть вільно рухатися, спонукає кінематографістів експериментувати з композицією кадру. Це означає, що кіно може використовувати симетричні або асиметричні кадри для створення ефективних образів та атмосфери.

Використання камерних кутів та рухів камери: Імерсивний театр, який надає глядачам можливість досліджувати простір з різних кутів, може надихнути кінематографістів на використання різних камерних кутів та рухів камери для створення симетричних зображень та вражаючих ефектів.

Створення сюжетних паралелей та символіки: Іммерсивний театр, який часто працює з паралельними сюжетними лініями та символікою, може надихнути кінематографістів на створення симетричних структур сюжету та використання символічних образів для підсилення емоційної глибини фільму.

Розширення використання симетрії від розповіді до візуального мистецтва: Іммерсивний театр показав, що симетрія може бути не лише елементом розповіді, але й важливим візуальним засобом для створення вражаючих образів та атмосфери. Кінематограф може використовувати цей підхід для створення неповторних та запаморочливих візуальних досвідів для глядачів[18].

РОЗДІЛ 3

ПОНЯТТЯ КОМПОЗИЦІЇ У ВИДОВИЩНИХ МИСТЕЦТВАХ. “МІЗАНСЦЕНА”, “КАДР” І “ПЛАН” ЯК СКЛАДОВІ ТЕАТРАЛЬНОГО ТА КІНОТЕКСТУ

Фільм як твір кінематографа вимагає ретельної композиції сцен і епізодів, а також організації матеріалу на екрані. В ігровому кіно процес роботи над композицією кадрів епізоду тісно пов'язаний із монтажним рішенням на основі драматургічної композиції сценарію.

Композиція в кіно – це художній метод, який охоплює розміщення візуальних елементів у кадрі та може визначати успіх або невдачу візуального оповідання фільму. Розуміння важливості композиції та її ефективне використання можуть значно підвищити професійну майстерність режисера.

Історія композиції в кінематографі також давня, як саме кіно, оскільки кінематографічні піонери давно захоплені складною взаємодією візуальних методів оповіді. У цьому еволюційному процесі відіграє ключову роль новатор Девід Ворк Гріффіт – одна з найважливіших постатей у кіно. Гріффіт, чие новаторське застосування великих і середніх планів у фільмах «Народження нації» і «Нетерпимість» привнесло революційні зміни в кінематографічну композицію протягом багатьох століть [9].

Кожен фільм складається з епізодів, які складаються у свою чергу з кадрів. Хоча кадр – це лише маленька частина стрічки, кожен кадр важливий для кінокомпозиції. Поняття «кадр» розглядали теоретики кіно, кінокритики та культурологи, аналізуючи це у своїх роботах.

Поняття «кадр» походить від фр. слова «cadre» – оправа чи рамка. У Академічному тлумачному словнику словниках кадр означає окремий знімок на кіно- та фотоплівці або окрему сцену або епізод із кінофільму [16].

Угорський кінокритик Бела Балаш писав, що кадри мають рухливість зображень, оскільки навіть найкоротший кадр відображає рух. Кожен кінокадр захоплює миттєве уявлення про статичний стан, притаманний йому. Те, що знаходиться за межами кадру, залишається невидимим для нас, навіть якщо це знаходиться зовсім близько. Уже проводилися експерименти з розширення кута огляду камери. Камера дає змогу вмістити в кадр більше, ніж може охопити людський погляд. Однак, глядач повинен сам орієнтуватися, сам знаходити цікаві для нього частини зображення, оскільки він не може відразу охопити всю картину [2, с. 151].

Культуролог Юрій Лотман розглядав кадр як не лише як окреме у фільмі, а й як символ, сукупність яких становлять своєрідну «лексику» кіно і виконують роль лексичних одиниць у процесі кіноповіді. Семіотик вказував на схожість між мовою кіно та звичайною мовою і розглядає послідовність кадрів як «побудовану в часі фразу», яка може бути доповнена іншими кадрами, інтерпретована по-різному або залишатися недостатньо зрозумілою без контексту. Лотман вважав, що найцікавішими є елементи недостатньої завершеності та можливість тлумачення по-різному, що сприяє збільшенню інформативності фільму [11, с. 725].

За Лотманом формуються два рівні смислу за допомогою кадрів. Перший рівень полягає у відображенні на екрані предметів реального світу, при цьому встановлюється зв'язок між цими предметами і зображеннями на екрані. Ці предмети стають основними значеннями зображуваних на екрані образів.

Другий рівень – це додаткові значення, наприклад, символічні, метафоричні. Вони виникають завдяки зміні кадрів, зміні швидкості зміни кадрів та іншим кінематографічним прийомам. Якщо для першого рівня достатньо одиночного кадру, то для другого потрібна послідовність кадрів.

Згідно з французьким кінотеоретиком Крістіаном Мецом, кадр являє собою складну одиницю, яка потребує окремого вивчення. Мец зіставляє кадр зі словом у мові, отже, щонайменше один кадр потрібен для створення фільму або його частини, аналогічно до того, як мовний вираз має містити хоча б одну фонему. Кадр являє собою щонайменше найменшу одиницю плівки.

Ролан Барт, французький філософ, у своїх роботах розглядає кадр як засіб передавання повідомлень і відтворення реальності. Він використовує поняття кадру для аналізу особливостей кінематографічного повідомлення, яке стає зрозумілим для глядача за наявності спільного культурного коду, що його поділяють глядач і режисер. Барт аргументує, що не всі елементи кадру можуть вважатися повідомленням, яке він порівнює зі знаком. Деякі елементи кадру просто відтворюють реальність, яка не несе жодного особливого значення. Такі елементи кадру не є означальними і не пов'язані з означуваним, тоді як означуване, згідно з Бартом, зумовлене можливістю характеризувати дію, відношення або стан [3, с.88].

Кадр у кіно, чи то окремий, чи то частина послідовності, визначеної рухом камери, є ключовим елементом у створенні кінотексту, що має значну інформативність з погляду як оповідних, так і візуальних аспектів.

Найважливішу роль при створенні внутрішньокадрового простору відіграють художні параметри, серед яких значущим є план. План – масштаб зображення в кадрі. Плани розрізняються за розміром і умовно можна розділити на такі категорії: загальний, дальній, середній та широкий плани. Окремо також можна виділити деталь або детальний план.

Загальний план являє собою кадр, який охоплює весь або значну частину великого об'єкта, наприклад, людини, а також зазвичай більшу частину

навколишнього простору. Коли камера розташовується на значній відстані від об'єкта, щоб підкреслити фон, то такий кадр називається далеким загальним планом. Основне призначення загального плану – показати оточення і персонажів, що діють у ньому. Це може бути статичне зображення або момент події, проте в обох випадках важливим є збалансоване представлення, де основні лінії дії персонажів та їхні взаємозв'язки зазвичай укладені всередині кадру. Глядач сприймає загальний план загалом, не виділяючи жодних особливих елементів.

Французький кінознавець Марсель Мартін у книзі «Le langage cinématographique» зазначав, що загальний план часто передає відчуття самотності, безсилля перед нещадною долею, апатії; він поміщає персонажів в оточення природи, яке нібито оберігає їх або приховує, або показує їх на тлі великого й заспокійливого пейзажу, наголошуючи на їхніх пристрастях [8].

Загальний план швидко втягує глядачів у перебіг подій, допомагаючи їм орієнтуватися в місці та часі дії. Тому часто фільми починаються із загальних планів. Однак іноді режисер прагне заінтригувати глядача, не розкриваючи одразу всі карти. Безліч детективних фільмів починаються з крупних планів, де, наприклад, чиясь рука безшумно відчиняє замок або ноги обережно крокують сходами. В італійсько-французькому фільмі «Слідство закінчено, забудьте» Даміано Даміані ми бачимо крупний план столу з вишуканими стравами та напоями, руку, що бере келих із вином. Потім камера повільно віддаляється, і ми розуміємо, що дія відбувається у в'язниці, а розкішний чоловік – бос мафії, який перебуває за ґратами.

Дальній план – композиція, де персонаж зображений на повний зріст, оточений своїм оточенням, яке відіграє провідну роль. Найчастіше це пейзаж, який може бути просто описом місцевості чи відображенням емоційного стану героя. Окрім дальнього плану є підтип «наддальній».

Наддальній план охоплює велику територію з великої відстані і може вразити аудиторію масштабом навколишнього середовища або події. Статичне

зображення з дуже широким кутом зору часто є кращим для таких зйомок, ніж панорамний рух камери. Для створення таких кадрів рекомендується використовувати високі точки огляду, такі як платформи для камери, вершини будівель, пагорби, гірські вершини або зйомку з літака або вертольота. Ці масштабні кадри є основою для встановлення настрою та надають загальну картину перед поданням персонажів та розвитком сюжету. Має сенс знімати такі кадри, щоб одразу ж зацікавити аудиторію та розкрити картину у широкому масштабі.

У фільмі «Володар пернів: Повернення короля» Пітера Джексона в одній із сцен Гандальф Білий їздить верхи на своєму коні. Ми можемо уявити розміри людини та коня, тож коли ми замок вдалині, ми розуміємо, наскільки це насправді гігантська споруда. Замок просто височіє над нами, а наддальній кадр вражає аудиторією своїм масштабом.

Дальній план охоплює всю зону дії, проте камера стоїть ближче до персонажів, на відміну від наддальнього плану. Місце, люди та предмети в сцені показані, щоб познайомити глядача зі своїм загальним зовнішнім виглядом. Дальній план може включати вулицю, будинок, кімнату або місце, де відбувається подія. Дальній план повинен використовуватися для виділення всіх елементів сцени, щоб глядачі знали, хто бере участь, де вони знаходяться, коли вони рухаються, і коли їх бачать на ближчих планах по ходу сцени.

Стеження за персонажами з близької відстані може спантеличити глядачів щодо їх місцезнаходження щодо обстановки та інших персонажів. Тому розумно відновлювати сцену в дальньому плані щоразу, коли відбувається значний рух персонажа.

Дальні плани, як правило, складені вільно, так що персонажам надається достатньо місця для переміщення, а обстановка може бути показана з вигодою у всій її повноті. Хоча може здатися, що це затьмарює персонажів, дальній план відображається на екрані протягом дуже короткого часу і в наступних кадрах можна побачити індивідуальну перевагу персонажів. Дальні плани надають

кадру простору, тому що вони підкреслюють розмір обстановки. Навіть епізод, що відбувається всередині будинку, повинен починатися з дальнього плану, щоб визначити місцезнаходження. Це особливо важливо, коли весь фільм відбувається у приміщенні, у кількох кімнатах.

«Лоуренс Аравійський» Девіда Ліна включає багато дальніх сцен, які ефективно передають відчуття масштабу головного героя в контексті його оточення, одночасно естетично підкреслюючи його вразливість і слабкість.

Середній план являє собою композицію з обмеженою глибиною простору, де персонажі зображені на дві третини свого зросту, частково охоплюючи навколишнє оточення, але тільки в натяках. Основна мета середнього плану – підкреслити й зосередити увагу.

Середній план можна визначити як проміжний кадр між загальним і широким планом. Акторів знімають вище колін або трохи нижче поясу. Хоча кілька персонажів можуть бути згруповані в середньому плані, камера буде достатньо близько, щоб чітко зафіксувати їхні жести, міміку та рухи. Середні плани чудово підходять для телевізійних зйомок, оскільки вони представляють всю дію на обмеженій площі у вигляді великих фігур. Середні плани, як правило, складають основну частину театральних фільмів, оскільки вони розміщують глядачів на середній відстані, що чудово підходить для представлення подій після того, як довгий план встановив сцену. Оскільки середній кадр має багато наративних можливостей, на ньому можна зобразити багато чого. Один або кілька персонажів можуть рухатися за допомогою панорамування, щоб показати достатньо обстановки, щоб глядачі постійно орієнтувалися в ній.

