

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА І ХОРЕОГРАФІЇ
КАФЕДРА ХОРЕОГРАФІЇ

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри хореографії

_____ Людмила АНДРОЩУК

Протокол засідання кафедри № ____ від «__» 2025 р.

ГОРДІЄНКО МАКСИМ ЮРІЙОВИЧ

ПАНТОМІМА ЯК СКЛАДОВА СТВОРЕННЯ ОБРАЗУ ЗАСОБАМИ
ТАНЦЮВАЛЬНОГО РУХУ В КІНЕМАТОГРАФІ

кваліфікаційна магістерська робота

зі спеціальності 024 «Хореографія»

освітньо-професійна програма **024.00.01 Хореографія**

другий (магістерський) рівень вищої освіти

Керівник:

Андрощук Людмила Михайлівна,

кандидат педагогічних наук,

доцент, доцент кафедри хореографії

Київ 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПАНТОМІМИ ТА ЇЇ ВЗАЄМОДІЯ З ХОРЕОГРАФІЄЮ.....	7
1.1. Пантоміма як засіб невербальної комунікації: історичний та мистецтвознавчий аспекти.....	7
1.2. Хореографічне мистецтво в кінематографі: специфіка та особливості.....	16
1.3. Кейс-аналіз фільмів з використанням синтезу пантоміми та танцювального руху.....	22
1.4. Методика роботи хореографа і режисера над пантомімічним елементом у кіно.....	35
1.5. Розробка тренінгових вправ для актора кіно з елементами пантоміми.....	41
РОЗДІЛ 2. СЦЕНАРНО - КОМПОЗИЦІЙНА РОЗРОБКА КОРОТКОМЕТРАЖНОГО ФІЛЬМУ «МІМ. ПОЧАТОК».....	46
2.1. Сценарно-композиційний план короткометражного фільму «Мім».....	46
2.2. План мізансцен короткометражного фільму «Мім».....	55
ВИСНОВКИ.....	63
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	65
ДОДАТКИ.....	67

ВСТУП

Актуальність теми дослідження

Сучасний кінематограф характеризується багатогранністю засобів виразності, які використовуються для створення яскравих, емоційно насичених образів. Серед таких засобів особливе місце займає пантоміма як унікальний спосіб невербального спілкування, що дозволяє розкривати емоційний і драматичний зміст без слів [10]. У поєднанні з танцювальним рухом, пантоміма стає потужним інструментом формування художнього образу, доповнюючи візуальну естетику фільму і збагачуючи його емоційний наратив.

Тема дослідження набуває особливої актуальності в умовах розвитку кіномистецтва, де пантоміма і танець дозволяють розширювати межі класичних підходів до створення персонажів та їх емоційного наповнення. Успішне використання пантоміми в кіно неодноразово демонструвалося в історії кінематографу, починаючи з епохи німого кіно і до сучасних кінематографічних експериментів, де акцент робиться на невербальній передачі емоцій. Дослідження цієї теми сприяє глибшому розумінню того, як танцювальні рухи у взаємодії з пантомімою здатні збагачувати кіномову, впливаючи на сприйняття образів глядачем.

Дослідження пантоміми та її взаємодії з хореографією має глибоке теоретичне підґрунтя, що сягає праць видатних митців та теоретиків, які сформували основу для розуміння невербальних засобів виразності. Дослідження спирається на внесок як класичних, так і сучасних майстрів, чия творчість розкриває потенціал пантоміми в контексті танцю та кіномистецтва.

Мистецтво пантоміми, що є універсальною мовою тіла, було осмислено та розвинене багатьма знаковими постатями. В епоху німого кіно генії, як-от Чарлі Чаплін, Бастер Кітон та Гарольд Ллойд, перетворили пантоміму на самостійну кіномову, використовуючи її для створення багатогранних і глибоко емоційних образів. Їхня творчість довела, що пластика, жести та міміка можуть нести в собі не менший драматичний зміст, ніж слово.

У театральному мистецтві французькі міми Жан-Гаспар Дебюро, Етьєн Декру та Марсель Марсо перетворили пантоміму на витончений і філософський жанр, здатний виражати складні людські стани та універсальні ідеї. Їхні методи роботи з тілом і простором стали основою для сучасних експериментів у фізичному театрі та хореографії.

У контексті хореографії інтеграція пантоміми набула особливого значення. Роботи таких майстрів, як Фред Астер і Джин Келлі, визначили канон поєднання танцю і кіно. На противагу цьому, експериментальні підходи Піни Бауш демонструють, як побутові рухи, наповнені сильним емоційним змістом, можуть формувати глибокі драматичні образи.

Незважаючи на значний внесок цих митців, комплексне дослідження пантоміми як складової танцювального руху у кінематографічному контексті залишається недостатньо вивченим. Дослідження, що базується на аналізі історичних та сучасних кейсів, є актуальним, оскільки сучасний кінематограф дедалі більше покладається на невербальні засоби виразності для передачі емоцій та наративів.

Таким чином, запропонована робота не лише систематизує знання про пантоміму та хореографію, але й пропонує новий погляд на їхню взаємодію у кіномистецтві, розкриваючи унікальний потенціал цих засобів для створення багатогранних і емоційно насичених образів. Актуальність теми полягає в наступному:

1. Розширення меж кіномистецтва: Пантоміма і танець дозволяють розширювати класичні підходи до створення персонажів та їхнього емоційного наповнення.
2. Невербальна передача емоцій: У сучасному кіно зростає акцент на невербальній комунікації. Дослідження показує, як пантоміма здатна збагачувати кіномову, впливаючи на сприйняття образів глядачем без слів.
3. Синтез мистецтв: Тема актуальна через унікальний синтез пантоміми та хореографії в кінематографі, де рух тіла, його динаміка, міміка та внутрішній стан актора-танцівника створюють єдину, безперервну

розповідь. Камера дозволяє фіксувати найменші, ледь помітні зміни міміки, надаючи образу глибини, недоступної на сцені.

4. Відсутність комплексного аналізу: Незважаючи на успішне використання пантоміми в історії кіно, комплексний аналіз її ролі як складової танцювального руху у формуванні виразних образів у кінематографі є недостатньо вивченим. Дослідження прагне заповнити цю прогалину, аналізуючи її вплив на психологію персонажів та пропонуючи практичні рекомендації.

Об'єкт дослідження

Процес формування художніх образів у мистецтві.

Предмет дослідження

Роль пантоміми як складової танцювального руху у створенні виразних і емоційно наповнених образів у кіно.

Мета дослідження

Проаналізувати взаємодію пантоміми та танцювального руху у кінематографі, визначити їх вплив на процес створення художніх образів, а також розкрити нові можливості використання цих засобів у сучасному кіно.

Завдання дослідження

1. Дослідити історичні витоки пантоміми та її трансформацію у контексті кіномистецтва.
2. Вивчити особливості танцювального руху як форми невербальної комунікації в кіно.
3. Визначити основні способи взаємодії танцю і пантоміми в процесі створення кінематографічних образів.
4. Провести аналіз конкретних прикладів використання пантоміми і танцю в художніх фільмах різних періодів та жанрів.
5. Розробити рекомендації щодо практичного використання пантоміми у поєднанні з танцювальним рухом для створення виразних образів у кіномистецтві.

Методи дослідження

1. **Теоретичний аналіз** — вивчення літератури з історії пантоміми, кінематографічного мистецтва, хореографії та теорії танцювального руху.
2. **Культурно-історичний підхід** — аналіз еволюції пантоміми і танцю в історії мистецтва, зокрема кінематографу.
3. **Компаративний аналіз** — порівняння різних кінематографічних прикладів використання пантоміми та танцювального руху для визначення ефективних засобів виразності.
4. **Візуально-аналітичний метод** — дослідження окремих сцен із фільмів, що демонструють синергію пантоміми і танцю.
5. **Емпіричний підхід** — спостереження та аналіз власного досвіду чи творчих експериментів, спрямованих на поєднання пантоміми з танцювальними рухами.

Структура науково-дослідної частини: 62 сторінки основного матеріалу: вступ, 2 розділи (1 розділ — 5 підрозділів, 2 розділ — 2 підрозділи), висновки, список використаних джерел та додатки.

Дослідження апробовано на XVIII Всеукраїнській науково-практичній конференції молодих вчених, аспірантів та студентів «Хореографічна культура — мистецькі виміри», яка відбулась у м. Львів 10-11 квітня 2024 року, тема публікації — «Пантоміма у хореографічних та акторських виставах».

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПАНТОМІМИ ТА ЇЇ ВЗАЄМОДІЯ З ХОРЕОГРАФІЄЮ

1.1. Пантоміма як засіб невербальної комунікації: історичний та мистецтвознавчий аспекти

Пантоміма — це вид сценічного мистецтва, в основі якого лежить передача думок, почуттів і сюжетів виключно засобами руху, міміки та жестів, без використання слова. Вона належить до системи невербальної комунікації, оскільки формують цілісний художній образ через пластичну виразність людського тіла.

Пантоміма — це універсальна мова тіла, яка існує з давніх-давен і є одним із найпотужніших засобів невербальної комунікації в мистецтві. Це мистецтво передає почуття, думки, сюжет та характер персонажа за допомогою міміки, жестів, рухів і пластики тіла, без використання слів. Вона є унікальним способом розкриття емоційного та драматичного змісту без вербальної комунікації. На відміну від танцю, де рух часто є самоціллю, у пантомімі рух завжди має чітке драматичне або символічне значення. Це мистецтво, що передає почуття, думки, сюжет та характер персонажа за допомогою міміки, жестів, рухів і пластики тіла, без використання слів. У ній зосереджена здатність людського тіла бути не лише інструментом для технічного виконання, а й потужним каналом для емоційного та психологічного вираження.

Варто виділити кілька основних видів пантоміми, які демонструють її еволюцію та різноманітне застосування:

1. Класична (академічна) пантоміма характеризується використанням умовних, часто стилізованих рухів та жестів, таких як зображення невидимої стіни. Її головна мета — розповісти історію, використовуючи зрозумілі всім канонічні знаки. Класична (традиційна) — сформована у давньогрецькому та римському театрі; сюжетні вистави, що поєднували пластику з музикою.

2. Драматична пантоміма зосереджена на глибокому психологічному аналізі та розкритті внутрішнього світу персонажа. Рухи є більш реалістичними, а емоційна складова переважає над технічною. Сценічна (драматична) — використовується в театрі, часто як фрагмент вистави для підсилення емоційної напруги.
3. Ексцентрична (комедійна) пантоміма використовує гіперболізовані, часто абсурдні рухи, щоб створити комічний ефект. Цей вид особливо популярний у цирковому мистецтві та кінокомедіях.
4. Танцювальна пантоміма є синтезом, де танцювальний рух поєднується з елементами пантоміми для розкриття сюжету та образів. Це ключовий елемент класичного балету та модерну. Хореографічна — пантомімічні елементи як складова танцювальних номерів.
5. Клоунська (циркова) — виразність тілесних дій у поєднанні з комічними ефектами.
6. Сучасна (авторська) — експериментальні форми, що поєднують пантоміму з театром тіней, акробатикою, мультимедіа.

Кіно і хореографія утворюють унікальний синтез, що породжує власну естетику та виразальні можливості. На відміну від театральної сцени, де глядач має одну фіксовану точку зору, у кіно камера стає посередником, що повністю керує увагою. За допомогою динаміки, монтажу та масштабу кадру, режисер може змінювати простір, час та перспективу.

Камера як «партнер». Рух камери, такий як панорамування, може бути настільки ж хореографічним, як і рух танцівників. Різні плани (загальний, середній, великий) дозволяють зміщувати акценти: загальний план показує хореографічний малюнок, а великий перетворює танець на інтимну розповідь. Монтажна виразність. Монтаж дозволяє маніпулювати часом, створюючи ритмічний монтаж для посилення напруги, або уповільнену зйомку, щоб підкреслити грацію руху. Він також може поєднувати рухи з різних сцен, створюючи нову послідовність, що існує лише на екрані.

У кіно танець не просто виконується під музику; саунд-дизайнери створюють складний звуковий ландшафт, що включає звукові ефекти та тишу. Це дозволяє акцентувати певні рухи та емоційно підсилювати їх, іноді використовуючи навмисну асинхронність для художнього ефекту.

Створення виразного танцювального образу — це складний синтез, що виходить за межі фізичної техніки. Образ формується у взаємодії кількох ключових компонентів:

Пластика тіла є фундаментальним інструментом, що відображає внутрішній стан героя. Вона включає технічну віртуозність, динаміку та просторовість, що дозволяє танцівнику виражати ідеї та емоції за допомогою сили, швидкості та амплітуди рухів.

Емоція є внутрішнім, психологічним компонентом, який наповнює пластику сенсом. Вона реалізується через міміку, жестикуляцію та акторську майстерність. Для кіно, де великий план фіксує найменші зміни, внутрішнє переживання та здатність «проживати роль» стають ключовими для створення правдивого та переконливого образу. Символіка і метафоричність надають образу багатшаровість. Наприклад, стрибок угору може символізувати прагнення до свободи, а падіння — поразку. Цей символізм робить танцювальний образ універсальним, відкритим для різних інтерпретацій.

Виразальні можливості пантоміми надзвичайно широкі. Вона дозволяє передавати складні почуття без єдиного слова, зображати будь-яку дію, взаємодіяти з невидимими предметами та імітувати стани природи. У кінематографі пантоміма є особливо цінним інструментом, оскільки великий план здатен фіксувати найменші, ледь помітні зміни міміки та жестикуляції, що робить її ключем до розкриття психологічного стану персонажа.

- передача емоцій (радість, гнів, страх, ніжність);
- відтворення сюжетів та конфліктів без слів;
- символізація ідей (узагальнення, алегорії, архетипи);
- створення сценічних образів за допомогою мінімальних засобів;
- універсальність для глядачів незалежно від мови чи культури.

Основні виражальні властивості пантоміми ґрунтуються на трьох ключових елементах: рух тіла, жест і міміка.

Тіло міма є головним інструментом для передачі інформації. Кожен рух, поза, зміна центру ваги та ритм мають своє значення. Наприклад, напружені, різкі рухи можуть виражати агресію або страх, тоді як плавні, м'які — спокій, радість або любов. Мім використовує простір сцени як своє полотно, а своє тіло — як пензель, створюючи ілюзію об'єктів, простору та взаємодії з невидимими предметами, що є однією з найхарактерніших особливостей цього мистецтва. Прикладом може бути імітація ходьби проти сильного вітру або піднімання важкого об'єкта, де глядач відчуває зусилля, не візуалізуючи сам об'єкт.

Жести в пантомімі є своєрідною мовою, що замінює слова. Вони можуть бути як загальновизнаними, так і створеними мімом для конкретної вистави. Жести класифікуються на кілька типів. Імітаційні жести відтворюють реальні дії, такі як відчинення дверей чи вкидання м'яча. Символічні жести несуть абстрактне значення (наприклад, жест «тиша» або «перемога»). Емоційні жести виражають почуття — розведені руки можуть означати розпач, а стиснуті кулаки — гнів. Точність і виразність кожного жесту мають вирішальне значення, оскільки вони є основними комунікативними одиницями в пантомімі.

Міміка, або вираз обличчя, є невід'ємною частиною пантоміми. Обличчя міма може передавати широкий спектр емоцій, від найтонших відтінків смутку до бурхливої радості. Рух брів, очей, губ і м'язів обличчя дозволяє глядачеві «прочитати» внутрішній стан персонажа. Наприклад, підняті брови можуть виражати здивування, а насуплені — роздратування. У класичній пантомімі акцент робиться на контрасті між нерухомим обличчям, що підкреслюється білим гримом, і виразними рухами м'язів, що створює драматичний ефект. Міміка працює в тісному зв'язку з рухами тіла, створюючи повний образ і допомагаючи глядачеві зрозуміти мотивацію персонажа.

У підсумку, виражальні властивості пантоміми базуються на точності та пластичності тіла, різноманітності жестів і глибині міміки. Ця триєдина система дозволяє міму вийти за межі вербального спілкування і створити універсальне

мистецтво, яке може бути зрозумілим людям з різних культур, оскільки воно звертається безпосередньо до загальнолюдських емоцій і досвіду.

Пантоміма виникла у Стародавній Греції та Римі, де її використовували в релігійних обрядах і театральних дійствах. Вона набула розвитку в епоху комедії дель арте в Італії XVI століття, де актори створювали комічні ситуації виключно через жести і рухи. Згодом пантоміма стала складовою європейського театру, а в XX столітті завдяки видатним акторам, як-от Марсель Марсо, здобула популярність як окремий жанр мистецтва.

Етапи розвитку

- Античність. Пантоміма зародилася ще в Стародавній Греції та Римі, де актори, звані «пантомімами», розповідали міфологічні сюжети за допомогою рухів тіла, під акомпанемент музики. У Стародавній Греції пантоміма мала ритуально-міфологічне походження, у Римі вона стала окремим видовищем: актори (пантоміми) втілювали героїчні та трагічні сюжети з міфів у супроводі музики.
- Середньовіччя. Збереглася у формах мімічних інтермедій, ярмаркових вистав, жонглерства й скомороства.
- Пантоміма відродилася у «commedia dell'arte» (Італія), де мімічна виразність поєднувалася з імпровізацією та масками. Комедія дель арте: У XVI–XVII століттях в Італії зародилася комедія дель арте — театр масок, що заснований на імпровізації та пантомімі. Персонажі, як Арлекін, Коломбіна та П'єро, стали класичними образами, які комунікували з аудиторією виключно за допомогою жестів, рухів і міміки.
- • XIX століття: «Золотий вік» пантоміми: Цей період вважається розквітом жанру, особливо у Франції. Легендарний мім Жан-Гаспар Дебюро перетворив образ П'єро на символ трагічного романтичного героя. Формування сценічної пантоміми у театрах Європи; розвиток клоунських номерів, французької школи (Ж.-Г. Дебюро).
- XX століття та кінематограф: З появою кінематографа пантоміма отримала нове життя. У добу німого кіно вона стала головним засобом розповіді. Генії, як

Чарлі Чаплін (образ «Бродяги»), Бастер Кітон («Велике кам'яне обличчя») та Гарольд Ллойд, перетворили пантоміму на унікальну кіномову, засновану на пластиці, жестах та міміці.

- Сучасний період. Сьогодні пантоміма продовжує жити у творчості багатьох митців, від класичного міма Марселя Марсо до сучасних хореографів. Вона інтегрується в сучасний танець, кінематограф, допомагаючи режисерам та хореографам створювати багатогранні та емоційно насичені образи, що здатні долати мовні та культурні бар'єри. Пантоміма інтегрується в різні жанри мистецтва: театр, кіно, сучасний танець, цирк, перформанс, мультимедійні шоу.
- **XX ст.** Створення нових шкіл пантоміми (Марсель Марсо, Етьєн Декру), поєднання з модерністськими пошуками у театрі та хореографії.

На відміну від танцю, де рух часто є самоціллю, у пантомімі рух завжди має чітке драматичне або символічне значення. Пантоміма може існувати як окремий вид мистецтва, так і бути складовою інших жанрів, таких як балет, драматичний театр та, що особливо актуально, кінематограф.

У хореографії пантоміма виконує кілька ключових функцій, що роблять її невід'ємною частиною танцювального твору:

1. **Драматургічна функція:** Пантоміма допомагає розкривати сюжет, представляти персонажів та їхні взаємини. Наприклад, у класичних балетах пантоміма використовується для передачі діалогів і почуттів героїв.
2. **Психологічна функція:** Завдяки пантомімі танцівник може передати внутрішній стан персонажа, його емоції, мрії та переживання. Навіть найменший жест може розкрити глибину характеру.
3. **Естетична функція:** Пантоміма збагачує рухову лексику хореографічного твору, робить його більш виразним та багатогранним. Вона дозволяє поєднати абстрактну красу танцю з конкретним змістом.

Пантоміма — це мистецтво вираження, яке базується на мові тіла, жестах і міміці без використання слів. Її історія сягає глибокої давнини, і вона залишається важливим елементом театральної культури донині. В епоху сучасного театру пантоміма використовується не лише як самостійний жанр, але

і як невід'ємна частина акторської гри, що допомагає глядачам глибше відчувати емоції, ситуації та внутрішній світ персонажів. Пантоміма, як засіб сценічної виразності, дозволяє акторам створювати образи, спілкуватися з глядачами на глибшому рівні, що робить театральні вистави яскравішими та емоційнішими.

У сучасному театрі пантоміма відіграє важливу роль, підкреслюючи емоційну складову вистави. Завдяки рухам, позам та жестам актор може передати такі емоційні стани, як радість, сум, тривогу чи захоплення, що дозволяє уникнути зайвих слів і зосередитися на візуальній передачі сюжету. Пантоміма допомагає акторам розвивати виразність тіла та контролювати власну міміку, що дозволяє їм ефективніше втілювати образи персонажів.

У деяких виставах пантоміма є ключовим засобом комунікації. Вона дозволяє глядачам інтерпретувати події через власне розуміння емоцій і жестів, що залучає їх до активного мислення та співпереживання. Пантоміма може створювати ілюзію фантастичних світів, розширюючи межі реальності та залучаючи глядача до художнього простору.

Для хореографів пантоміма є важливим інструментом для вдосконалення навичок сценічної виразності. Вона вимагає контролю за тілом і розуміння того, як рухи впливають на сприйняття образу. Заняття пантомімою сприяють розвитку пластичності та гнучкості тіла, що є корисним для будь-якого акторського стилю. Вивчаючи пантоміму, актори також удосконалюють свої здібності до концентрації, емоційної передачі та роботи в команді, що особливо цінно в ансамблевих виставах.