Найбільш драматично цікавим середнім планом є подвійний кадр або «two-shot», в якому двоє персонажів стоять обличчям до обличчя і ведуть діалог. Подвійний кадр виник у Голлівуді, а у Франції, Італії та Іспанії відомий як «американський план».

Існує безліч варіацій подвійного кадру. Найпоширенішою є та, в якій обидва персонажі сидять або стоять обличчям один до одного, повернувшись профілями до об'єктива. Молоді люди з чітко окресленими профілями й гарним декольте, як правило, добре фотографуються. Літніх людей з підборіддям, одутлим обличчям або подвійним підборіддям рідко слід знімати в профіль.

Один із прикладів використання середнього плану у кінокадрі – бесіда між Спартаком та Марком Крассом у фільмі «Спартак» Стенлі Кубрика. Дивлячись сцену ми бачимо, що хоча Спартак розташований нижче у кадрі, він домінує, оскільки знаходиться під більш вигідним кутом до об'єктива, а його риси різко викарбовані світлом і тінню. Обличчя, нахилене на три чверті до об'єктива, демонструє обидва ока спереду і збоку, а також краще моделює обличчя, ніж обличчя, зняте в профіль [12, с.178].

І нарешті – широкий план, який являється відкритою та лаконічною композицією, коли на екрані відображається лише частина об'єкта, така як голова або обличчя людини. Цей вид плану зазвичай прагне статичності, фокусує на дрібних деталях, таких як вираз обличчя або зміна настрою персонажа, і при цьому нейтралізує зовнішні рухи. Його вплив заснований не лише на формі, а й на змісті: він передає внутрішні переживання та думки героя, забезпечуючи глядачеві максимальний емоційний контакт з його внутрішнім світом та дозволяючи спостерігати за найдрібнішими проявами його душевного стану.

Для компенсації невеликого розміру екрану часто використовується широкий план, який наближає глядача до дії, особливо у діалогових сценах, де переважає кадр плеча та голови. Продюсерам, орієнтованим на економію, подобаються вузькі кадри, оскільки їх простіше висвітлити і поєднати з іншими кадрами, що скорочує необхідне освітлення. Перевага широкому плану стала поширеною і в художніх фільмах, оскільки дедалі більше режисерів переходять із телебачення на кіноекрани.

Великий план сприяє передачі складних емоцій та зв'язків між персонажами через міміку, погляди, вираз очей та інші виразні елементи, які керують увагою глядача. Очі як найвиразніша риса обличчя можуть невербально вказувати на те, що відбувається і куди дивитися, а також визначати просторові відносини в сцені. Тому використання правильних ракурсів та фокусування на очах допомагає глядачам краще поринути у сюжет.

Широкий план може наблизити нас до об'єктів на екрані настільки, що ми відчуваємо з ними близькість, порівнянну лише з тим, що ми відчуваємо з нашими найближчими друзями або членами сім'ї. Однак іноді ця близька увага може порушити приватність та викликати дискомфорт, особливо якщо не було попередньої згоди на таку інтимність.

Зазвичай широкий план охоплює область від верхівки голови до кишень сорочки, а при зйомці трохи вище за кишеню часто називається головою і плечима. «Чокер», у свою чергу, повинен бути розташований від верхівки до трохи нижче підборіддя. Екстремальний широкий план може обмежитися лише очима; часто цей прийом використовував італійський режисер Серджіо Леоне у своїх роботах.

Перша повністю розроблена теорія широкого плану було запропоновано Б. Балашем. У 1924 році він підкреслив значення широкого плану та обличчя: драматичний пік буде представлений у вигляді діалогу виразів обличчя у широкому плані.

Б. Балаш, вивчаючи широкий план та вираз обличчя, звертався до фільму «Пристрасті Жанни д'Арк» режисера К. Т. Дреєра. Цей німий фільм насичений кадрами широкого плану, на яких глядач бачив обличчя Жанни д'Арк. Ці кадри передавали внутрішній світ мучениці, її очі, сповнені жаху, і рота, що ледве видавав звуки. Б. Балаш робить висновок, що суть кіно полягає в тому, щоб передати глядачеві світ людини через його обличчя. Отже використання широкого плану викликає в аудиторії співчуття та жалість до персонажа.

Кадр – основна одиниця зображення в кінематографії. Це статичне зображення, зняте камерою на певному моменті часу під час зйомки фільму. Разом з іншими кінокадрами, вони створюють рух і безперервну послідовність дій. План у кінокадрі зазвичай належить до поняття «кадрової композиції» і визначає розташування об'єктів і персонажів у кадрі відносно камери та один одного. Плани в кінокадрі класифікуються за відстанню між камерою та об'єктами, які вони зображують.

РОЗДІЛ 4

ПЕРСПЕКТИВА ЯК КОМПОЗИЦІЙНИЙ ЕЛЕМЕНТ ВИДОВИЩНИХ ШОУ. ЇЇ ВИДИ

Просторове розташування об'єктів у кадрі можна змінювати за допомогою оптики камери відповідно до принципів перспективи. Слово «перспектива» походить від латинського й означає «видимий крізь що-небудь», маючи на увазі ясне відображення. Цей метод дає змогу зображати об'ємні об'єкти на площині, враховуючи зміни в їхньому розмірі, формі та чіткості, зумовлені їхнім розташуванням у просторі та віддаленістю від спостерігача.

Художники використовують правила перспективи у своїх творах, щоб передати реалістичність тривимірних об'єктів на площині паперу або полотна. На початку 15 століття в період Раннього Відродження архітектор Філіппо Брунеллескі відкрив математичні закони перспективи й деякі принципи. Оскільки перспектива спочатку розроблена для живопису, кінематограф не виняток у використанні її правил. Сучасні технології вимагають розуміння не тільки методів малювання, а й того, як об'єкти видно з різних точок зору. Перспектива є ключовим елементом навчання майбутніх режисерів, щоб

ефективно передавати образи глядачам. Ця техніка допомагає створити ілюзію тривимірності на плоскій поверхні, підкреслюючи форму, пропорції та інші характеристики об'єктів [7, с.120].

Існує кілька видів перспективи, у мистецтві та графіці використовують лінійну та повітряну.

Лінійна перспектива, яка також має назву «прямої» — дослідження, яке зачіпає зовнішній вигляд об'єктів, висвітлюючи їхні розміри та орієнтацію їхніх ліній, спостережуваних на різних відстанях і з різних точок огляду. У кінематографі внутрішньокадрова перспектива створюється за допомогою оптичної системи об'єктива, змодельованої за принципом людського ока. Об'єктиви розрізняються за фокусною відстанню (довгофокусні, короткофокусні), визначаючи чіткість і розмитість зображення в різних областях кадру. Ілюзія глибини простору виникає за рахунок наявності в кадрі об'єктів у фокусі та за його межами. Вибір об'єктива для зйомки не тільки важливий з технічної, а й з естетичної точки зору.

Методи лінійної перспективи це однокрапкова, двокрапкова та трикрапкова перспективи, які створюють ілюзію простору та глибини на картинах.

Однокрапкова перспектива – це техніка в образотворчому мистецтві, яка використовує одну точку сходження на лінії горизонту для зображення глибини та відстані. Зазвичай вона використовується в композиціях, що розглядаються прямо, де всі паралельні лінії сходяться до цієї самотньої точки.

Ця техніка дає змогу художникам зображати просторову глибину і реалізм у своїх роботах, створюючи захопливі візуальні образи, які, здається, виходять за межі плоского полотна.

У двокрапковій перспективі об'єкт зображується за допомогою двох точок сходження на лінії горизонту. Така перспектива зазвичай застосовується, коли об'єкт або сцену розглядають не прямо спереду, а під кутом, унаслідок чого виходять дві лінії, які відходять до двох різних точок на горизонті.

Це дає змогу реалістично зобразити розмірну структуру будівлі, зафіксувавши, як її розміри зменшуються в міру віддалення від глядача. Цей метод відіграє ключову роль у точному відображенні просторових відносин усередині сцени, додаючи глибину і реалістичність твору мистецтва.

Трикrapкова перспектива використовує три точки сходу, щоб зобразити об'єкти або сцени з помітною глибиною або висотою.

Цю техніку зазвичай використовують під час спостереження за високими спорудами, такими як хмарочоси, або глибокими каньйонами, де третя точка сходу з'являється над або під лінією горизонту.

У давніх греків перспектива не була незнайомою. У текстах тієї епохи, а також у пізніших, пов'язаних із грецьким мистецтвом, зазначається, що візуалізація в давньогрецькому мистецтві була ілюзорною, і саме цю ілюзію визнали творчим досягненням. Це підтверджується текстами Плінія, які захоплювалися майстерністю грецьких художників у передачі природи. Однак роботи цього періоду не збереглися, і ми можемо лише припускати, ґрунтуючись на знаннях про захоплення римлян грецьким мистецтвом, що вони могли бути схожі на ті, що були знайдені в Помпеях і Геркуланумі.

У Середні віки знання лінійної перспективи втратило своє практичне значення в мистецтві, здебільшого через зміни у філософії, зокрема й через зв'язок із релігією (наприклад, конфлікт іконоборців), а також через соціальні та економічні труднощі. Хоча поняття перспективи вивчали в школах, це було радше частиною геометрії, пов'язаної з оптикою (зір, відбиття зображень, поширення світла) та іноді з визначенням відстані між об'єктами. Однак у мистецтві наукове знання про лінійну перспективу, що використовується в живописі, стало привілеєм небагатьох. Від художників не вимагалось володіння цим, оскільки воно не відповідало ідеї, згідно з якою ми повинні прагнути до досконалої в дусі реальності.

Повернення до лінійної перспективи, а точніше її розвиток, адже її правила були створені заново, відбулося вже в епоху раннього Відродження.

Зміни у сприйнятті світу, природи і людини, характерні для епохи, що зароджувалася, призвели до повернення до вірного відтворення простору на поверхні. Про те, як швидко було подолано "заборгованість", свідчать численні трактати про живопис і пропорції, а також власне перспективу. Її значення і досягнення епохи Відродження в методах її побудови призвели до того, що пізніше був прийнятий термін "ренесансна перспектива" для визначення створення реальності за допомогою точки сходу або зниклої – точка, де сходяться паралельні лінії.

У 14 столітті художники стали додавати діагональні фокуси до точок сходження для зображення ландшафту або сітки у своїх роботах, хоча ця система була не зовсім точною. Леон Баттіста Альберті став першим автором трактату "Про живопис", присвяченого монофокальній геометричній перспективі, що ґрунтується на математичних принципах і конструює простір на полотні як геометричну фігуру.

Флорентійський архітектор та інженер Філіппо Брунеллескі був першим, хто провів серію експериментів, що призвели до створення математичної теорії перспективи.

Ф. Брунеллескі починав свою кар'єру як архітектор, що, здається, і привело його до досліджень перспективи. Його найвидатнішим архітектурним досягненням є купол, що увінчує Флорентійський собор, робота над яким займала його з перервами з 1417 по 1434 рік. Технічні труднощі, пов'язані зі зведенням нового купола, підкреслили важливий аспект його таланту: він був сміливим новатором, з ґрунтовними знаннями математики і механіки.