Глядачі сприймають пантоміму як універсальну мову, яка не залежить від слів. Її розуміють як дорослі, так і діти незалежно від культурного чи мовного фону. Це робить пантоміму унікальною формою мистецтва, яка може залучати широке коло глядачів і робити театр доступнішим. За допомогою пантоміми глядачі здатні глибше емоційно співпереживати події на сцені, адже саме через жести та міміку актори передають свої найглибші переживання.

Пантоміма також має важливе значення для вистав без слів, де основним способом передачі сенсу є рух і виразність. Такі вистави набувають популярності

в сучасному театрі, зокрема в постановках для дитячої аудиторії та в експериментальному театрі.

Пантоміма надає безліч можливостей для акторської самореалізації, збагачує виставу візуальними елементами та дозволяє глядачам краще зрозуміти психологію персонажів. Водночас, пантоміма вимагає від акторів значного досвіду і вправності, що може бути складним завданням для новачків. Крім того, надмірне використання пантоміми може призвести до перевантаження вистави, якщо вона не гармонійно вписана у загальну структуру постановки.

Пантоміма у хореографічних виставах — це мистецтво безсловесного вираження, яке поєднує в собі елементи танцю та театру, щоб передати емоції, настрої і сюжет через рухи, міміку та жести. Пантоміма надає хореографічним постановкам глибини, дозволяючи танцівникам спілкуватися з глядачами на невербальному рівні. Вона збагачує танцювальні вистави, надаючи їм драматичної виразності та змістовної насиченості. В умовах сучасного танцювального мистецтва пантоміма допомагає передавати історії, що розширює можливості хореографів і танцівників.

Пантоміма має глибокі корені в театральних і танцювальних традиціях античного світу, де вона була важливим елементом виступів. У класичному балеті епохи романтизму пантоміма стала невід'ємною частиною вистав, допомагаючи танцівникам створювати образи героїв, передавати емоції та взаємодії між персонажами. У XX столітті пантоміма отримала розвиток у балетах та модернових танцювальних стилях, що прагнули до більш глибокого емоційного вираження через тіло.

У сучасній хореографії пантоміма використовується для передачі складних психологічних станів і розвитку сюжету. Вона дозволяє танцівникам виходити за межі рухових комбінацій, додаючи в виставу елементи театральності. Пантоміма дає можливість розширити танцювальний репертуар рухів, допомагаючи акторам передати емоції, що не завжди можливо досягти лише танцем. Це підвищує емоційний вплив вистави, допомагаючи глядачам зануритися у світ героїв і їх переживань.

Для хореографів пантоміма є важливим засобом розвитку сценічної виразності та емоційного інтелекту. Виконуючи пантомімні рухи, танцівники вчаться контролювати міміку, розвивають пластичність тіла і здатність до невербального спілкування. Пантоміма допомагає актору-хореографу глибше зрозуміти свого персонажа, формувати яскраві образи, що збагачує його виконавську майстерність. Це є цінним досвідом для різних жанрів хореографії — від класичного балету до сучасних і експериментальних танців.

Пантоміма дає глядачам можливість залучитися до хореографічної вистави через емпатію та інтерпретацію невербальних сигналів. Вона сприяє створенню емоційного зв'язку між глядачем і виконавцем, дозволяючи аудиторії глибше розуміти сюжет та почуття героїв. У деяких випадках пантоміма стає головним інструментом комунікації, зменшуючи потребу в словах і дозволяючи глядачам вільно інтерпретувати побачене. Це робить хореографічні вистави доступнішими для різних аудиторій і підсилює емоційний вплив сценічних постановок.

Пантоміма збагачує хореографічні вистави, надаючи їм драматичної виразності і дозволяючи акторам створювати багатогранні образи. Проте надмірне використання пантоміми може викликати перевантаженість вистави, якщо вона не інтегрована природно з танцювальними рухами. Важливо, щоб пантоміма гармонійно доповнювала танець, а не затьмарювала його. Також її успішне виконання вимагає від танцівників певного рівня навичок акторської майстерності, що може бути складним для виконавців-початківців.

Пантоміма в класичному балеті та драматичному театрі: У балетах XVIII-XIX століть пантоміма стала основою для створення складних сюжетних ліній, де вона дозволяла передати конфліктні ситуації та емоційні стани героїв. У драматичному театрі пантоміма розвивалася як окрема техніка, що дозволяла акторам глибше виражати почуття персонажів.

Сучасні напрямки пантоміми: У XX столітті пантоміма набула поширення у поєднанні з фізичним театром та сучасним танцем. Вистави часто поєднують пантоміму з акторським виконанням, створюючи нові форми сценічної виразності.

Техніка пантоміми у хореографічному та акторському мистецтві

Основні принципи техніки: Пантоміма передбачає чіткі жести, виразні рухи, пози, які є зрозумілими без слів. Від артистів вимагається точність рухів, майстерність у передачі міміки і жестикуляції.

Підготовка акторів та танцівників: Пантоміма потребує спеціальної підготовки для того, щоб жест і рух мали правильне інтерпретаційне значення. Актори і танцівники навчаються використовувати тіло як основний інструмент для передачі сенсу та емоцій.

Міміка як засіб драматичної виразності: В хореографії та театрі міміка є ключовим засобом для створення психологічного впливу на глядача, оскільки навіть незначний рух м'язів обличчя може передати емоційний стан персонажа.

Взаємодія пантоміми з іншими формами сценічного мистецтва

Синтез з хореографією: Пантоміма часто поєднується з танцем, що надає виставам більшої виразності. Рухи тіла, жести і пластика створюють багатопланові хореографічні композиції, де пантоміма є основою для розвитку сюжету.

Фізичний театр і пантоміма: У сучасному фізичному театрі пантоміма виконує роль інструмента для передачі складних концепцій, таких як ізоляція, боротьба, соціальні проблеми, розкриваючи внутрішній світ персонажів.

Інтеграція з візуальними ефектами: Пантоміма дозволяє створювати ефект присутності об'єктів, які насправді відсутні, що часто використовується в сучасних постановках з використанням візуальних ефектів та мультимедіа.

1.2. Хореографічне мистецтво в кінематографі: специфіка та особливості

Хореографічне мистецтво в кінематографі — це не просто зйомка танцювального твору на камеру. Це унікальний синтез двох різних видів мистецтв, що породжує власну естетику та виражальні можливості. На відміну від сцени, де хореографія існує у фіксованому просторі, кіно є динамічним,

гнучким медіумом, який здатний змінювати простір, час та перспективу, що впливає на кожен аспект танцю.

На театральній сцені глядач має одну фіксовану точку зору. Він самостійно обирає, на якому з танцівників або на якій групі фокусувати свою увагу, сприймаючи хореографію як єдине ціле у масштабі всього сценічного простору. У кіно ж камера стає посередником, що повністю керує увагою глядача. Цей процес породжує кілька важливих особливостей:

- **Динаміка кадру:** Режисер і оператор стають співавторами хореографії. Рух камери — панорамування, долі, трекінг — може бути настільки ж хореографічним, як і рух танцівників. Це створює відчуття занурення та динаміки, дозволяючи кадру слідувати за емоційним станом героя.
- **Масштаб кадру:** За допомогою різних планів (загальний, середній, великий) кіно може зміщувати акценти. Загальний план дозволяє оцінити хореографічний малюнок і геометрію групи, тоді як великий план перетворює танець на інтимну розповідь, розкриваючи мікрорухи, вираз обличчя та тонкі жести, що на сцені були б непомітними.

Роль часу, монтажу та звуку

Кіно здатне маніпулювати часом, що недоступно для живої вистави. Це надає хореографії нових драматургічних інструментів:

- **Ритмічний монтаж:** Ритм танцю може бути посилений або змінений за допомогою монтажу. Короткі, різкі склейки створюють напругу, тоді як уповільнена зйомка (slow motion) підкреслює красу та грацію руху, роблячи його більш значущим. Монтаж може поєднувати рухи, що відбувалися в різний час, створюючи нову хореографічну послідовність, яка існує лише на екрані.
- **Синхронізація із звуком:** У кіно танець не просто виконується під музику. Саунд-дизайнери створюють складний звуковий ландшафт, що включає музику, звукові ефекти (шурхіт тканини, стукіт ніг) та тишу. Це дозволяє акцентувати певні рухи та емоційно підсилювати їх. Іноді навмисна асинхронність між рухом та звуком може бути використана для створення особливого художнього ефекту.

Перехід від сцени до екрану вимагає від виконавця адаптації. Техніка та акторська майстерність повинні відповідати специфіці кадру:

- **Пантоміма та міміка:** Якщо на сцені танцівник повинен перебільшувати жести та вирази обличчя, щоб їх побачив глядач з останніх рядів, то перед камерою потрібна стримана, тонка гра. Крупний план фіксує найменші зміни міміки, і саме вони стають ключем до розкриття психологічного стану персонажа. Це робить пантоміму особливо важливою у кінохореографії.
- **Створення образу:** Танець у кіно, особливо у мюзиклах та драматичних фільмах, є засобом розповіді. Він несе в собі інформацію про характер героя, його еволюцію. Хореограф та режисер повинні працювати в тандемі, щоб кожен рух, кожен жест відповідав внутрішньому світу персонажа та допомагав глядачу зрозуміти історію без слів.

Кінематограф від самого початку свого розвитку взаємодіяв із хореографією. Танцювальні сцени стали не лише прикрасою кінофільму, але й вагомим компонентом його художньої мови. Вони виконують низку функцій: від створення видовищності до глибокого психологічного розкриття персонажів. Хореографічне мистецтво в кіно постає як специфічна форма синтезу, де танець, музика, акторська гра, операторська робота та монтаж створюють нову художню реальність.

Кіно є мистецтвом синтезу, у якому хореографія функціонує на перетині музики, театру, літератури та образотворчого мистецтва. Танцювальна сцена в кіно завжди підсилюється додатковими засобами — світлом, ракурсами, монтажем, що робить її більш багатогранною, ніж сценічний виступ.

На відміну від театральної сцени, де глядач спостерігає дію з однієї точки, у кіно камера стає активним співтворцем. Крупні плани дозволяють акцентувати увагу на деталях міміки й жесту, рух камери створює динаміку, а монтаж задає ритм і драматургію. Таким чином, «тіло танцівника» в кінематографії доповнюється «тілом камери».

Монтаж у кінематографії дозволяє трансформувати саму природу танцю. Завдяки монтажним прийомам можна:

- змінювати ритм руху (уповільнення, прискорення);
- створювати ілюзію надприродних можливостей тіла;
- поєднувати кілька танцювальних номерів у єдину цілісність;
- підкреслювати емоційну напругу завдяки чергуванню планів.

Кінематограф розширив просторові можливості танцю. Якщо театр обмежений сценою, то кіно дозволяє переносити танцювальні сцени у відкритий простір – на вулиці, площі, природні ландшафти. Це створює унікальний ефект занурення глядача у дію.

Танцювальні сцени часто є сюжетними вузлами фільму: вони просувають дію вперед, розкривають внутрішній стан героя чи стають кульмінацією подій. Наприклад, у фільмі «West Side Story» (1961) танцювальні баталії замінюють традиційні драматичні конфлікти.

Танець у кіно є носієм метафоричного змісту. Він здатен символізувати внутрішню боротьбу персонажа, його пристрасть чи відчай. У фільмі «Чорний лебідь» (2010) хореографія стає відображенням психологічного зламу головної героїні.

Хореографія у кіно є засобом презентації національної ідентичності. Індійське кіно (Боллівуд) сформувало традицію, де танцювальні номери є невід’ємною частиною фільму, незалежно від жанру. У свою чергу, українське кіно 1960-х років активно зверталось до народних танців як засобу відображення національної культури. Індійський кінематограф утвердив унікальний жанр, де сюжетні сцени нерозривно поєднані з масовими танцювальними номерами. Це стало основою національної кіномови.

Танцювальні сцени часто стають маркетинговим інструментом. Яскравий танцювальний номер здатний зробити фільм культовим. Так, сцена з танцем Джона Траволти та Уми Турман у фільмі «Pulp Fiction» (1994) стала іконою поп-культури.

Уже перші фільми братів Люм’єр («Танець Снейк», 1896) та експерименти Едісона фіксували танцювальні номери як основний об’єкт зйомки. У 1910–1920-х роках танець використовувався як візуально виразний елемент у

короткометражках. Пластика акторів замінювала слово. Голлівуд створив класичні взірці кіномюзиклів («Співаючи під дощем», «Весела вдова»). Постаті Джина Келлі, Фреда Астера та Джинджер Роджерс визначили канон поєднання танцю й кіно. Французька «нова хвиля» та італійський неореалізм використовували танець для вираження емоційної свободи та соціальних змін.

Сучасні фільми поєднують класичну та сучасну хореографію з цифровими технологіями. Танцювальні стрічки «Step Up», «Save the Last Dance», артхаусний «Чорний лебідь» та мюзикл «La La Land» демонструють еволюцію пластичної виразності у взаємодії з кіномовою.

Хореографічне мистецтво в кінематографі є багатограним феноменом, який поєднує художні, культурні та комерційні аспекти. Його специфіка полягає у взаємодії танцю та кіномови: камера, монтаж, музика й акторська гра надають танцювальним сценам нових сенсів. Особливість кінематографічної хореографії полягає у здатності поєднувати видовищність із глибоким символізмом, бути засобом культурної ідентифікації та водночас залишатися потужним інструментом масової культури.

Танець, як форма мистецтва, є складним синтетичним явищем, що завжди спрямований на створення художнього образу. Цей образ є відображенням людських переживань, ідей, емоційних станів та характерів, і виникає в результаті взаємодії кількох ключових складових: пластики тіла, ритму та музики, міміки й жестів, акторської майстерності, емоційного наповнення та символіки. Кожен із цих елементів має власну виражальну силу, проте лише їх гармонійне поєднання формує цілісність художнього втілення.

Пластика тіла є головним інструментом танцівника. Вона передає внутрішній стан персонажа через характер рухів. Плавні, хвилеподібні рухи можуть символізувати ніжність, мрію або спокій, тоді як різкі та динамічні — виражають конфлікт, боротьбу чи протест. Статичні пози уособлюють напруження, трагічний злам або внутрішню драму. Пластика організує «мову тіла», що дозволяє танцівнику спілкуватися з глядачем.

Ритм і музичний супровід формують емоційно-ритмічне тло, що безпосередньо впливає на сприйняття образу. Музика визначає темп і характер рухів, їхню контрастність чи гармонію, а також емоційний рівень сцени (ліричний, драматичний, героїчний). Хореограф може працювати як із готовим музичним матеріалом, так і створювати танець у «діалозі» з музичною партитурою.

Жест і міміка доповнюють пластику, конкретизуючи емоційний зміст образу. Рух руки може передавати не лише дію, а й психологічний стан: прохання, протест, відчай чи благословення. Міміка дозволяє деталізувати внутрішні переживання персонажа, роблячи їх зрозумілими навіть на великій відстані. У кінематографі, завдяки крупним планам, міміка набуває особливого значення, передаючи найтонші емоційні нюанси.

Акторська майстерність є невід'ємним елементом танцю. Виконавець не просто відтворює рухи, а «живе» у сценічному образі, втілюючи характер персонажа. Важливим є баланс між технічністю та емоційним наповненням, адже навіть найскладніша хореографічна комбінація не матиме цінності без внутрішнього змісту. Емоція є ядром образу.

Символіка і метафоричність є ключовими для глибини хореографічного образу. Він рідко є буквальним; у ньому завжди присутні алегорії, метафори та символи. Наприклад, стрибок може символізувати прагнення до свободи, а падіння — поразку. Ця багатошаровість робить танцювальний образ універсальним і відкритим для різних інтерпретацій.

Жоден із перелічених елементів не може існувати ізольовано. Пластика без емоцій є лише механічним рухом, а міміка без ритмічного підґрунтя — відірваною від загального художнього полотна. Гармонійне поєднання всіх складових забезпечує цілісність образу. Процес його створення включає вибір ідеї, пошук пластичного ключа, емоційне наповнення, деталізацію засобів виразності та сценічну реалізацію за допомогою світла, костюмів і сценографії.

У контексті кінематографа, де камера здатна фокусуватися на найдрібніших деталях, кожен елемент набуває особливого значення. Технічна

віртуозність та пластична грамотність є необхідною основою для чистоти ліній та точності рухів, що є критично важливим для кінокадру. Динаміка та просторовість руху можуть бути підкреслені камерою, яка змінює ракурси та фокусується на об'ємності. Міміка та жестикуляція стають «лексикою», що передає почуття, а крупні плани дозволяють підкреслити найменші емоційні зміни.

Акторська майстерність у кіно вимагає від танцівника не лише технічної досконалості, а й здатності до глибокого внутрішнього переживання, що робить образ правдивим. Синтез пластики, емоції та наративу є ключовим для кінематографічного танцю. Кінокамера є ідеальним інструментом для цього синтезу, плавно переходячи від загальних планів, що демонструють хореографічну композицію, до крупних, що фіксують психологічні нюанси. Ця багатосаровість дозволяє створити цілісний образ, де кожен рівень, від масштабної хореографії до найтоншої емоційної реакції, працює на розкриття теми твору.

Таким чином, створення танцювального образу — це складний синтетичний процес, де кожен елемент працює на розкриття головної ідеї й формування цілісного емоційно-художнього враження. Його сила полягає в здатності передавати зміст поза словами, апелюючи безпосередньо до почуттів глядача, що робить танець потужною і самодостатньою мовою мистецтва.

1.3. Кейс-аналіз фільмів з використанням синтезу пантоміми та танцювального руху

Кінематограф завжди шукав нові засоби виразності, і поєднання пантоміми та танцювального руху стало одним із найбільш емоційно насичених шляхів. Ці дві форми мистецтва мають спільне коріння у безособовій комунікації, використовуючи тіло як основний інструмент розповіді. Пантоміма привносить драматичну глибину та ясність оповіді через ілюзію, а танець додає ритм, динаміку та можливість досліджувати внутрішній світ персонажів через

хореографію. Їхній синтез створює на екрані справжню поезію руху, де кожен жест набуває подвійного значення. Як от найкультовіший фільм про міма — «Діти Райка» (1945, режисер — Марсель Карне), в якому грав відомий мім, актор драматичного театру Жан-Луї Баро.

У німому кіно та у фільмах майстрів пантоміми, як-от Чарлі Чаплін у стрічках «Вогні великого міста» (*City Lights*, 1931, режисер — Чарлі Чаплін) та «Золота лихоманка» (*The Gold Rush*, 1925, режисер — Чарлі Чаплін), цей синтез є основою. Чаплін є верховним майстром, який віртуозно поєднує комічну пантоміму (ілюзія предметів) з танцювальними ритмами його ходи та стилізованими рухами, перетворюючи розповідь на хореографічний етюд, де його рухи мають чітку музикальність.

У балетних фільмах, таких як «Чорний лебідь» (*Black Swan*, 2010, режисер — Даррен Аронофсі) і класика «Червоні черевички» (*The Red Shoes*, 1948, режисери — Майкл Пауелл, Емерік Прессбургер), цей зв'язок необхідний. У класичному балеті пантомімічні жести потрібні для передачі сюжету, а акторська гра тілом інтегрується в хореографічні па для створення емоційної напруги та драматичної розповіді.

Класичні мюзикли також активно використовують це поєднання. У фільмі «Співаючі під дощем» (*Singin' in the Rain*, 1952, режисер — Джин Келлі) Джин Келлі часто використовує елементи пантоміми (гру з парасолькою чи ліхтарним стовпом), щоб надати танцювальному номеру гумору та сюжетної лінії. У «Вестсайдській історії» (*West Side Story*, 1961, режисер — Стівен Спілберг) вуличні сутички та протистояння банд є, по суті, стилізованим фізичним театром та хореографічною пантомімою агресії, яка замінює діалог. У фільмі «Брейк-данс» (*Breakin'*, 1984, режисер — Джоел Сілберг) є культовою стрічкою, яка зіграла ключову роль у популяризації хіп-хоп культури та брейк-дансу серед широкої аудиторії 1980-х років. У хореографії, особливо у виконанні персонажа Турбо, яскраво представлені техніки, що поєднують танець і пантоміму, такі як «робот» (*The Robot*) та «поппінг» (*Popping*), які базуються на ілюзії механічних рухів і лягли в основу багатьох танцювальних стилів.

Нарешті, у сучасному кіно про вуличні танці, як у франшизі «Крок вперед» (*Step Up*, 2006, режисер – Енн Флетчер), танцювальні стилі Popping та Locking часто базуються на ілюзії руху та фіксації, запозиченій з пантоміми (наприклад, «робот» або «хвиля»). Тут танець використовує мімічні та ілюзорні прийоми для створення видовищного візуального ефекту.

Марсель Марсо (Майстерня масок)

Робота чітко показує пластику рух, акторська гра і техніка на високому рівні. Марсо хотів показати як за допомогою тільки рук і обличчям можна перетворюватись на різних персонажів, які міняються в обличчі і характері, я думаю сам прийом залишився як базовий; його й досі використовують в клоунаді, пантоміми та акторських тренінгах та задачах.