На початку XV століття Ф. Брунеллескі провів експеримент, написавши Флорентійський баптистерій на поверхні маленького дзеркала, просто поверх свого відображення. Ця робота не зберіглася, вона була втрачена з часом, оскільки її використовували виключно в рамках експерименту, не замислюючись про її збереження.

Для того щоб продемонструвати, що його картина справді точно відтворює реальний об'єкт, Ф. Брунеллескі просвердлив невеликий отвір у дзеркалі та став навпроти баптистерії, дивлячись крізь цей отвір, щоб побачити реальну будівлю.

Потім він поставив друге чисте дзеркало перед своєю картиною. Це друге дзеркало закривало вид на реальну будівлю, але відображало її зображення, створене на першому дзеркалі. Переміщаючи друге дзеркало туди й назад, Ф. Брунеллескі перевіряв, наскільки точно його картина відтворювала тривимірну будівлю на двовимірній поверхні дзеркала.

Ф. Брунеллескі відкрив, що існує математична система, і його увага була зосереджена навколо центральної точки сходу всередині жовтого кола на схемі праворуч. У цій точці всі лінії, перпендикулярні до зображеного Ф. Брунеллескі дзеркала, сходилися.

Повітряна перспектива, також відома як атмосферна перспектива, відрізняється від інших. Цей вид перспективи показує, як виглядають об'єкти – зазвичай пейзажі – під впливом атмосфери на відстані. Цікаво, що речі, які знаходяться далеко, здаються все легшими й легшими. Їхні кольори стають менш інтенсивними, а деталі важче розгледіти.

Повітряна перспектива ґрунтується на спостереженні, що об'єкти на дальньому фоні зазвичай мають світліші кольори, зменшений контраст і менш чіткі контури порівняно з близькими об'єктами. Це відбувається через наявність в атмосфері частинок пилу, водяної пари та інших забруднень, які розсіюють світло, змінюючи його інтенсивність і колірну палітру.

У кінематографі немає потреби в такій ретельній роботі над відображенням тривимірного зображення на площині. Однак оператор має вирішувати, під яким кутом зніматиметься сцена, оскільки від цього залежать розміри об'єктів у кадрі. Таким чином, ще одним аспектом роботи оператора є контроль перспективи всього в кінокадрі.

Перетворення тривимірного зображення на двовимірне залежить від таких факторів як положення лінії горизонту і співвідношення фігур однакового розміру, що допомагають визначити висоту і нахил камери, співвідношення розмірів предметів на передньому і задньому планах, яке допомагає визначити відстань до камери й кут нахилу об'єктива, відстань між камерою та об'єктом зйомки, яке можна визначити за зміною розмірів об'єктів під час їхнього наближення до об'єктива або віддалення від нього тощо.

У кінематографі повітряна перспектива проявляється через ефекти туману та серпанку, які створюють розмитість об'єктів; відстань визначається вмістом вологи або забруднень в атмосфері. Цей ефект сприйняття проявляється в тому, що зі збільшенням відстані об'єкти на тлі стають менш контрастними й тьмяними, наближаючись до кольору атмосфери. Хоча об'єкти стають менш помітними зі збільшенням відстані, глядачі не можуть точно оцінити, наскільки далеко вони перебувають, оскільки не можуть визначити щільність атмосфери.

Повітряна перспектива в кадрі використовується, по-перше, для демонстрації масштабу подій, показуючи велику кількість людей; по-друге, для представлення краєвидів з висоти пташиного польоту; по-третє, для створення відчуття здивування, коли глядач бачить щось настільки високе, що зазвичай не може його розгледіти так детально.

Однокрапкова перспектива являє собою форму симетрії, за якої всі горизонтальні лінії в кадрі, якщо їх продовжити до нескінченності, сходяться в одній точці – точці сходження, зазвичай розташованій у центрі кадру. Саме це часто використовував у своїх роботах Стенлі Кубрик, зробивши це своїм фірмовим стилем. Такі фільми, як "Сяйво", "2001: Космічна одісея", "Механічний апельсин", "Суцільнометалева оболонка", "Баррі Ліндон", "З широко заплющеними очима" є прикладами того, як використання одноточкової перспективи вводить публіку в дію, ніби створений тривимірний ефект змушує глядача "увійти" в сцену, замість того, щоб бачити її здалеку.

Щодо повітряної перспективи, то це можна помітити у таких фільмах як "Легенда Г'ю Гласса" Алехандро Гонсалеса Іньярриту та "Лоуренс Аравійський" Девіда Ліна. Режисери, тонко зміщуючи кольори до більш холодних тонів на задньому плані, імітують те, як віддалені об'єкти здаються нам природними.

Це чудово демонструють фільми з їхніми захоплюючими пейзажами, які, здається, тягнуться нескінченно довго. Інший прийом полягає у стратегічному виборі освітлення. Режисери часто зменшують контрастність і чіткість фонових елементів, що створює відчуття безмежності.

У минулому створення кадрів з повітряною перспективою була доступна тільки тим, хто міг дозволити собі використання вертольотів або великих кранів. Це автоматично надавало фільму підвищеної виробничої цінності. З розвитком більш досконалих і економічних безпілотників кінематографісти отримали більше свободи й можливостей у повітряній зйомці, ніж будь-коли раніше.

У великомасштабних виробництвах дедалі частіше використовують дрони через їхні унікальні можливості маневрування та ефективність у зйомці з повітря. Дрони також можуть зафіксувати кадри, які недоступні для зйомки іншими засобами повітряної кінематографії. Завдяки їхній маневреності та компактності було створено нові типи зйомок, недоступні для здійснення іншими методами.

Перспектива являє собою метод передачі тривимірності на плоскій поверхні з метою створення враження реальності. Основні форми перспективи – лінійна і повітряна, широко використовуються не тільки в образотворчому мистецтві, а й у кінематографі. У кіно перспектива застосовується для створення ілюзії простору і глибини, а також для візуального представлення.

РОЗДІЛ 5

ЗНАЧЕННЯ (РОЛІ) ПРИНЦИПУ СИМЕТРІЇ У ВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

Поняття симетрії не виникло поступово, як результат тривалої еволюції. Вона з'явилася, скоріше, досить раптово і несподівано, як різка і переривчаста зміна смаку. Цей зсув відбувся під час переходу від Середньовіччя до Ренесансу, і саме в контрасті між естетикою цих двох періодів найлегше розгледіти його характер. Естетика Середньовіччя віддзеркалювала майже нескінченне візуальне розмаїття і складність форм самої природи, незмінно неправильних і асиметричних.

Прикладом цього є багато і хаотично розроблені текстури фасадів середньовічних соборів, а також "мальовнича плутанина троянд, глоду і

жимолості, змішаних з фруктовими деревами й чагарниками, що ростуть в дикому достатку", яку можна зустріти в багатьох середньовічних садах. На противагу цьому, естетика Ренесансу була антинатуралістичною, зі симетрією та візуальною простотою форм. Прикладом цього є порожній вигляд таких споруд, як Вілли Сарачено та Годі архітектора Андреа Палладіо, а також Палаццо Фарнезе в Римі, який частково є роботою Мікеланджело.

Джотто ді Бондоне, італійський художник 14 ст., використовував симетрію, яку можна знайти у зграї ангелів Джотто на "Розп'ятті" та "Оплакуванні", які з'являються в циклі в Капелі Скровенні. На Розп'ятті п'ять ангелів, одягнених у золотий, червоний, фіолетовий, зелений і рожевий кольори, розташовані точно у дзеркальному відображенні по обидва боки хреста. У Оплакуванні вони розбігаються в скорботі, але навіть у безладі зелені та жовті ангели плетуть врівноважений зигзаг крізь червоні, рожеві та фіолетові кольори. Ізохроматична симетрія сприяла загальній композиційній рівновазі. У центрі — Ісус, що робить його головною фігурою на фресці. Симетрія тут якнайкраще підкреслює стан Ісуса, якого спочатку помічаєш першим, а згодом розглядуєш біль апостолів та ангелів.

Останні роки життя Джотто провів у Флоренції. Його роботи цього періоду в церкві Санта-Марія-дель-Карміне та Палаці Подеста, де він намалював алегорію «доброго правління», майже повністю загинули. З усіх його робіт у Капелах Барді та Перуцці у францисканській церкві Санта-Кроче збереглися лише деякі залишки. Капела Барді містить шість сцен нового життя святого Франциска, а також чотири фігури великих францисканських святих: св. Клер, св. Єлизавети, св. Людовика IX, короля Франції, і св. Людовика Тулузького. Капела Перуцці містить шість сцен з життя св. Павла та св. Івана Богослова. Ці фрески були забілені у вісімнадцятому столітті, відкриті в 1840 році й дуже постраждали під час реставрації. На цьому останньому етапі розвитку свого мистецтва Джотто, тепер уже майстер і впевнений у власних силах, здається, схиляється до абстракції у трактуванні своїх сюжетів. Він

підпорядковує все ритму композиції. Майже надмірне прагнення до рівноваги та симетрії надає цим пізнім роботам риси жорсткості, дещо схожої на барельєфи. Вони здаються дещо холодними та академічними. І все ж вони відкривають незрівнянну красу і фігури справжньої скульптурної досконалості [5, с. 745].

Фреска "Трійця" у церкві Санта Марія Новела у Флоренції, написана Мазаччо близько 1425-1428 років, — це фреска великих розмірів, що дозволяє проводити перспективні дослідження в дуже хороших умовах. Як результат, вона стала предметом широкого кола публікацій з історії мистецтва та перспективних технік. На фресці зображено насамперед групу людей, що зібралися навколо хреста, розташованого в ренесансному архітектурному просторі, закритому вгорі панельною склепінчастою стелею. І архітектура, і фігури розташовані з використанням лінійної перспективи до спільної точки сходу — фронтальної. Точка сходу є досить низькою, її розташування, ймовірно, близьке до висоти, з якої глядач фрески спостерігає за сценою.

Симетрія навколишніх фігур і будівлі привертає увагу до розп'ятого Христа, чиє примарне біле тіло яскраво виділяється в центрі картини. Архітектура будівлі позаду нього слугує обрамленням його страждань, а скелет, що лежить внизу, слугує гострим нагадуванням про людську смертність. Художник спочатку накидав малюнок на стіні мережею перспективних ліній, що допомогло передати відчуття глибини. Щоб забезпечити їх подальше використання під час роботи над штукатуркою, він, як кажуть, вбивав цвяхи в стіну в точці зникання і прикріплював нитки, які повторювали променисті лінії.

Високо на одній зі стін Сікстинської капели святий Петро стоїть на колінах, смиренно приймаючи ключі від неба від Ісуса Христа, що стоїть перед ним. До цих двох центральних фігур на передньому плані приєднується група чоловіків по обидва боки, деякі з них одягнені в античному стилі, інші — в ультрасучасному одязі п'ятнадцятого століття. Всі вони мають об'ємні тіла, які передбачають м'який рух і виражають урочисту зосередженість. Позаду них

відкривається широкий простір, де фігури та бруківка площі зменшуються в масштабі, створюючи враження глибокого простору. Форми на далекому горизонті зникають в атмосферному серпанку. Масивна будівля та дві тріумфальні арки, розташовані на задньому плані з рівними інтервалами, передають відчуття рівноваги [14, с. 361].

Фреска "Вручення ключів апостолу Петру" П'єтро Перуджіно демонструє багато ключових елементів, які Леон Баттіста Альберті у своєму трактаті про живопис визначив як необхідні для успішної картини, серед яких переконливий тривимірний простір. Завдяки використанню лінійної перспективи й створюється реалістичний тривимірний простір.