Марсель Марсо (1923–2007) — французький актор, мім, педагог, якого вважають найвидатнішим представником пантоміми ХХ століття. Його творчість стала основою сучасного розуміння мови пластики, а образ Біпа — «мовчазного поета у білому гримі» — увійшов до світової культурної спадщини. «Майстерня масок» — це не лише метафора його творчого шляху, а й концепція, за якою він розглядав людину як істоту багатолікої природи, що ховається за різними масками емоцій, соціальних ролей і внутрішніх станів. Для Марсея Марсо маска була не просто театральним реквізитом, а символом людської сутності. Він вважав, що кожна людина щодня «надягає» маску — соціальну, психологічну, емоційну, і завдання митця — зняти ці оболонки й показати правду внутрішнього світу.

Його знаменита вистава «Майстерня масок» відображала саме цей процес — демонстрацію того, як актор, немов скульптор, ліпить із власного тіла образ, змінюючи риси обличчя, поставу, ходу, ритм рухів. У пантомімі Марсо маска виступає двояко: зовнішньо — як символ ролі, і внутрішньо — як метафора емоційного стану. Він умів за кілька секунд перетворитися з наївного мрійника на старця, з клоуна на злодія, змінюючи лише погляд і пластику — це й була його «майстерня», у якій він творив живі маски без жодного гриму.

Техніка Марсо спиралася на класичну школу Етьєна Декру, засновника французького «корпорейного мімодраматичного театру», але розвинула її у поетичному напрямі. Він надавав величезного значення мікрорукам — кожен жест мав внутрішній імпульс, психологічну логіку, ритм і мелодію. Його пластика поєднувала точність із музикальністю: він створював враження, ніби тіло «співає» мовчазну мелодію. У «Майстерні масок» він демонстрував, як тіло може створювати ілюзію предмета або образу: руками він формував «обличчя» маски, плечима — її характер, а поглядом — життя всередині неї. Таким чином актор ставав не лише виконавцем, а й творцем, скульптором, що формує нову реальність із власної тілесності.

Для Марсо пантоміма була не забавою чи розвагою, а способом філософського пізнання людини. Його образи — це завжди міні-драми про добро і зло, самотність, боротьбу зі страхом, пошук сенсу. У «Майстерні масок» він досліджував тему подвійності: як актор може створити десятки обличчів, але за кожною з них приховується одне — справжнє, людське. Така ідея перегукується з психологічними концепціями Юнга про «персону» — соціальну маску, яку людина носить у суспільстві. Марсо прагнув повернути глядачеві віру в силу людського тіла як інструмента духовного вираження. Його мовчання було промовистішим за слова, адже пантоміма, на його переконання, є універсальною мовою, зрозумілою всім народам і культурам. Після здобуття світової слави Марсо заснував власну школу — *École Internationale de Mimodrame de Paris*, яка стала справжньою «майстернею масок» нового покоління акторів. У ній він навчав, що мім — це не просто виконавець рухів, а творець внутрішнього образу. Його методика включала вправи на контроль дихання і центру ваги тіла, розвиток «невидимої взаємодії» з простором, техніку «зупинки» для створення скульптурного моменту, емоційно-пластичні переходи між різними станами. Таким чином, «майстерня масок» перетворилася на метафору виховання акторської гнучкості — уміння перевтілюватися без гриму й костюма, лише через тілесну мову. Марсель Марсо справив величезний вплив на розвиток не лише театральної, а й кінопантоміми.

Його учні та послідовники перенесли принципи «мовчазної пластики» у кіно, а під його впливом формувалися акторські техніки Джима Керрі, Робіна Вільямса та Чарлі Чапліна, які поєднували гумор і філософію через тілесну виразність. Його фраза «Пантоміма — це мистецтво бачити невидиме» стала кредо для цілого покоління митців. Марсель Марсо у «Майстерні масок» утвердив пантоміму як високу форму театрального мистецтва, що об'єднує техніку, філософію й психологію. Його творчість довела, що актор може стати творцем цілої галереї образів лише силою своєї пластики. У цьому полягає геній Марсо — у здатності через мовчання показати багатоголосся людських масок, які ми носимо щодня, і водночас нагадати про справжнє обличчя — оголене, щире, людське.

«Майстерня масок» (L'Atelier des masques) є однією з найвідоміших і найбільш технічно досконалих мініатюр у репертуарі легендарного французького міма Марселя Марсо, виступаючи не просто комічним етюдом, а глибоким філософським дослідженням ідентичності, емоційної залежності та людської вразливості. Драматургічна основа мініатюри є потужною у своїй простоті: актор послідовно «надягає» та «знімає» невидимі маски, кожна з яких ментально фіксує певний емоційний стан або соціальну роль, проводячи глядача через весь спектр людських почуттів — від нестримної радості та захвату до глибокого суму, страху та гніву. Конфлікт будується на протистоянні вільної волі міма та тиранії маски: спочатку мім контролює ці емоційні стани, змінюючи їх за власним бажанням, проте кульмінація настає, коли він намагається зняти маску сміху або жаху, але вона «приростає» до його обличчя, змушуючи його переживати цю нестримну емоцію нескінченно, доки його тіло та дух не виснажуються у відчайдушній боротьбі. Цей сюжет слугує глибокою метафорою сучасного суспільства, де люди постійно змушені змінювати соціальні ролі та приховувати своє справжнє «Я», підіймаючи питання про втрату автентичності та небезпеку, коли зовнішня маска повністю поглинає внутрішню особистість.

З точки зору техніки та пластичної майстерності, «Майстерня масок» є еталоном класичної пантоміми, де кожен рух є абсолютно точним і графічним.

Майстерність Марсо полягає у миттєвій, майже магичній зміні виразу обличчя — це його мімічна трансформація. Він використовує техніку фіксації, де перехід від однієї емоції до іншої відбувається через ледь помітну, але чітку «склейку», демонструючи віртуозне володіння мімічною мускулатурою. Актор створює досконалу ілюзію рельєфності та ваги неіснуючих предметів, змушуючи глядача «бачити» і «відчувати» невидимі нароби, які його рука «бере» і «накладає». У момент кризи, коли маска прикипає, Марсо застосовує контрапункт між мімікою (обличчя, що застигло у сміху чи крику) та пластикою тіла (нервові, відчайдушні спроби зірвати невидиму перешкоду руками та усім корпусом). Ритм мініатюри також слугує драматургії, починаючись як грайливий і швидкий при зміні масок, він переходить у напружену, уповільнену боротьбу, а звільнення настає через різке «падіння» та фізичний колапс, що є кульмінаційним пантомімічним жестом. Хоча Марсо працював переважно на сцені, його «Майстерня масок» є неоцінним внеском у методику підготовки актора, особливо кіно: вона вчить контролювати мікроруки та миттєво фіксувати емоційний стан для крупного плану, а також наділяти неіснуючий об'єкт фізичною вагою та фактурою, що є фундаментальним для роботи з уявою у кадрі. Таким чином, Марсо перетворює простий фізичний акт на глибоке філософське роздуми, використовуючи тіло як єдиний, універсальний засіб художнього вираження.

«Жандарм та інопланетяни» 1979 рік з Луї де Фюнесом в головні ролі

Усі вороги в Сен-Тропі вже переможені хоробрими жандармами на чолі із сержантом Крюшо. Залишилося помірятись силами з прибульцями. Там чітко пластика робота відображається у акторів, які грали прибульців. За основу взяті класичні прийоми пластики робота та чітко вибудовували характер персонажа. Фільм «Жандарм та інопланетяни» (1979, режисер – Жан Жиро), п'ята частина популярної французької франшизи, є яскравим прикладом свідомого жанрового змішування, де класична поліцейська комедія та фарс провінційного життя стикаються з елементами наукової фантастики. Режисер Жан Жиро та виконавець головної ролі, незрівнянний Луї де Фюнес, вирішили у 1979 році, через десять років після попередньої стрічки, ввести у вже усталену формулу

абсурдний фантастичний елемент – вторгнення прибульців-перевертнів, які п'ють мастило та бояться води. Цей сюжетний хід, з одного боку, був спробою оживити франшизу та адаптувати її до популярності науково-фантастичного кіно тих років, а з іншого — став ідеальним каталізатором для гіперболізованої фізичної комедії та пластики Луї де Фюнеса.

Ключ до розуміння комедійного успіху фільму лежить у пластичній драматургії сержанта Людовіка Крюшо. Луї де Фюнес, як майстер тілесної комедії, використовував цей сюжет для розширення свого арсеналу гротескних рухів та міміки. Сюжетна лінія «інопланетяни-двійники» створює ситуацію постійної параної та підозри, яка є ідеальною основою для його фізичної гри. Крюшо, чий світ ґрунтується на бюрократичній ієрархії та раціональній дисципліні, змушений протистояти ірраціональному хаосу. Його спроби викрити прибульців, які імітують його колег-жандармів, є чистою пантомімою: він стукає по них, щоб перевірити дзвінкий, металевий звук, підносить до них воду, щоб викликати іржу, і робить це з несамовитою швидкістю, метушнею та гіперболізованими реакціями. Пластика де Фюнеса у фільмі виконує не просто ілюстративну, а драматургічну функцію. Його тіло стає інструментом, що виражає внутрішній тиск. Кожна його гримаса – це не просто смішний вираз обличчя, а кульмінація його внутрішньої боротьби з абсурдом, некомпетентністю підлеглих або загрозою. Його рухи є різкими, кутовими та непередбачуваними, часто схожими на рухи механічної ляльки, що вийшла з ладу, підкреслюючи його постійне емоційне та фізичне перенапруження. Сцени, де Крюшо намагається переконати своїх колег у існуванні прибульців, або де він сам перевдягається у сутану монаха, щоб сховатися від переслідування, є вершиною слепстіку, де тіло актора є головним інструментом комунікації. Незважаючи на легковажність, фільм містить традиційну для серії соціальну сатиру.

Введення інопланетян-роботів, які не мають душі, п'ють мастило і можуть копіювати людей, дозволило деяким критикам трактувати це як метафору:

- Критика глобалізації та споживацтва: Інопланетяни можуть символізувати бездушну стандартизацію та суспільство надмірного споживання, що загрожує унікальності французької культури. Крюшо, що відчайдушно бореться з ними, стає захисником традиційної ідентичності та старого порядку.
- Сатира на бюрократію: Ієрархія жандармерії постійно ламається під натиском ірраціональних подій. Жербер (Мішель Галабрю) та інші жандарми постійно ігнорують або списують свідчення на перевтому чи божевілья, що є вічною сатирою на некомпетентність влади перед обличчям реальної кризи.

У цьому фільмі режисеру та операторам довелося вперше широко використовувати спецефекти, що вплинуло на методику зйомки. Елементи наукової фантастики: Сцени з літаючою тарілкою та сцени, де інопланетяни здійснюють неможливо високі стрибки, були зняті з використанням комбінованих зйомок та сповільнення (слоу-моушн). Це вимагало від акторів (коли вони грали інопланетян) дуже чистої та контрольованої пластики для ефектного вигляду у сповільненому русі. Використання кадру: Режисер вміло використовує крупні плани для максимального підсилення мімічної пластики де Фюнеса, а загальні плани — для демонстрації загальної хаотичної метушні, особливо у сценах погоні або масових сцен у Сен-Тропе. «Жандарм та інопланетяни» хоч і вважається багатьма найслабшою частиною серії через свою фантастичну нереалістичність, проте залишається важливим прикладом того, як фізична комедія та пластична виразність одного актора можуть не просто домінувати у фільмі, але й успішно інтегрувати та підкорити собі найнесподіваніші жанрові елементи. Фільм є свідченням незламної енергії та комедійного генія Луї де Фюнеса на пізньому етапі його кар'єри.