Білатеральна симетрія, тобто двостороння симетрія, є найпоширенішою, в якій дві половини витвору мистецтва дзеркально відображають одна одну, як на картині Перуджіно. Проведення лінії по центру зображення допомагає підкреслити симетрію тла і площі, на якій розміщені фігури. Симетрія надає картині не лише відчуття рівноваги, але й відчуття спокою, стабільності та офіційності. Зверніть увагу, зокрема, на те, як намальовані будівлі на задньому плані, щоб зробити роботу симетричною. Однак не всі елементи картини ідеально симетричні. Деревя, хмари та фігури не зовсім симетричні, але вони все ж таки збалансовані, оскільки більш-менш дорівнюють своїм аналогам на іншому боці картини [13].

П'єро делла Франческа являється одним з найвідоміших італійських художників 15 століття, який залишив незгладимий слід у світі мистецтва своїм новаторським підходом до композиції, перспективи та використання світла. "Воскресіння", написане близько 1460 року — симетрична композиція, що демонструє захоплення П'єро геометрією та рівновагою. У центрі картини Ісус Христос тріумфально стоїть над своїм саркофагом. Його постать утворює вісь симетрії, а вся композиція випромінює назовні з цієї центральної точки. Використання симетрії надає відчуття стабільності та порядку, посилюючи загальний візуальний вплив картини.

Поліптих "Милосердя" уособлює сувору простоту та геометричну точність, якими найбільш відомий художник. Форма Мадонни майже ідеально симетрична і сама по собі складається з низки геометричних фігур: її голова – ідеальний овал, шия – циліндрична, а складки шат складаються з трикутних форм і паралельних ліній. Золоте тло – особлива вимога братства – змусило П'єро відмовитися від пейзажного тла, яке він так любив. У відповідь на це обмеження П'єро створив простір за допомогою самих фігур. Наприклад, вигнуті шати Мадонни перегукуються з апсидою, архітектурно важливою частиною церковного дизайну, а ноги чотирьох святих по обидва боки від неї П'єро ракурсовано зобразив так, що вони стоять у фізичному просторі, а не на безформному золотому полі. Використання обмежених кольорів, а також простих геометричних форм надає поліптиху майже сучасного відчуття "ірреальності", що спонукає глядача до урочистого споглядання.

У картині П'єро ді Козімо "Втілення Христа і святі" він використовує натуралістичні прийоми, щоб привернути увагу до Мадонни. З точки зору композиції, Мадонна знаходиться в центрі досить симетричної картини: по обидва боки від неї три святих і пагорб на задньому плані. Навіть хмари створюють симетрію в картині, водночас уникаючи простору над Мадонною, оскільки святе світло, яке осяває її, розділяє самі хмари.

На фресці «Благовіщення» Фра Беато Анджеліко композиція розповідає історію. Ми бачимо, що щось відбувається: входить ангел і розмовляє з жінкою. Двочастинна і симетрична композиція, якої вимагає Благовіщення, також підкреслює двочастинність поділу між посланцем і одержувачем послання, між еманациєю божественної, нематеріальної реальності і матеріальною реальністю.

Леонардо да Вінчі використав симетрію (а саме однокрапкову перспективу) у «Тайній вечері», аби підкреслити важливість і центральне місце Христа. Ісус сидить посередині столу, праворуч від нього шість апостолів і ще шість — ліворуч. Всі вони сидять або стоять по один бік столу. Кімната симетрична, з чотирма гобеленами на кожній стіні, трьома дверима ліворуч і

чотирма трохи меншими відповідними фігурами праворуч. Голова Ісуса обрамлена найбільшим з трьох вікон, симетрично розташованих на задній стіні. Точка сходу падає на його праву скроню, де сходяться всі ортогональні лінії, що збігаються. Леонардо вирішив порушити традицію і розмістив Юду на дальньому боці столу, що дозволило йому створити більш симетричну композицію з чотирма окремими групами учнів. Він також обрав драматичний момент, коли учні розмовляють і жестикулюють один з одним, надаючи статичній композиції руху та інтересу [6].

На картині Яна ван Ейка «Гентський Агнець Божий» використовується безліч іконографічних символів, щоб представити ідею Ісуса Христа, а також присутнє використання симетрії. На нижньому ряді «Поклоніння ягнят» це можна побачити.

Ліворуч від вітваря — хрест, символ жертви Христа. Праворуч – колона, що означає, що він є стовпом церкви. Фонтан на передньому плані представляє і хрещальну купіль, і символ Христа як води життя. Все це відбувається на тлі пасторального пейзажу, повного лугів, садів, лісів, а вдалині видніється церковний шпиль і місто на пагорбі за ним. Коло світла у верхній частині картини породжене Святим Духом, який приймає форму голуба. Симетрія композиції вражає і дає сильне відчуття стабільності всій картині.

В архітектурі найпоширенішою формою симетрії є двостороння симетрія, яка підкреслює баланс і стабільність. Цей вид симетрії часто зустрічається в історичних спорудах, таких як палаци, храми і собори, де фасади відображають один одного, створюючи гармонійний і привабливий зовнішній вигляд. Популярність двосторонньої симетрії, ймовірно, відображає нашу взаємодію з природою і сприйняття власного тіла, враховуючи багато культурних уявлень про людський образ. Радіальна симетрія, що характеризується розташуванням елементів навколо центральної точки, також широко використовується в архітектурі, особливо в побудовах із круглими або багатокутними формами, такими як куполи або ротонди. Ці архітектурні елементи створюють відчуття

гармонії та єдності, що виходить з їхньої центральної фокусної точки [15, с. 270].

Радіальна симетрія визначається розміщенням елементів навколо центральної точки. В архітектурі цей вид симетрії часто застосовується в круглих або багатокутних формах, таких як куполи або ротонди. Такі структури випромінюють відчуття гармонії та цілісності, що виходить від центральної фокусної точки.

Симетрія обертання виникає, коли елемент або група елементів можуть обертатися навколо центральної точки, зберігаючи свою первісну форму. Вона часто спостерігається в елементах, таких як спіралі, колони і сходи, де візерунки, що повторюються, обертаються навколо центральної осі. Цей вид симетрії надає архітектурним конструкціям відчуття руху і ритму.

Фрактальна симетрія — це більш складна і нетрадиційна форма симетрії, що зустрічається в сучасній архітектурі. Вона містить у собі самоповторення візерунків у різних масштабах, створюючи складні та деталізовані структури. Застосування фрактальної геометрії в архітектурі може призвести до візуально вражаючих і органічних конструкцій.

Симетрія в архітектурі не тільки про красу, вона має глибокий вплив на психологію людей, які перебувають у цих просторах. Усі ми прагнемо рівноваги та порядку, а симетричні структури зазвичай викликають відгук на підсвідомому рівні, відображаючи наше внутрішнє прагнення до гармонії. Це прагнення до симетрії вбудоване в нашу еволюційну історію: у природі симетричні форми часто вказували на здоров'я, силу і здатність до розмноження.

Люди зазвичай сприймають симетричні архітектурні композиції як більш приємні, гармонійні та привабливі. Симетрія створює відчуття стабільності та передбачуваності, що сприяє відчуттю спокою та комфорту. У громадських місцях, таких як музеї, урядові будівлі або релігійні споруди, симетричний дизайн додає атмосфери величі та влади, посилюючи важливість цих місць.

Дослідження показують, що перебування в симетричному середовищі позитивно впливає на настрій і самопочуття. Такі простори можуть сприяти зниженню рівня стресу та покращенню когнітивної функції. В освітніх установах симетричний дизайн допомагає створити сприятливу атмосферу для навчання.

Симетрія у візуальному мистецтві може використовуватися художниками для врівноваженості та гармонії, стабільності та порядку, де симетрія може зробити твір більш організованим і передбачуваним. Архітектурні конструкції, які симетричні, можуть створювати враження надійності та стійкості.

РОЗДІЛ 6

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ПРИНЦИПУ СИМЕТРІЇ У ТЕАТРАЛЬНОМУ ТА КІНОМИСТЕЦТВІ

Кінематограф являється візуальним мистецтвом, де якість зображення, його естетика і здатність викликати позитивні емоції та думки у глядача відіграють важливу роль. Хоча сильний сценарій, талановиті актори і чудовий саундтрек можуть створити захопливе кіно, слабка кінокомпозиція кінокадру може сильно підірвати інтерес до фільму в аудиторії.

Останнім часом дедалі більшої популярності набирає творчість Веса Андерсона. Нещодавній володар "Оскара" 2024 р. за "Найкращий

короткометражний фільм" славиться своїм унікальним візуальним стилем, улюбленими акторськими складами і здатністю поєднувати гумор із серйозними темами, як-от сімейні проблеми чи горе. Його принцип симетрії робить його фільми візуально привабливими для глядачів.

Однак Вес Андерсон не єдиний режисер, який використовує симетрію у своїх роботах. Він відкрито визнає, що черпав натхнення зі стилю великого кінематографіста — Стенлі Кубрика. Інший американський режисер Пол Томас Андерсон також застосовує симетрію у своїх картинах і вважає, що кожен режисер якоюсь мірою був натхненний творчістю Кубрика.

Крім художніх повнометражних фільмів, симетрія також зустрічається і в телесеріалах. Один із яскравих прикладів – "Шерлок" виробництва BBC One. Серіал здобув визнання за якість сценарію, акторську гру і режисури і також був номінований на багато нагород. Завдяки якісній операторській роботі, можна помітити використання принципу симетрії в кінокадрі, що чудово вписується як і в характеристику головних персонажів, так і додає гостроти в детективний сюжет.

Як і будь-який принцип, симетрія має свої переваги і недоліки. Плюси симетрії полягають у тому, що вона допомагає підкреслити легкість оповіді, створює характерний візуальний образ, притаманний стилю режисера, і впливає на загальний настрій фільму, визначаючи враження, яке справляє на глядача, часто викликаючи відчуття гармонії. Однак симетрія також має свої недоліки. Вона може придушити ілюзію реальності, надаючи ситуації штучного, постановочного вигляду, що робить її неприродною. Крім того, симетричні кадри можуть відволікати глядача від сюжету та арки персонажів, акцентуючи увагу на візуальну композицію кадру.

Один із режисерів, якого асоціюють у використанні симетрії у кінокадрі – Вес Андерсон, американський режисер, який починав з незалежного кіно. Його вважають «автором», адже він контролює увесь творчий процес та створює певну естетичний ефект, до якого входить впізнавана чітка симетрія у кадрі.

Його фільмографія складається з 11 повнометражних фільмів, а саму симетрію режисер починав використовувати з другого фільму «Академія Рашмор». Закінчуючи останньою роботою «Астероїд-Сіті», глядач стикається з великою кількістю використання симетрії у композиції, де у кожному фільмі цей прийом грає свою важливу роль.

Вес Андерсон використовує симетричне компонування своїх кадрів, щоб надати їм постановочного вигляду. Режисер приділяє особливу увагу розташуванню акторів і декорацій, створюючи відчуття театральної постановки, оскільки дія зосереджена навколо центральної сцени. Центральне положення сюжету в кадрі із симетричним розташуванням елементів не випадкове: це усвідомлене рішення, яке підсвідомо визнають глядачі, сприймаючи такі кадри як художньо вивірені композиції, а не випадкові сцени з життя.

За комізмом з ідеальною симетрією ховається трагічна історія для головного героя, якого звати Макс Фішер. Учень не взаємно закоханий у вчительку, яка набагато старша за хлопчика. Коли Фішер розмовляє з об'єктом симпатії, він сидить по середині кадру, створюючи симетрію в кадрі. Розмарі очевидно не відповідає взаємністю, викликаючи у глядачів відчуття іронії: ідеальна симетрія в кінокадрі та поганий кінець для Макса Фішера (Іл. А.1.)

У «Родині Тененбаумів» персонажі сидять у центрі або розділені по центру й обрамлені двома рівними – або майже рівними – сторонами. Наприклад, головна героїня Марго чітко стоїть у центрі кадру, її врівноважують однакові автобуси "зеленої лінії" з обох боків. (Іл. В.1.) Або приклад, де Роял також сидить прямо посередині кадру, врівноважений двома червоними стільцями й трьома свічниками з обох боків. Крім того, Роял ділить центр з люстрою, що висить прямо над ним. (Іл. В.2.) Ще один кадр є прикладом персонажів, коли вони були дітьми, які розділяють центр – все ще створюючи той самий візуальний ефект – і знову врівноважуються ідеальною симетрією по обидва боки від центру. (Іл. В.3.)

Багато інших режисерів звикли кадрувати свої кадри за правилом третього плану, щоб створити захопливу і хвилюючу атмосферу. Підхід Веса Андерсона, навпаки, полягає в тому, щоб розташувати актора в центрі кадру. Його мета – привернути увагу глядачів до найголовнішого – персонажа.

Намір Веса Андерсона включити так багато збалансованих, симетричних кадрів є блискучим та іронічним контрастом до дисфункціональних персонажів історії, які знаходяться в центрі. Незалежно від того, чи кадр повністю симетричний, чи об'єкт повністю центрований, чи заповнений негативним простором, чи скоординований за кольором, Андерсон завжди неймовірно уважно ставиться до того, щоб кожен елемент на екрані створював приємну картинку, викликав емоцію чи описавши трагізм персонажа.

«Королівство повного місяця» – фільм, де операторська робота широко використовує центральне кадрування та симетрію. Режисер Вес Андерсон ідею симетрії на новий рівень. На початку фільму ми бачимо близько п'яти хвилин, де камера плавно ковзає по всьому інтер'єру будинку, супроводжувана класичною музикою. Андерсон приділяє особливу увагу збереженню ідеальних дев'яносто градусів у кутах, створюючи практично симетричні кадри. Камера періодично переміщується, зупиняючись на нових симетричних образах, що надає глядачеві відчуття, ніби він проводить екскурсію цим будинком, схоже на погляд у ляльковий будиночок. Цьому враженню сприяє не тільки симетрія, а й використання статичних кадрів (Іл. С.1.).

Використання симетрії допомагає розкрити взаємини персонажів та їхні характери. Батько та донька Волт і Сюзі виявляють сильну вдачу, і здається, що обидва не усвідомлюють, що емоційні сплески Волта передаються його доньці. Обидва персонажі розташовані в центрі й в центрі уваги кадру, обидва сидять і обидва висловлюють однаковий стан дезорієнтованого нещастя. Підкресливши їхню рівність, а не ієрархію, стає зрозуміліше, що між Сюзі та її батьком є багато спільного, і, можливо, вона володіє якостями, яких не вистачає її батькові (Іл. С.2.). Сцена Сема і капітана Шарпа створений з тим самим

підходом, з невеликими відмінностями у висоті та порядку, але з очевидною симетрією. Їхній діалог і симетрична композиція підкреслюють їхні схожі обставини й натякають на можливу взаємодію як батька і сина. Капітан Шарп підтверджує цей зв'язок між дорослим і дитиною, пропонуючи Сему келих пива і визнаючи, що, можливо, дитина розумніша за нього. Вони обговорюють, як батько, який не відбувся, не може знайти те, що мають Сем і Сюзі. Таким чином, їхня симетрія виділяється, підкреслюючи їхні спільні риси (Іл. С.3.).

У фільмі «Готель "Гранд Будапешт» майстерно використовується симетричне кадрування в різних сценах, включно з вражаючою сценою знайомства з готелем на самому початку. Під час введення готелю «Гранд Будапешт» глядачам показують серію симетричних кадрів, що виокремлюють архітектурні деталі та простір інтер'єру. Ці кадри справляють потужний візуальний вплив з кількох причин. По-перше, вони підкреслюють геометричну організацію та історичний характер готелю. По-друге, вони трансформують тривимірний простір у плоске зображення, пропонуючи глядачам новий візуальний досвід. По-третє, повторення симетричних кадрів стверджує унікальний естетичний стиль фільму. Крім того, симетричний візуальний підхід сприяє розвитку сюжету, створюючи атмосферу незвичайної фантазії готелю і захоплюючи увагу глядачів (Іл. D.3.).

Також за симетрією у кінокомпозиції кадру ховаються трагічні зміни головних героїв, зокрема мес'є Густава Х, як це використовувалось в «Академії Рашмор». Крім цього, центральне знаходження головного героя вказує на те, що він відіграє велику роль у долі легендарного готелю в країні Зубрівка, так і в сюжеті кінострічки (Іл. D.2.).

В останній повнометражній роботі «Астероїд-Сіті» симетрія ще більше створює відчуття штучності у глядача. До того ж, центральною ідеєю фільму є сенс життя, що маскується за візуальною приємною картинкою. Місто, в якому відбувається історія – це метафора порожнечі, і глядачеві пропонується

заповнити її власним змістом. Вес Андерсон знову приховує підтекст шляхом створенням штучних ідеальних кадрів (Іл. Е.1.).

Отже, симетрія у кінокомпозиції кадру для Веса Андерсона – метод для створення візуального стилю, створення штучності задля того, щоб приховати справжні проблеми і навіть трагічність з приводу сюжету і персонажів, а також акцентування потрібного героя у кадрі.

Ще один режисер, який часто використовував принцип симетрії у кадрі – Стенлі Кубрик, якого часто називають одним з найвидатніших і найвпливовіших режисерів в історії кінематографа.

Переглядаючи список фільмів, можна помітити, що він має характерну властивість великої філософської системи: він охоплює широкий спектр тематик. Усю гаму людської природи представлено тут у всьому її розмаїтті: від високої культури до низької, війна, злочинність, безумство, космічні подорожі, соціальна зумовленість і технології. Незважаючи на розмаїття тем, фільмографія Кубрика загалом має цілісність [1, с. 221].

«Космічна одісея 2001 року» має симетричну форму. Як фотограф, Кубрик приділяв багато уваги зображенню; фільми сповнені довгих кадрів з ідеально симетричними композиціями, повільними зумами і дуже плавними кадрами, що відслідковують рух. Він часто використовує ширококутні об'єктиви, які створюють зображення з великою глибиною різкості, підкреслюючи простір, що віддаляється. Разом зі складною конструкцією сюжету та символізму, режисер використовує симетрію задля привернення уваги глядача до потрібної речі або персонажа. На кадрі (Іл. F.1.) для постановки сцени застосовується центральна перспектива. Симетрія тут досягається завдяки цьому, а також плануванню кімнати, розміщенню меблів та оздобленню приміщення. Зокрема, чорний обеліск у центрі кадру підкреслює центральну перспективу, яку регулярно використовував Кубрик, з ліжком (і людиною), розташованим безпосередньо на центральній осі [10, с. 4].

«Баррі Ліндон» вважають наймасштабнішим та найкращим фільмом Стенлі Кубрика. Охоплюючи кілька десятиліть вісімнадцятого століття, Баррі Ліндон розповідає оманливо просту і навіть умовну історію, яка слідує за злетом і падінням головного героя. Цей фільм характеризується плавною, величною зміною масштабу в симетричній композиції.

Світ природи прекрасний під час сцени насильства. Кадр сцени дуелі розбиває тематичну єдність між персонажами і навколишнім середовищем, що існувала при зумі; тут, навпаки, навколишнє середовище знову є "безособовим" явищем, "байдужим" до людської поведінки і "незворушним" до неї. Чоловіки, що стріляють один в одного, – це потворна подія на тлі цього прекрасного пейзажу. І все ж насильницька природа людини – природний спадок з наших генів – виражається через високоорганізований ритуал дуелі. Зум є візуальним наближенням до концептуальних моделей, які визначають, утримують і зумовлюють поведінку персонажів. Тут спостерігається подальша візуальна та тематична симетрія. Кадр різними способами нагадує перший кадр фільму – батька Баррі, якого вбивають на дуелі. Зменшення масштабу акцентує увагу на ширшому світі, що оточує героїв, і знову ж таки, ми, глядачі, усвідомлюємо "кадр", а Баррі – ні. Він занадто занурений у власні емоційні переживання, щоб побачити "загальну картину", яка, за словами капітана Грогана, є "дурною справою" (Іл. G.1.).

Також симетрія використовується в сцені, де мати Баррі перебрала на себе управління маєтком Ліндона, і вона сидить у головній диспетчерській, де вирішуються різні адміністративні справи. Зміна масштабу супроводжується звуком годинника, який цокає в монументальній тиші. Хоча ця кімната з'являлася раніше, це перший раз, коли на ній акцентується увага. І Баррі, і леді Ліндон наразі «поза кадром». Саме імпозантна споруда замку залишається вертикальною і непорушною попри всі перипетії людської поведінки, що розігруються в його стінах. Замок задає той "безособовий" і "байдужий" тон, який притаманний багатьом зовнішнім краєвидам Баррі Ліндона. Кінцева точка

зменшення масштабу – це віртуальна реплікація початкового знімка кімнати, що слідує за збільшенням. Це перше з двох наближень у фільмі, які закінчуються на зображенні, що не є абсолютно новим, але в певному сенсі «вже баченим раніше»; симетрія додає відчуття невблаганної закономірності та клаустрофобської замкненості (Іл. G.2.).

«Механічний апельсин» – вже початкова сцена наводить на думку про те, що Кубрик використовує контраст між симетрією і асиметрією для відображення божевілля і девіантної поведінки Алекса. Сцена починається з прямого кадру, де Алекс перебуває в центрі уваги. Глядач одразу ж помічає ідеальну симетрію його обличчя і тіла, але потім усвідомлює, що Алекс порушив природний баланс, приклеюючи чорні вії тільки до правого ока. Це відхилення наводить на думку про його ненормальність, викликаючи занепокоєння у глядача (Іл. H.1.).

Кубрик також використовує симетрію для передачі відчуття спокою в сцені. Гармонія, створювана симетричною композицією, порушується при появі Алекса. Перед тим як він вривається до будинку письменника, приклади цього контрасту помітні, наприклад, дружина в дзеркалі, яка здається подвоюється (Іл. H.2.). Сцена згвалтування будується хаотично, зі швидким рухом і асиметричним кадріванням, що контрастує з рівновагою початкових кадрів. Цей прийом повторюється, коли ми бачимо стару, що займається йогою, її збалансоване тіло перебуває в центрі кадру, підкреслюючи спокій сцени. Однак персонаж швидко виводиться з рівноваги і порушує симетрію, коли починається атака з боку Алекса.

«Сяйво» безумовно посідає одне з провідних місць серед культових жаків усіх часів. Екранізація роману Стівена Кінга, випущена Стенлі Кубриком 1980 року, викликає особливе відчуття тривоги завдяки вмілому поєднанню структури сценарію, візуальної глибини декорацій і майстерному впливу на глядача, що досягається завдяки використанню мізансцен і операторській роботі, зокрема й використанню симетрії.

На відміну від принципу симетрії у «Готелі Гранд Будапешт» Веса Андерсона, де симетрія використовується як створення штучності та ляльковості самого готелю, то у «Сяйві» Стенлі Кубрик використовує провідні лінії, щоб створити відчуття нескінченності та вічності будівлі готелю, наголошуючи на жаху, який вона спричиняє, і на її постійній присутності в житті персонажів. Хоча симетрія зазвичай асоціюється з відчуттям порядку і структури в сцені, у фільмі жахів вона надає глядачеві відчуття нестабільності та дискомфорту. Разом з страхітливою атмосферою готелю, симетрія акцентує увагу на поступовому божевіллі Джека Торренса (Іл. І.1).