Пантомімічний елемент у фільмі «Жандарм та інопланетяни» є не просто набором комічних жестів, а центральним драматургічним і комунікативним інструментом, який використовує Луї де Фюнес (сержант Крюшо) для взаємодії з абсурдною реальністю, що його оточує. Введення фантастичного елемента

(інопланетян-двійників) ідеально підсилило необхідність у фізичному, невербальному вираженні. У цьому фільмі пантоміма виконує кілька ключових функцій, які тісно пов'язані з характером Крюшо та фабулою:

- Подолання комунікаційного бар'єру: Крюшо виявляє інопланетян, але ніхто йому не вірить. Його гіперболізовані жести та фізичні реакції стають єдиним способом комунікації його правди про вторгнення. Сцена, де він намагається змусити своїх колег стукнути по собі, щоб перевірити дзвінкий, металевий звук прибульця, є чистою пантомімою, побудованою на action-reaction — він сам стукає себе, щоб продемонструвати метод, але йому не вдається переконати інших.

- Драматургія підозри та параної: Пантоміма стає провідником його параної. Крюшо постійно сканує навколишній світ на наявність аномалій. Його пластика стає кутовою, напруженою та різкою, відображаючи постійну внутрішню напругу. Навіть дрібні рухи — нервові сіпання обличчя, швидкий перебіг погляду, несподівані здригання — це мікропантоміма, що в крупному плані передає його невротичний стан.

- Фізичне підтвердження абсурду: Коли Крюшо стикається з інопланетянами, які його копіюють, він використовує своє тіло для підтвердження власної ідентичності. У сценах з двійниками він виконує карикатурну пантоміму «справжнього» Крюшо, що базується на його фірмових рухах, створюючи сюрреалістичний балет ідентичності та імітації.

Фізична комедія де Фюнеса — це досконало розроблена система пластичних кодів, яка ідеально адаптована для кінокадру:

- Ритм і швидкість: Рухи Крюшо завжди динамічно змінні. Його пантоміма характеризується різким прискоренням і миттєвою фіксацією (стоп-кадром). Цей рваний ритм ідеально вписується в монтаж комедії, підкреслюючи його постійну метушню та паніку. Наприклад, його «стрибки» та «дрібний біг» на місці, що супроводжуються характерним тремтінням усього тіла, виглядають як реакція перенапруженого механізму.

- Експресія обличчя (Міміка): Міміка де Фюнеса — це мікропантоміма. Кожна його гримаса, від витріщених очей до скорчених губ, є самостійною, хореографічно вивіреною дією, яка в крупному плані замінює цілий діалог. У «Жандарм та інопланетяни» міміка часто передає шоківий стан від незрозумілого явища, наприклад, при першому контакті з НЛО або при виявленні металевого звуку у колег.
- Взаємодія з об'єктом: Пантоміма часто використовується для взаємодії з неіснуючими об'єктами або для «оживлення» існуючих. Коли Крюшо «бореться» з невидимими ворогами або «переслідує» прибульців у темряві, його тіло створює ілюзію простору та опору.

Пантоміма у фільмі «Жандарм та інопланетяни» є основою жанрової гібридизації. Вона дозволяє комедії уникнути занадто серйозного сприйняття науково-фантастичного сюжету. Фізична комедія Луї де Фюнеса функціонує як тілесний маніфест героя, який не здатен вербально впоратися з абсурдом. Його високошвидкісна, кутова та гротескна пластика не лише розважає, але й надає фільму необхідну енергію та ритм, перетворюючи тіло Крюшо на головний інструмент комічного опору.

Культовий фільм «Маска» (1994, режисер Чак Рассел), де зіграв головну роль Джим Керрі

У фільмі чітко показані цікаві прийоми не зовсім пантоміми, а ексцентрики, де поєднання акторської майстерності, перетворення персонажу, гри обличчям, гра та трюки з предметами, геги, клоунські прийоми і т.д. Образ дуже чітко може далі вплинути як на індустрію клоунади, пантоміми, хоча все пантомімічне наповнення цього фільму – улюблена всіма класика. Фільм «Маска» 1994 року, режисером якого є Чак Рассел, є вершиною кінематографічної експлуатації гіперболізованої пантоміми та фізичної комедії, що стало можливим завдяки унікальному таланту Джима Керрі та передовим на той час комп'ютерним спецефектам (CGI). Пантоміма у цьому фільмі виконує роль драматургічного моста між реальністю і світом анімаційних мультфільмів, на яких виховувався Стенлі Іпкісс, і є ключовим елементом, що забезпечив комерційний та

культурологічний успіх стрічки. Ключова ідея фільму полягає у тому, що магічна маска бога Локі звільняє «тінь» скромного банківського клерка Стенлі Іпкісса, і ця звільнена сутність, «Маска», є живим мультфільмом. Пантоміма тут не просто супроводжує дію, вона є самою дією, оскільки кожна пластична трансформація Маски – це пряма відсилка до класичної анімації 1940-х років, зокрема до стилю Текса Евері. Тіло Джима Керрі, яке часто називають «каучуковим», здатне приймати неможливі, деформовані форми: витягуватися, сплющуватися, крутитися. Це дозволяє йому реалізувати фізичні трюки, які потім плавно підхоплюються та посилюються комп'ютерною графікою, як, наприклад, виростання очей на стеблинках чи зміна форми голови, що імітує удар молотком, зберігаючи при цьому органіку людського виконання. Ця пантоміма-максималізм відповідає естетиці мультфільму, де емоції завжди виражаються миттєво і максимально, а гіперболізована пантоміма емоцій є основним засобом комунікації: якщо здивування – то обличчя і тіло застигають у шоці, якщо спокуса – то це карикатурна, але високоенергетична серія спокусливих рухів. Джим Керрі майстерно створює два абсолютно різні пластичні образи, що стало можливим завдяки його тренінгам з міміки та фізичної комедії. Пантоміма Стенлі Іпкісса — це пластика невпевненості та пригнічення, його рухи невмілі, незграбні, він сутулюється, уникає прямого контакту, а його міміка передає тривогу. Це «пантоміма невдахи», яка слугує ідеальним контрапунктом для пластики Маски — абсолютної свободи та маніакальної енергії. Рухи Маски різкі, впевнені, танцювальні, з елементами джазу та свінгу, як у культовій сцені в клубі «Коко Бонго» під Cuban Pete.

У «Масці» пантоміма нерозривно пов'язана з ритмікою та музикою. Сцена в клубі є яскравим прикладом, де хореографія свободи (танцювальні елементи ча-ча-ча та свінгу) є кульмінацією емоційної пантоміми і виражає звільнену, нескорену енергію. Тіло Керрі тут виступає як музичний інструмент, оскільки кожен його рух має чіткий звуковий супровід (звуки «туп» або «свіст» у стилі Луні Тьонз), посилений на етапі постпродакшну. Крім того, його пластика настільки домінує, що змушує інших персонажів (сцена з поліцейськими, що

змушені танцювати) підкорятися його хореографічному ритму, перетворюючи світ навколо на свій власний мюзикл. Таким чином, пантоміма Джима Керрі у «Масці» — це не лише комічна складова, а основа художнього вислову та метафора звільнення особистості, яка завдяки пластичній трансформації долає соціальні бар'єри та стає непереможною, демонструючи, що людське тіло, посилене технологією, може відтворити естетику чистої анімації у живому кіно.

Фільм «Маска» режисера Чака Рассела — один із найяскравіших прикладів використання пантоміми, тілесної виразності та гіперболізованої пластики у кінематографі. Виконання головної ролі Джимом Керрі перетворило картину на унікальний феномен, де акторська гра балансує між живим комедійним мистецтвом, мультиплікацією та пантомімою. Його робота у цьому фільмі є зразком синтезу кінематографічної техніки з традиціями мімічного театру, клоунади та фізичного акторства. У центрі сюжету — звичайний банківський клерк Стенлі Іпкіс, який після знаходження стародавньої маски Локі перетворюється на карикатурного, надзвичайно енергійного персонажа з безмежними можливостями — свого роду уособлення пригніченого «внутрішнього Я». Саме ця двоїстість ролі дає можливість проаналізувати роботу актора з точки зору пантоміми: Керрі не лише грає персонажа, а й буквально «оживляє» його тіло, роблячи фізичну трансформацію головним засобом розкриття образу.

Персонаж Маски діє поза межами реалістичного психологізму — його рухи, жести, міміка та реакції перебільшені, гротескні, мультяшні. Проте саме завдяки пантомімічним засобам ці крайнощі стають переконливими. Керрі працює не лише голосом, а передусім тілом — його жести мають чітку амплітуду, ритм, внутрішню логіку. Коли герой перетворюється на Маску, його рухи стають пружними, вибуховими, міміка — пластичною і надреалістичною, що нагадує гру акторів німого кіно або комедії дель арте.

У грі Джима Керрі можна спостерігати різку зміну моторики залежно від стану персонажа. Як Стенлі Іпкіс він незграбний, скутий, рухається повільно, плечі злегка опущені, тіло «замикається» всередину — актор використовує мову

тіла, щоб підкреслити соціальну невпевненість героя. Але після надягання Маски — кожен рух стає вибуховим, тіло розкривається, енергія спрямовується назовні. Це класичний прийом пантоміми — зміна тілесного стану як індикатора внутрішнього «Я» персонажа.

Керрі відомий своєю феноменальною здатністю керувати м'язами обличчя. У «Масці» він перетворює міміку на справжній «інструмент гротеску»: обличчя актора стає живою маскою, яка без слів може передати переляк, зухвалість, флірт, гнів або сарказм. Така техніка властива великим мімам — зокрема Марселю Марсо чи Етьєну Декру, які трактували обличчя як «дзеркало душі», здатне до моментальної емоційної метаморфози. Навіть із урахуванням комп'ютерних ефектів, саме пластична робота Керрі створює враження «мультяшності» героя — цифрова графіка лише підсилює те, що актор уже реалізував тілом. Пантоміма Керрі підпорядкована ритму — у сценах танцю, переслідування чи бою актор точно витримує темп, немов працює в синхроні з музикою або невидимим партитурним тактом. Його рухи побудовані на контрастах: швидкі спалахи змінюються моментами завмирання, «кадрів», у яких тіло стає скульптурним. Це створює ефект мультиплікаційної динаміки — тіло актора «монтуюється» у кадрі, як серія живих рисунків.