Так як «Сяйво» – фільм жахів, то симетрія надає глядачеві відчуття того, що щось жахливе трапиться з персонажами. Візьмемо сцену у ванній кімнаті номера 237, де Джек стикається з оголеною жінкою, яка незабаром перетворюється на жахливий труп. Уся ванна занурена в зелене забарвлення. Чітко видно точкову перспективу, за винятком фіранки, що надає деякої асиметрії. Цей натяк на асиметрію змушує глядача передчувати жахливу подію. У фільмах симетрія часто використовується для створення відчуття порядку і структури, але в «Сяйві» вона викликає дискомфорт у глядачів (Іл. І.2).

"З широко заплющеними очима" – остання робота і вважається найзагадковішим фільмом Стенлі Кубрика. "З широко заплющеними очима" ставить питання та інсценує погляд. Кубрик візуально виводить симетрію та опозиції: колективне/одиничне, чоловіче/жіноче, вбрання/оголеність. Персонажі розділяються надвоє, екранізуються, маскуються або розкриваються, особливо через відображення у дзеркалах. Двійник – один з улюблених візуальних мотивів фільму. Під час своїх блукань Білл зустрічається з кількома альтер-его.

Симетрія і паралелізм притаманні наративній організації фільму, яка встановлює зв'язок між сценами, що відбуваються в різні моменти або в різних просторах у межах однієї тимчасовості (у будинку Зіглера Білл стикається з красою оголеної жінки на другому поверсі, тоді як Аліса зачарована вродливим

угорцем у бальній залі на першому поверсі). До того ж, симетрія додає до фільму ще більше плутанини та загадкової атмосфери, яка пов'язана з філософією Фрейда, яку глядачеві потрібно розв'язати, аби зрозуміти сенс сюжету. Так як фільм має сюрреалістичні мотиви, симетрія додає до кінострічки відчуття сну та відсутності розуміння, що насправді відбувається (Лл. J.1).

«Цілісно-металева оболонка» Кубрика неймовірно сильна і багата на філософські питання, зокрема, про етику, особисту ідентичність та свободу дій. Фільм чітко складається з двох частин, які слугують оповіддю.

У першій частині «Цілісно-металевої оболонки» є два елементи, один з яких – симетричні фонові зображення та їх використання через рух для створення глибинного сенсу. Другий – плавний стиль монтажу, який накладає кадри один на одного, використовуючи символічні образи та підтекст для переходу між сценами. Ці елементи використовуються, щоб підкреслити контрастні стилі підготовки, яку проходить морський піхотинець, рядовий Гомер Пайл, у тренувальному таборі на острові Парріс-Айленд перед початком війни у В'єтнамі. Контраст між традиційним мілітаризмом, що його втовкмачує садистський сержант Гартман, та терплячим гуманізмом оповідача/протагоніста фільму рядового Девіса «Джокера».

Образ симетрії, що збігається з розвитком персонажів, – це синхронний марш або біг морських піхотинців на задньому плані сцен. На перший погляд, це просто інші морські піхотинці, які тренуються на задньому плані, тоді як Пайл і Джокер знаходяться на передньому плані. При уважному розгляді можна помітити закономірність у тому, що в певні моменти морські піхотинці на задньому плані рухаються зліва направо, а в інші – справа наліво.

На основі фільмів Стенлі Кубрика можна зауважити, що використання симетрії у кінокадрі використовується задля привернення уваги глядача до потрібної речі чи акцентування персонажа, показу розвитку персонажів,

підкреслення спокою та гармонії у сцени та передбачення жахливого чи таємничого у розповіді.

На додачу до найвідоміших режисерів, для яких симетрія – один з основних композиційних прийомів, симетрія зустрічається й у роботах інших американських авторів.

Курт Віммер у фантастичному антиутопічному бойовику «Еквілібріум» 2002 р. використовується симетрія у кінокадрі. У цієї роботи симетрія – це символ влади та гноблення. Це може викликати дискомфорт у глядача, через владу, яка неодноразово виражається через симетрію у фільмі і яка належить одній людині, одному диктатору – "Батькові". В одному з епізодів лише його обличчя показане в масштабі будівлі й розміщене на кількох фасадах у тому ж гнітючому симетричному плануванні вулиці. У місці, де збирається його військо, фон будівлі також переважає за масштабом і симетрією, знову ж таки відображаючи великий екран, на якому Батько промовляє.

Ступінь прояву симетрії у футуристичному місті-державі Лібрії виходить за рамки простого створення реальності регулярності та порядку, але демонструє переважне відчуття ієрархії та організації до такої міри, що вона не здається людською. Відсутність гуманних, емоційних якостей у знятому середовищі підкреслює беземоційний світ, в якому змушені жити громадяни Лібрії (Іл. К.1).

Архітектурна симетрія в Лібрії відіграє ключову роль у забезпеченні її "ідеальності" та гармонії. У фільмі "Еквілібріум" симетрія в архітектурі використовується для передачі різних концепцій. Суворі будівлі, громадські простори та інтер'єри правлячого класу символізують владу й авторитет. Завдяки використанню симетрії, таким як баланс, пропорції, міцність і солідність, передається не тільки авторитет, а й вроджене почуття краси. Фільм "Еквілібріум" змушує нас замислитися над нашим уявленням про красу в архітектурі, а також над нашими цінностями й мораллю.

Симетрія означає почуття гармонії та естетичного балансу. Людина прагне до двосторонньої симетрії, яка проявляється як у людському тілі, так і в її творіннях. Привабливість симетрії також виникає з її простоти. Навколишнє середовище, де присутня симетрія, здається менш загрозливим і більш знайомим, створюючи ілюзію порядку і простоти. Однак часто це лише фасад, що приховує іронію або збоченість.

У фільмі "Еквілібріум" краса, виражена за допомогою симетрії, слугує як захисний екран, що приховує зловісний контроль уряду, який накладається на жителів держави. Ця примусова симетрія та її відносна привабливість проявляються в архітектурі фільму і викликають питання про наше сприйняття краси й за якою ціною вона досягається. Краса, представлена нам, позбавлена жвавості та емоцій. У фільмі краса, виражена через симетрію, стає інструментом для маніпулювання громадською думкою, створюючи хибне відчуття безпеки, тоді як приховується серйозна несправедливість: позбавлення у людей основного права на вираження емоцій. Уряд прагне знищити почуття громадян, щоб запобігти екстремальній поведінці, а отже, війні. Головному герою доведеться вирішити, чи варто жертвувати своєю людяністю заради прекрасної, позбавленої війни та емоцій цивілізації (Іл. К.2).

«Джекі» Пабло Ларраїна – біографічний фільм, заснований на житті Жаклін Кеннеді, вдови колишнього президента США Джона Ф. Кеннеді. У фільмі йдеться про те, як Джекі, справляється з вбивством свого чоловіка. Симетричне кадрування відіграє тут дуже важливу роль.

На самому початку фільму до нашої героїні приходять репортер, щоб взяти у неї інтерв'ю після трагічної події. Саме цей момент переплітається з флешбеками, які синхронізуються з діалогом між героїнею та репортером. Через деякий час репортер нарешті вимовляє питання, яке формує драму фільму. Це питання: який звук видала куля, коли влучила в голову Кеннеді? Звісно, це питання звучить жорстоко, але саме воно вводить передумову і є так званим драматичним питанням. Це означає, що саме це питання, коли на нього

буде дана відповідь, вирішить драму. Питання може здатися дуже простим, коли ви вперше чуєте або читаете його, але воно є досить багат шаровим у контексті історії. Виходячи з усього цього, ви, можливо, вже зрозуміли, про що фільм. Він про смерть, точніше, про те, як ми маємо справу з чієюсь кончиною, і справи значно ускладнюються, коли небіжчик очолює державу (Іл. L.1).

Якщо подивитись в сценарій до фільму, де автор сценарію Ной Оппенгайм, то можна помітити, що сценарист додає ознаку до опису головної героїні як «ідеально симетричні риси». І це одна маленька деталь, яку можна було б пропустити, але вона занадто важлива, щоб її не помітити. Тому що це те, що допомогло режисерові в зображенні характеру головної героїні.

Відомо, що люди з симетричними рисами обличчя володіють великими адаптаційними якостями, саме вони здатні протистояти змінам у навколишньому середовищі. І цей фільм саме про це, про раптові зміни в оточенні, і не може бути більш раптової зміни, ніж убивство чоловіка.

Майже всі симетричні кадри передають повідомлення про те, як Джекі намагається втримати все разом, поки світ навколо неї занурюється в хаос. Лише коли показується обличчя персонажів, а це найінтимніші моменти фільму, кадрування втрачає симетрію.

Релігія відіграє дуже важливу роль в оповіді. Довірена особа Джекі – священник, який є для неї особистим радником у питаннях віри. У християнстві збалансована пропорція або симетрія розглядається як символ миру та гармонії. Розмова Джекі зі священником стає причиною того, що вона змінює своє ставлення до смерті чоловіка.

«В минулому році в Марієнбаді» – кінофільм режисера Алена Рене, привабливий і водночас глибоко тривожний фільм. Як і будь-який великий кінематографічний твір, він ґрунтується на, здавалося б, простому сюжеті, який, заглибившись у нього, виявляється візуально переконливим з її геометричною та лабіринтовою композицією, що веде нас у нерозв'язний, нескінченний регрес.

Фільм викриває дезорієнтуючі симетрії та асиметрії пам'яті та ностальгії, а також те, як породжувані ними амбівалентності можуть проявлятися і трансформувати сам простір навколо нас. Психосоматична загадка нашого минулого стає просторовою, географічною загадкою у великому масштабі. У цьому відношенні двозначності пам'яті стають двозначностями простору і місця.

Поки ми, глядачі, очікуємо вступної сцени або широкого плану, який допоможе нам визначитися, де ми перебуваємо або хто є головним героєм, фільм змушує нас занурюватися в деталі навколишньої обстановки і мотивів. Голос за кадром, який, імовірно, мав би ввести нас у курс справи за відсутності вступної сцени, ще більше заплутує ситуацію, оскільки зображення, які ми бачимо, не відповідають словам за кадром. Фільм порушує табу почергово, використовуючи такі елементи, як швидкі паузи акторів, тривалі кадри, несподівані уповільнення та різноманітні ракурси. Сцени майже симетричні та мають відчуття глибокої просоченості. Усе у фільмі здається ретельно продуманим і акуратно розставленим на своїх місцях.

Фільм має сюрреалістичну тематику. Симетрія у сценах, особливо в тих, де глядач бачить архітектуру чи місцевість, створює у кінострічці відчуття загадковості, незрозумілості. Симетрія приховує важливий підтекст у сюжеті, який дехто вважає за імперманентність життя і людських стосунків або історія згвалтування, розказана гвалтівником. Починаючи від того факту, що глядач так і не впізнає імен персонажів і закінчуючи дивним незрозумілим сюжетом, додаючи до цього симетричну побудову кадрів, що робить фільм більш заплутаним, але таким, що запам'ятовується для аудиторії (Л. М.1).

Пол Томас Андерсон – голлівудський сучасний режисер. Від дебюту свого короткометражного фільму Пол Томас Андерсон міцно зарекомендував себе як автор, на якого звертають увагу як і кінокритики, так і аудиторія. Одна з найвідоміших робіт «Нафта» 2008 р., окрім майстерних мізансцен та розповіді, має симетрію у кінокомпозиції кадру.