«Маска» — це не просто комедія, а зразок фізичної комедії, яка походить від традицій клоунади, буффонади та циркового мистецтва. Джим Керрі, за своєю природою, належить до школи коміків, які мислять через тіло (як Чарлі Чаплін, Бастер Кітон, Луї де Фюнес). У фільмі він активно використовує пантомімічні прийоми: уявні предмети, сповільнення рухів, ілюзорні дії, гротескну взаємодію з простором. Його тіло стає «інструментом музики комедії», де кожен рух має інтонаційне забарвлення.

З точки зору театрознавства, маска — це не лише предмет, а й метафора подвійності, трансформації, гри. У фільмі вона символізує звільнення підсвідомого, коли людина втрачає соціальні обмеження і починає діяти згідно зі своїми глибинними бажаннями. Керрі трактує цю метафору буквально: його пластика «вибухає» як енергія, стримувана у буденному житті. Саме через

пантомімічну перебільшеність він розкриває суть маски як театрального архетипу — від античності до сучасності.

На відміну від театру, кінопантоміма має працювати у збільшеному плані, де навіть мікрорух набуває значення. Керрі блискуче відчуває цю специфіку: у крупних планах він контролює погляд, дихання, дрібні зміни міміки, а в загальних — використовує динамічні комбінації рухів. Його гра — це приклад адаптації пантоміми до кінокамери: вона поєднує гіперболу і точність, гротеск і психологічну переконливість.

Фільм «Маска» — це не просто комедія з елементами фентезі, а глибокий приклад застосування пантоміми як основи акторської майстерності у кінематографі. Джим Керрі продемонстрував, що пластика може стати повноцінним драматургічним засобом, здатним виражати психологію, характер і динаміку образу без опори на вербальний текст. Його гра є продовженням традицій німого кіно, театру пантоміми й клоунади, адаптованих до вимог сучасного екранного мистецтва. Таким чином, «Маска» — це не лише кіношедевр 1990-х, а й методологічний орієнтир для дослідження пантомімічної техніки актора в екранному просторі.

1.4. Методика роботи хореографа і режисера над пантомімічним елементом у кіно

Методика роботи хореографа і режисера над пантомімічним елементом у кіно полягає у створенні єдиного художнього цілого, де пластика, ритм, жест, міміка та внутрішня дія актора поєднуються з кінематографічними засобами виразності — камерою, ракурсом, монтажем і світлом. Пантоміма в кіно є особливим видом невербальної комунікації, яка покликана передавати зміст, емоційні стани чи психологічні конфлікти без використання слова. У цій системі режисер виступає координатором драматургії, простору та образного задуму, а хореограф формує пластику персонажа, його тілесну лексику, ритміку та

динаміку рухів. Їхня співпраця базується на спільному розумінні мети сцени, драматичного навантаження руху й особливостей кіномови.

Робота над пантомімічним елементом починається з аналітичного етапу. Режисер і хореограф уважно читають сценарій, виділяють ті епізоди, де вербальне слово недоречне або замінюється тілесною дією. Далі визначається функція пантоміми у структурі сцени: чи вона має розкривати внутрішній стан героя, чи відтворювати зовнішній сюжетний процес, чи створювати символічний підтекст. У цей період формується «пластичний портрет» персонажа — тобто набір його рухових звичок, темпу, жестової манери, міміки, дихальної організації. Хореограф досліджує тіло актора як матеріал: його координацію, амплітуду рухів, здатність до ізоляції м'язових груп, чуття ритму, виразність очей та рук. Режисер, у свою чергу, оцінює ці якості з погляду кінокадру, визначаючи, як вони будуть зчитуватися глядачем у різних масштабах — загальному, середньому, крупному планах.

Важливим підготовчим етапом є побудова пластичної структури сцени. Хореограф створює рухові фрази — своєрідні «синтаксичні одиниці» пантомімічного вислову. Кожна фраза має початок, кульмінацію і розв'язку, як і драматичний епізод. Вона підпорядковується певному ритму, динаміці, внутрішньому пульсу. У цьому процесі корисною є методика рухового аналізу Рудольфа Лабана (Laban Movement Analysis), яка допомагає визначати якість руху — його силу, напрям, просторову орієнтацію, плавність або уривчастість. Таким чином формується виразна структура пантоміми, що відповідає настрою та конфлікту сцени.

Репетиційний етап є ключовим у взаємодії хореографа і режисера. Спочатку актор проходить тілесну розминку, тренує контроль над тілом, вчиться дихати у ритмі руху, розвиває чутливість до простору. Далі проводяться вправи на відчуття ваги, текстури, об'єму уявних предметів — це основа правдивої пантоміми. Наприклад, актор вчиться піднімати «важкий камінь» або тримати «легку пір'їну», не маючи реального реквізиту. Такі вправи допомагають створювати ілюзію реальності в кадрі. Хореограф у цей час контролює чистоту

рухів, пластику рук і корпусу, логіку дії, тоді як режисер аналізує, як цей рух сприймається камерою. Важливим елементом є робота з ракурсом: один і той самий жест у широкому плані і крупному може нести різний смисл, тому потрібно адаптувати амплітуду й темп під об'єктив.

Режисерсько-хореографічна робота включає також розмітку простору (blocking). Хореограф визначає траєкторії рухів, точки входу й виходу актора, орієнтири для ритмічного малюнку, а режисер співвідносить це з композицією кадру, лініями перспективи, освітленням і рухом камери. У сучасній кінопрактиці камера часто є активним партнером актора — вона рухається разом із ним або проти нього, створюючи динамічну взаємодію. Тому важливо, щоб пластика актора і рух камери були узгоджені: жоден рух не повинен випадати з ритму монтажу чи композиційної логіки. У цьому контексті пантоміма перетворюється не просто на акторську техніку, а на складову кіномови, рівноцінну світлу, звуку й монтажу.

Зйомка пантомімічної сцени вимагає особливої дисципліни. Актор має бути здатним точно відтворювати рухи у кожному дублі, бо навіть незначна зміна амплітуди або темпу може порушити цілісність монтажу. Тому перед зйомками проводяться технічні репетиції з камерою, під час яких перевіряється, як рух читається у кадрі, де знаходиться фокус уваги глядача, як змінюється сприйняття при різних планах. Хореограф і режисер разом приймають рішення, які жести слід підкреслити, які, навпаки, залишити у підтексті. Так, якщо у широкому плані важливо показати пластику всього тіла, то у крупному — найменший рух очей або тремтіння пальців може стати головним носієм емоції. Монтаж потім підсилює цей ефект, вибудовуючи ритм сцени відповідно до тілесного імпульсу актора.

Методика роботи над пантомімічним елементом включає також психофізичну підготовку актора. Хореограф і режисер повинні досягти того, щоб кожен рух мав внутрішню мотивацію, тобто виникав не як формальна дія, а як результат емоційного імпульсу. Для цього використовують вправи на трансформацію емоцій у рух: актор переживає певний стан (страх, радість,

сором) і через тіло шукає його виразну форму. Так формується «емоційна пам'ять тіла». Режисер у цей момент спостерігає, які з рухів є природними й кінематографічно переконливими, а хореограф структурує їх у послідовність.

Після зйомки значну роль відіграє монтаж. Пантоміма живе в часі, і ритм монтажу може або підсилити, або зруйнувати пластику сцени. Якщо монтаж надто швидкий, глядач не встигає прочитати тілесну дію; якщо надто повільний — рух втрачає напруження. Тому режисер і монтажер працюють у тісній співпраці з хореографом, щоб зберегти органіку руху. Так само важливим є саунд-дизайн: пантоміма може супроводжуватися не лише музикою, а й звуками дихання, кроків, тертя тканини — ці дрібні деталі створюють ілюзію присутності й підсилюють невербальну емоцію. Колірна і світлова корекція кадру теж впливають на сприйняття руху: контрове світло, наприклад, підкреслює силует, а теплий тон додає емоційної глибини.

Пантомімічний жест у кіно має семіотичну природу. Він є знаком, який несе як буквальне (денотативне), так і символічне (конотативне) значення. Тому режисер і хореограф повинні враховувати культурний контекст: одні й ті самі рухи можуть по-різному інтерпретуватися у різних країнах або соціальних групах. Водночас тілесна виразність має універсальний характер — через мову рухів людина спілкується ще до того, як почала говорити. Саме тому пантоміма в кіно здатна долати мовні бар'єри і викликати емоційний відгук навіть у глядачів, які не розуміють мови діалогу.

Ефективна співпраця режисера і хореографа базується на взаємній повазі й розумінні сфер компетенції. Хореограф відповідає за структуру руху, виразність тіла, темп і ритм, за те, щоб актор міг вільно володіти своїм тілом як інструментом. Режисер — за драматургічну функцію пантоміми, її місце у загальному сюжеті, за композицію кадру і монтаж. Ідеальний результат досягається тоді, коли хореографічна логіка руху збігається з кінематографічною логікою зображення. Тоді пантоміма стає не лише фізичною дією, а художнім висловом, що об'єднує пластику, ритм і смисл

Отже, методика роботи хореографа і режисера над пантомімічним елементом у кіно — це багаторівневий процес, який включає аналітичну, технічну, емоційну і кінематографічну складові. Вона ґрунтується на розумінні тіла як носія змісту, на інтеграції акторської та пластичної технік із режисерським задумом. Через точну взаємодію цих елементів створюється кінопантоміма, що не лише передає сюжет без слів, а й відкриває глибокі психологічні та естетичні пласти людського буття. Методика інтеграції пантомімічного елемента у кіно виходить далеко за межі простої постановки фізичних рухів; вона є процесом кінематографічної адаптації тіла актора до умов кадру, світла, простору та монтажу. Ця глибинна взаємодія хореографа і режисера вимагає не лише технічної майстерності, але й спільного розуміння семіотики жесту у контексті кінематографа, де тілесна експресія має іншу природу та функцію, ніж на театральній сцені. На початковому етапі відбувається концептуалізація та спільний аналіз сценарію, де режисер визначає драматургічну необхідність пантоміми: що саме має бути передано через рух — прихований конфлікт, емоційний злам, невербалізований підтекст чи символ. Хореограф, інтегруючись у загальну художню концепцію, розробляє пластичний словник персонажа. Це не танець, а пластична драматургія, де кожен рух є семантично навантаженим, вимагаючи переведення внутрішнього психологічного стану у зовнішню фізичну дію, що має бути чітко розшифрованою для глядача.

Центральне місце займає «очищення» руху від театральності та оптимізація під об'єктив. На відміну від експансивної театральної пантоміми, кінематографічна вимагає внутрішньої достовірності та мікродеталізації. Хореограф працює над редукацією (скороченням) руху, навчаючи актора «внутрішній енергії», що компенсує зовнішню стриманість. Жест, ефективний у загальному плані, у крупному плані стискається до мікроруху, такого як ледь помітне тремтіння кистей або зміна виразу обличчя, що вимагає філігранної роботи м'язів. Ця калібрування амплітуди досягається завдяки репетиціям із фіксацією на камеру, де рух одразу тестується на читабельність у різних планах.