Сцена, де Деніел стоїть перед палаючою буровою, має симетрію в кінокадрі. У той час як люди збігають у сторони від вогню, глядач бачить Деніела ззаду. Для нього видобуток нафти – його єдине заняття, і спостерігати мовчки за руйнуванням це може бути кінцем для нього. Усі інші справи і люди не мають для глядача такого ж значення, як пожежа. Ця симетрія підкреслює його поточний стан. Хоча ми не бачимо обличчя Деніела, ми можемо зрозуміти його емоції. Мовчки дивитись за можливим кінцем своєї кар'єри та життя без слів, де в центрі знаходиться сам персонаж – ми акцентуємо увагу саме на настрій та стан Деніела (Іл. N.1).

Теж самий прийом використовується в сцені обряду очищення в церкві, коли Деніел перед парафіянами кається в гріхах. Тут Деніел перебуває в центрі кадру, і глядач, безумовно, звертає увагу виключно на самого Деніела. Незважаючи на те, що навколо нього ходить Ілай, антагоніст фільму, глядач дивиться тільки на Деніела і спостерігає, як він зізнається у своїх гріхах не як перед Богом, а перед собою. Акцентування уваги на персонажі шляхом використання симетрії є вдалим прийомом у кінокадрі (Іл. N.2).

У фільмі «Майстер» багато глядачів, імовірно, помітили, що, незважаючи на те, що головні персонажі Ланкастер Дод і Фредді Квел не схожі між собою, а навпроти, являють собою психологічні та фізичні протилежності (один – екстравертний, упевнений у собі, інший – інтровертний, нервовий), у фільмі вони часто потрапляють у ситуації та кадри, що є симетричними: наприклад, у в'язниці, коли вони кричать один на одного, має вигляд, начебто кожен із них перебуває у голові іншого, і в такий спосіб Пол Томас Андерсон передає це через свою режисерську роботу. Симетрія тут використовується задля показу двійників у фільмі.

У фільмі «Амелі» 2001 р. французького режисера Жана-П'єра Жене створюється фальшивий романтичний Париж, який може бути несправжнім, але барвистим, красивим, чарівним, кумедним, стильним і загалом чудовим. У фільмі перевага віддається використанню стійкої композиції. Часто кадри

сплощені за рахунок відсутності перспективи та горизонтальних ліній композиції, а також збалансовані за допомогою об'єкта, розміщеного в центрі кадру. Такі рішення багатофункціональні: по-перше, вони підкреслюють замкненість Амелі в її внутрішньому світі, також за їхньою допомогою створюються комічні акценти (особливо в поєднанні зі швидкими наїздами камери), формується візуальна симетрія, виокремлюються карикатурність образів або особливості характерів героїв. Завдяки тому, що композиція врівноважена, і глядач сконцентрований переважно на першому плані, він встигає роздивитись велику кількість деталей. Використання динамічних кадрів з наявністю діагональних ліній і похилих ракурсів у фільмі застосовується рідше, наприклад, у тих випадках, коли Амелі овівають сильні почуття, створюючи незвичний контраст ситуацій і роблячи дію більш емоційною (Іл. О.1).

Фільм «Великий Гетсбі» оповідає про Ніка Карравея, письменника і брокера з Волл-стріт, якого приваблює минуле і розкішний спосіб життя його сусіда Джея Гетсбі. Режисер «Великого Гетсбі», Баз Лурманн, відомий тим фактом, що він використовує яскраві колірні палітри у своїх фільмах для підкреслення й опису різних емоцій протягом усього сюжету.

У фільмі помітний акцент на стилі ар-деко у фільмі «Великий Гетсбі», який має вирішальне значення для успіху фільму. Фокус на цьому стилі дизайну має важливе значення для створення розкішного світу 1920-х років. Мало того, що стиль важливий для того, щоб зробити фільм правдоподібним, але в минулому «декорації в стилі ар-деко одразу асоціювалися з безтурботним існуванням дикої молоді цього покоління» [4, с. 8].

Цей безтурботний настрій і атмосфера, безумовно, підходять для фільму. Головна спальня головного героя, Джея Гетсбі, неймовірно сучасна і виконана в стилі ар-деко. Стиль ар-деко асоціюється з матеріалами машинної епохи та сміливими геометричними формами. Стиль має автомобільний та індустріальний відтінок, а хром, шкіра та високополірований лак є типовими

матеріалами, що використовуються. Геометричні форми, включаючи сфери, трикутники, зигзаги, стилізовані зірки, сонячні промені та шеврони, часто можуть бути організовані в симетричні візерунки, щоб також створити стиль ар-деко. Три основні елементи стилю ар-деко – геометричні форми, пишні орнаменти та індустріальні аспекти – можна побачити у виробничому дизайні двоповерхової головної спальні Гетсбі. По-перше, спальня Гетсбі підкреслює геометричні форми, що є елементом стилю ар-деко. Стіни вкриті арлекінським візерунком з перехрещених шовку та стрічок з дерева. Повторення кремових шовкових ромбів, перехрещених зі світлим полірованим деревом, охоплює стіни. Ці форми вдало поєднуються зі схожим повторенням ромбів і симетричних зображень на килимі під ліжком. Крім того, прямокутники шухляд і полиць Гетсбі на другому рівні в поєднанні з повторенням квадратних дерев'яних панелей на першому рівні явно натхненні ар-деко. Симетрія кімнати повністю об'єднує простір і додає акценту на стилі ар-деко. До того ж, окрім кімнати Гетсбі, можна розглянути симетрію і в басейні у будинку Джея (Іл. Р.1).

Девід Фінчер, відомий американський режисер, славиться своїм віртуозним володінням композицією кадрів, яка відіграє ключову роль у формуванні атмосфери і тональності його фільмів. Він уміло експлуатує симетрію і асиметрію для створення візуальної напруги і динамічної обстановки. Наприклад, він може майстерно вирівнювати персонажів і предмети, щоб викликати відчуття порядку і стабільності. З іншого боку, він може впроваджувати асиметричні елементи, які порушують рівновагу сцени, підкреслюючи почуття тривоги і непередбачуваності. Майстерно маніпулюючи цими композиційними прийомами, Фінчер створює незабутні візуальні образи, які захоплюють увагу глядачів і глибше розкривають сюжет.

«Матриця», що вийшла на екрани у 1999 році, є культовим науково-фантастичним фільмом, який залишив незгладимий слід у жанрі та світі кінематографу. Фільм, знятий Вачовські, запрошує глядачів у захоплюючу

подорож у похмуре майбутнє, наповнене революційними візуальними ефектами, переконливою історією та філософськими темами.

Розглянемо сцену з капсулами між Нео та Морфеєм. Камера сфокусована на тому, як він захоплюється за підлокітник свого крісла, подібно до людей, готових підвестися і піти, що підкреслює його неготовність до правди і недовіру до Морфея. Після закриття дверей Морфей починає розмову з Нео. У Нео мало діалогів, але часто його показують у кадрах реакції, що виражають його настороженість і цікавість з приводу одержуваної інформації. У момент, коли Морфей заявляє: «Матриця знаходиться прямо тут, у цій кімнаті», показується інша кімната. Кадр симетричний, розділяючи простір між двома персонажами, що зміцнює зв'язок і впевненість, але також підкреслює контраст між спокоєм Морфея і нервозністю Нео. Далі, коли Нео обирає червону пігулку, він бере склянку води і починає пити, таким чином усуваючи вісь симетрії, яка відділяла його від Морфея, яка відділяла Нео від істини (Іл. Q.1).

Симетрія у кінокадрі використовується й у відомих телесеріалах, таких як британський «Шерлок». Шерлок Холмс – невротик, який мало переймається почуттями інших. Деякі локації піддаються симетрії, як, наприклад, і без того симетрична художня галерея та архітектурні фасади, але те, як команда операторів «Шерлока» знімає такі локації вражає.

Для такого впорядкованого розуму, як у Холмса, цілком логічно, що шоу наповнене симетричними сценами. Зрештою, геній детектива полягає в тому, щоб знаходити порядок у хаосі того, що бачать інші. Можна навіть запідозрити, що не зовсім навіженому детективу потрібен порядок у світі. Зрештою, його геніальність є більш ніж трохи нав'язливою. Увага до деталей у постановці кадрів лише підтверджує це (Іл. R.1).

Так само симетрія використовується для Ірен Адлер. Вона не приховує свою домінантність щодо всіх, зокрема й перевагу над Шерлоком. Незважаючи на те, що глядач небагато знає щодо особистості Ірен, у серіалі робиться акцент

на її перевагу над усіма. Тут симетрія показує її приховану велику силу і контроль (Іл. R.2).

Таким чином можна зробити висновок, що симетрія у кінокадрі може виконувати різні функції: підкреслення важливих персонажів або деталей, викликання напруженості й тривожності в глядача, вираз домінантності та контролю, створення атмосфери штучності, що може означати трагічний кінець, а також досягнення балансу у візуальному поданні сцени. Такі режисери як Стенлі Кубрик, Вес Андерсон, Девід Фінчер, Баз Лурманн використовували симетрію задля створення свого візуального стилю, так і для символізму сюжету та персонажів.

ВИСНОВКИ

У роботі було проаналізовано використання у сучасному театральному мистецтві кінематографічних прийомів та методів, що дозволяють імерсивному театру досягти своєї головної мети – зламу “четвертої стіни” та активізації глядача як співавтора видовища та здобувача нового емоційного досвіду.

Проаналізовані принципи кінокопозиції, поняття “кадр”, “план”, “перспектива”. Визначена роль та функції симетрії у візуальних мистецтвах.

Кадр – являє собою окремий кадр або сцену з кінематографічної чи фотографічної роботи.

Розглянуто поняття «кадр» у працях таких культурологів як Ю. Лотман, К. Мец, Р. Барт, Б. Балаш, які визначали кадр як символічний елемент, який, об'єднуючись у своєрідну «лексику» кіно; виконує функцію лексичних одиниць у процесі оповіді; кожен кадр відображає миттєве уявлення про статичний стан і використовується як засіб передавання повідомлень та відтворення реальності.

Проаналізовано роль та функції плану у театральному та кіномистецтві. План у кіно визначає розмір зображення в кадрі. Плани розрізняються за масштабом і можуть бути класифіковані на загальні, дальні, середні та широкі.

Загальний план дає змогу охопити весь або значну частину великого об'єкта, що допомагає глядачам швидко увійти в сюжет і легко орієнтуватися в місці та часі дії. Дальній план являє собою композицію, де персонаж зображений на повний зріст, оточений своїм оточенням, яке відіграє важливу роль. Середній план показує персонажів на дві третини їхнього зросту в композиції з обмеженою глибиною простору, частково охоплюючи навколишнє оточення, щоб зосередити увагу глядачів. Широкий план являє собою відкриту і просту композицію, де на екрані відображається лише частина об'єкта, наприклад, голова або обличчя людини.

Досліджено роль перспективи у побудові кіно та театрального мистецтва.

Перспектива – це спосіб передачі глибини та об'єму на площині з метою надання ілюзії реальності. Основні види перспективи – лінійна і повітряна, які широко застосовують не тільки в образотворчому мистецтві, а й у кінематографі.

Проаналізовано значення та функції принципу симетрії у візуальних мистецтвах.

Симетрію у візуальному мистецтві використовували такі митці як Леонардо да Вінчі, Джотто ді Бондоне, П'єтро Перуджіно, П'єро делла Франческа задля акцентування потрібної фігури на полотні, створення балансу та спокою, стабільності. Симетрія в архітектурі використовувалась, аби передати баланс та гармонію, що також може створювати відчуття величчі.

Симетрія у кінокадрі широко використовувалась у роботах таких режисерів як Стенлі Кубрик, Вес Андерсон, Девід Фінчер, Пол Томас Андерсон, Жан-П'єр Жене, Баз Лурманн та інші.

Функції симетрії у кінокадрі це передача гармонії, порядку, показ влади, домінантності та тиранії (як щодо одного персонажу, так і влади), використання двійників, створення штучності (персонаж або інтер'єр), аби сховати справжню трагічність сюжету або героя та створення естетики.

Імерсивний театр та симетрія у кіно пов'язані через їхню здатність глибоко залучати глядача у світ, який вони створюють, використовуючи композиційні прийоми для досягнення певного естетичного та емоційного ефекту.

Імерсивний театр спрямований на повне занурення глядача у події вистави, дозволяючи йому вільно пересуватися простором, взаємодіяти з акторами та об'єктами, стаючи частиною перформансу. У цьому контексті фізична взаємодія та ретельно продумана композиція сцен створюють відчуття реалістичності і присутності, що значно підсилює емоційний вплив.

Симетрія у кіно, в свою чергу, використовує візуально привабливі кадри та композиції для створення гармонії і балансу у зображенні. Цей прийом може як заспокоювати, так і викликати тривогу, залежно від того, як його застосовано. Наприклад, режисери на кшталт Уеса Андерсона часто використовують симетрію для створення унікального стилю і атмосфери, що підсилює занурення глядача у сюжетну лінію фільму.

Емоційний вплив цих прийомів є важливим аспектом як для імерсивного театру, так і для симетрії у кіно. Імерсивний театр викликає сильні емоційні реакції через ефект присутності та інтерактивність, тоді як симетрія у кіно може створювати відчуття порядку і спокою або, навпаки, незвичайності та напруги.

Таким чином, імерсивний театр та симетрія у кіно обидва використовують естетичні та композиційні прийоми для глибокого залучення глядача, забезпечення емоційного відгуку та підкреслення певних аспектів своєї розповіді, тому є невід'ємною частиною культурології.

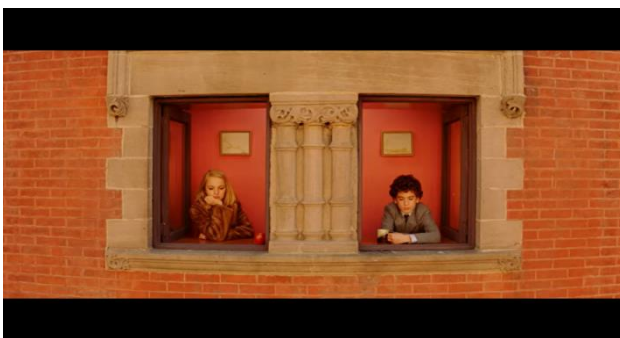
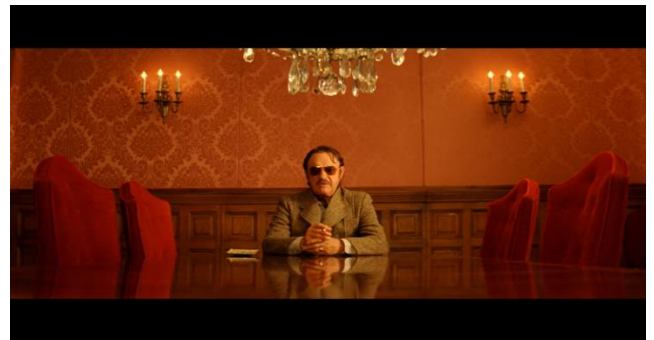
Список джерел та літератури

1. Abrams J. J. The philosophy of Stanley Kubrick (the philosophy of popular culture). University Press of Kentucky. 2007. 278 с.
2. Balázs B. Der Film: Werden und Wesen einer neuen Kunst. Globus Verlag. 1961, 358 с.
3. Barthes R. Camera lucida: reflections on photography. Hill and Wang. 1982. 119 с.
4. Egan K. Film Production Design: Case Study of The Great Gatsby. С. 5-13.
5. Gillet L. Essais et conférences sur l'art: De Giotto à Matisse. Paris: Klincksieck, 2012. 1051 с.
6. Grieve, A. The Scientific Narrative of Leonardo's Last Supper. *Best Integrated Writing*. №5. 2018.
7. Hyman I. Brunelleschi in perspective. Englewood Cliffs, N.J : Prentice-Hall, 1974. 171 с.
8. Martin M. Le Langage cinématographique, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. «7e art», 1955. 267 с.
9. Mastering Composition in Film: A Comprehensive Guide [2023]. URL: <https://kievkelvin.com/blog/composition-in-film/> (дата звернення 04.04.2023).
10. SEMANTIC ANALYSIS OF (REFLECTIONAL) VISUAL SYMMETRY. A Human-Centred Computational Model for Declarative Explainability. *Advances in Cognitive Systems*. 2018. С. 1-20.
11. Semiotics of cinéma. By Jurij Lotman. Translated from the Russian and with a foreword by Mark E. Suino. *Slavic Review*, Volume 37, Issue 4, December 1978. С. 725 – 726.

12. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Silman-James Press, 1998. 251 с.
13. Visual Analysis 2: The Principles of Composition. URL: <https://pressbooks.calstate.edu/lookatthis/chapter/visual-analysis-2-the-principles-of-composition/> (дата звернення 04.04.2023).
14. White J. Art and architecture in Italy 1250-1400. 3-тє вид. New Haven: Yale University Press, 1993. 684 с.
15. Williams K. Symmetry in architecture. *Symmetry: Culture and Science*. Vol. 10, Nos. 3-4, 1999. С. 269-281.
16. Словник української мови: в 11 тт. / АН УРСР. Інститут мовознавства; за ред. І. К. Білодіда. Київ: Наукова думка, 1970—1980.
17. Троїцький, Влад. (2007). "ГогольФест". Київ, Україна: Видавництво "Арсенал".
18. Петренко, Л. (2019). "Симетрія в іммерсивному театрі: аспекти взаємодії з глядачем." "Театральний вісник", 112-125.

Додатки

Іл. А.1. Кадр з фільму «Академія Рашмор» 1998 р., В. Андерсон

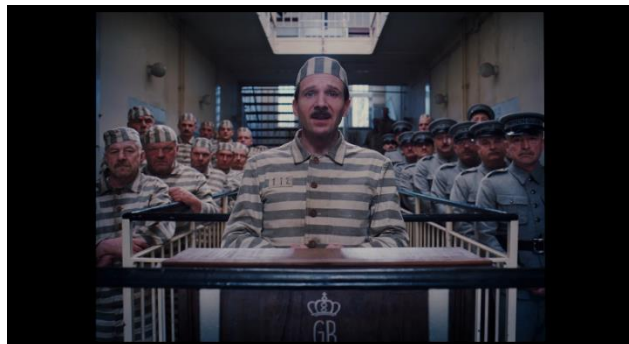


Іл. В.1, В.2, В.3. Кадри з фільму «Академія Рашмор» 1998 р., В. Андерсон

Іл. С.1, С.2. Кадри з фільму «Королівство повного місяця» 2012 р., В.

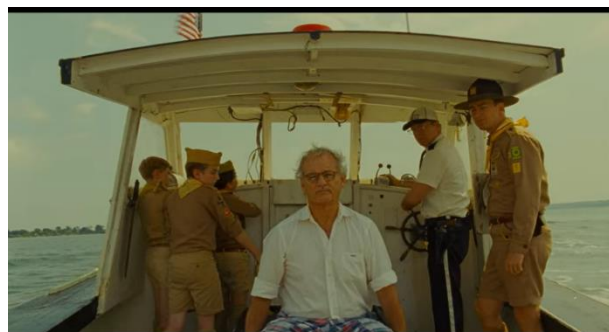


Андерсон



Іл. D.1, D.2. Кадри з фільму «Готель «Гранд Будапешт»» 2014 р., В.
Андерсон

Іл. E.1. Кадр з фільму «Астероїд-Сіті» 2023 р., В. Андерсон

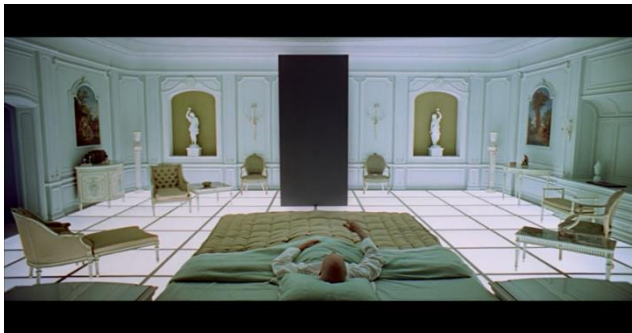




Іл. F.1. Кадр з фільму «Космічна одісея 2001 року» 1968 р., С. Кубрик



Іл. G.1., G.2. Кадри з фільму «Баррі Ліндон» 1975 р., С. Кубрик



«Механічний апельсин» 1971 р., С.



Ку
бр
ик

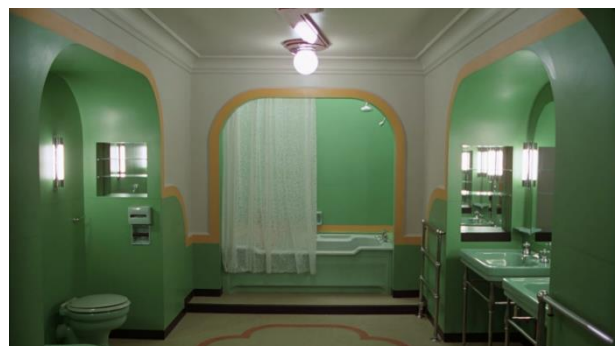
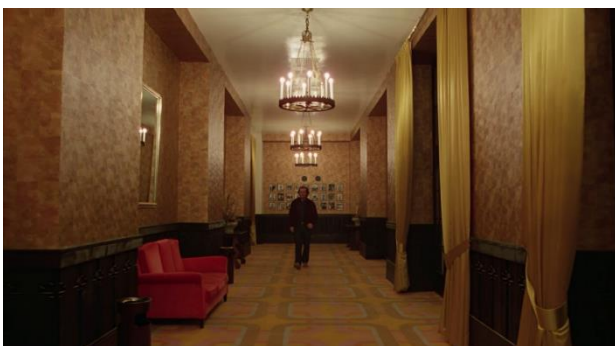
Іл. H.1, H.2. Кадри з фільму



Іл. І.1, І.2. Кадри з фільму «Сяйво» 1980 р., С. Кубрик



Іл. J.1. Кадр з фільму «Із широко заплющеними очима» 1999 р., С. Кубрик



Іл. К.1, К.2. Кадри з фільму «Еквілібріум» 2002 р., К. Віммер

Іл. L.1. Кадр з фільму «Джекі» 2016 р., П. Ларрайн



Іл. М.1. Кадр з фільму «В минулому році в Марієнбаді» 1961 р., А. Рене



Іл. N.1., N.2. Кадри з фільму «Нафта» 2008 р., П. Т. Андерсон



Іл. О.1. Кадр з фільму «Амелі» 2001 р., Ж.-П. Жем'єн



Іл. Р.1. Кадр з фільму «Великий

Гетсбі» 2013 р., Б. Лурманн



Іл. Q.1. Кадр з фільму «Матриця» 1999 р., Сестри Вачовські



Іл. R.1, R.2. Кадри з телесеріалу «Шерлок» 2010-2017 рр.