Хореограф і режисер спільно коригують амплітуду, темп і деталізацію, запобігаючи гротескності або, навпаки, невидимості жесту.

Важливою складовою є просторове рішення та динаміка мізансцени. Хореограф і режисер спільно розробляють просторову партитуру та «рухові зони» кадру. Рух у просторі набуває символічного значення: притискання до стіни чи низька позиція виражають пригнічення, рух до камери – кульмінацію. Особлива увага приділяється контрапункту — свідомому протиріччю пантоміми з діалогом або музикою, що розкриває підтекст чи внутрішній конфлікт. Також ключовим є ритмопластична партитура, яку хореограф створює з урахуванням внутрішнього ритму самої сцени та подальшого монтажного ритму, що є вирішальним для кіно.

На знімальному майданчику пантоміма підсилюється режисерськими та операторськими інструментами. Освітлення може скульптурувати тіло, перетворюючи його на силует, підкреслюючи графічність жесту або, навпаки, м'яко виділяючи його. Використання глибини різкості дозволяє ізолювати актора, що виконує пантоміму, від фону, змушуючи глядача концентруватися виключно на тілесному виразі. Крім того, сповільнена та прискорена зйомка є потужними інструментами. Сповільнена зйомка вимагає абсолютної чистоти та контролю над кожним м'язом, перетворюючи дію на пластичну поезію і застосовується режисером для акцентування кризових моментів. Наприклад, сповільнене падіння або протягнута рука набувають незворотної, майже трагічної ваги.

Фінальна стадія — постпродакшн, де монтаж виступає як пластичний коректор. Хореографія перетворюється на кінохореографію саме у монтажній кімнаті. Режисер і монтажер використовують ритмічну дисторсію – нарізання плавного руху на рвані кадри для створення відчуття паніки, або ж «поезію склейки», створюючи нові пантомімічні метафори через зіставлення кадрів. Наприклад, обірваний жест руки, що переходить у кадр порожнього простору, символізує втрату або неможливість досягнення. Таким чином, пантоміма в кіно — це не прикраса, а функціональний, глибинний засіб художнього вираження,

що є результатом високоточного кінематографічного синтезу тілесної виразності, просторового дизайну та ритмічного монтажу. Цей цілісний підхід гарантує, що мова тіла стає аркою, що тримає драматургію, і є не менш важливою, ніж будь-який діалог.

1.5. Розробка тренінгових вправ для актора кіно з елементами пантоміми

Пантоміма як засіб акторського вираження в кінематографі є важливою складовою розвитку пластичної культури виконавця. Вона забезпечує глибше розкриття внутрішнього світу персонажа, формує невербальну виразність і допомагає актору працювати з тілом як інструментом комунікації. Розробка тренінгових вправ для актора кіно з елементами пантоміми має на меті створення системи підготовки, що сприяє розвитку тілесної свідомості, моторної координації, міміки, жесту, а також умінню виражати психологічний стан персонажа через пластику.

Основою тренінгових занять є формування відчуття тіла в просторі — здатності актора контролювати рух, позу, міміку, дихання, темпоритм і динаміку дії. У процесі кіноакторської гри тіло має підкорятися не театральному узагальненню, а кінематографічній точності, адже камера фіксує навіть найменший м'язовий імпульс або зміну виразу обличчя. Тому тренінг із пантоміми для кіноактора повинен бути спрямований не лише на розширення амплітуди рухів, але й на розвиток внутрішньої концентрації, енергетичної насиченості мінімальних жестів і мікропластики.

Одним із базових напрямів таких тренінгів є вправи на тілесну усвідомленість. Вони допомагають актору відчувати гармонію тіла, вагу, рівновагу, дихання. Наприклад, вправа «Точка центру» вчить актора концентрувати увагу на своєму тілесному балансі, відчувати власну «вісь» у русі. Інша вправа — «Порожній простір» — розвиває уяву: актор рухається в уявному середовищі, ніби взаємодіючи з невидимими предметами, що активізує просторове мислення та фантазію.

Другий напрям тренінгу — вправи на емоційно-пластичну виразність. Актор має навчитися передавати внутрішні емоції через пластику без слів. Тут ефективними є вправи на контраст: «від холодного до гарячого» (перехід від скутості до розкриття емоції), «емоційна хвиля» (вираження внутрішнього переживання через рухову динаміку). Такі завдання допомагають виробити навичку взаємопереходу від психологічного імпульсу до пластичного жесту, що є основою екранної пантоміми.

Важливим компонентом є вправи на міміко-жестову точність. Кінематографічний кадр потребує надзвичайно чіткої пластики обличчя — мінімалізму, але з високою інтенсивністю внутрішнього змісту. Тут доцільно застосовувати техніки з арсеналу школи Етьєна Декру, Жака Лекока чи Марселя Марсо. Наприклад, вправа «Маска нейтральності» дозволяє актору зняти надлишкову експресію й навчитися нейтрального стану, з якого можна будувати будь-який емоційний відтінок. А вправа «Дзеркало» допомагає тренувати точність рухів, синхронність і увагу до деталей.

Окреме місце займають вправи на роботу з уявними предметами, що розвивають концентрацію, зорову пам'ять і логіку руху. Актор має навчитися викликати в глядача відчуття реальності неіснуючого об'єкта — наприклад, нести важку коробку, відчиняти уявні двері, торкатися невидимої поверхні. Це сприяє розвитку моторного мислення та пластичної переконливості, що надзвичайно цінується у зйомках без діалогу або з мінімальною кількістю реплік.

Не менш важливим аспектом є вправи на взаємодію з партнером, оскільки кіно передбачає точну синхронізацію жестів, ритму і поглядів між акторами. Пантомімічні етюди у парі допомагають розвинути чутливість до партнера, здатність реагувати на його енергію і підтримувати взаємну емоційну напругу без слів. Наприклад, етюд «Невидимий зв'язок» — це вправа, у якій два актори утримують уявну нитку між собою, зберігаючи напругу через зміну відстані та дії, — формує відчуття партнерства й внутрішнього контакту.

Розробка таких тренінгових програм має спиратися на комплексний підхід, що об'єднує принципи психологічної школи культових режисерів, тілесної

педагогіки Мейєрхольда, мімодрами Декру та методів сучасної кінопластики. Заняття повинні мати поступову структуру: від розігріву й технічних вправ — до імпровізаційних етюдів і пластичних композицій, спрямованих на створення конкретного образу.

Отже, тренінги з елементами пантоміми для кіноактора є не просто технічним навчанням, а глибокою творчою лабораторією. Вони формують у виконавця здатність мислити тілом, відчувати простір, бачити емоцію в русі. Саме через такі вправи актор набуває унікального вміння створювати живий, психологічно достовірний образ, який не лише промовляє словами, а й «говорить» усім тілом у кадрі.

Розробка ефективних тренінгових вправ для актора кіно, що включають елементи пантоміми, має на меті не лише вдосконалення фізичної виразності, але й адаптацію тілесної мови до специфіки кадру, крупних планів та монтажного ритму. На відміну від театральної пантоміми, де рух є експансивним, кіно вимагає внутрішньої достовірності та мікродеталізації. Тренінг будується на трьох ключових принципах: редукція (зменшення амплітуди), семантизація (надання руху чіткого змісту) та адаптація до кадру. Контроль мікрорухів: Основна мета — навчити актора контролювати найдрібніші рухи м'язів обличчя, кистей рук, плечей, які у крупному плані стають центральними елементами драматургії. Психофізична єдність: Рух має бути органічним продовженням внутрішнього психологічного стану, а не просто механічною дією. Ритмічна дисципліна: Актор повинен відчувати, як його рух впливає на час кадру та подальший монтаж.

Тренінгові вправи поділяються на кілька категорій, що послідовно розвивають необхідні навички.

1. Вправи на внутрішню фіксацію та ізоляцію. Ці вправи фокусуються на здатності актора ізолювати певні частини тіла та контролювати внутрішнє напруження.

«Скляний бар'єр»: Актор виконує звичайні побутові дії (взяти чашку, відчинити двері) через невидиму, але відчутно тверду перешкоду, наприклад,

скляний бар'єр. Завдання – передати через міміку та м'язову напругу рук опір і фактуру невидимого матеріалу. Вправа виконується під час зйомки крупним планом, щоб актор бачив, як напруга передається через міміку, а не лише через велику амплітуду. «Передача емоції пальцями»: Актор сидить нерухомо. Його завдання – передати сильні емоції (страх, сумнів, рішучість) лише рухом та напругою пальців та кистей. Це вчить актора семантизувати найдрібніші рухи для крупного плану. «Нитка на обличчі»: Актор повинен, не торкаючись, передати відчуття тонкої нитки, що повільно рухається по його обличчю, викликаючи легкий свербіж або роздратування. Вправа розвиває контроль над мімічною мускулатурою, необхідний для мікрореакцій у кадрі.

2. Вправи на редуцію та кінематографічну достовірність. Ці вправи спрямовані на зменшення амплітуди та уникнення театральної гіперболізації.

«Від десяти до одиниці»: Актор виконує певну пантомімічну дію (наприклад, відчуття сильного болю або нестерпного холоду) з максимальною амплітудою – рівень 10 (театральний). Потім він має послідовно зменшувати виразність до рівня 1, де дія стає ледь помітною, але внутрішньо максимально інтенсивною (кінематографічний мінімалізм). Режисер тут виступає коректором, фіксуючи, на якому рівні рух стає «достовірним у кадрі». «Розпакування спогаду»: Актор виконує дію, що викликана глибоким спогадом (наприклад, торкається місця, де була рана, або неіснуючого медальйона). Рух має бути максимально стриманим і повільним, щоб підкреслити внутрішню вагу дії. Це тренує актора втілювати внутрішній контекст у зовнішньому, мінімальному жесті.

3. Вправи на просторову та ритмічну адаптацію. Ці вправи готують актора до взаємодії з камерою, світлом та монтажем.

«Рух у рамках»: Актор виконує дію, перебуваючи у вузько окресленій зоні, що імітує кадрове вікно (наприклад, працює лише верхня частина тулуба). Це вчить актора використовувати простір кадру як сцену і не втрачати виразність, навіть якщо його рух обмежений. «Зміна темпу під монтаж»: Хореограф диктує актору несподівані зміни внутрішнього ритму виконання однієї й тієї ж дії:

миттєва зупинка (фіксація для склейки), різке прискорення (для швидкого монтажу), повільне виконання (для слоу-моушн). Це тренує контроль над часом і допомагає актору бути готовим до ритмічної дисторсії на постпродакшні. «Світло і тінь»: Актор виконує пантоміму, коли його тіло частково приховане у тіні (наприклад, контрове світло). Завдання — використовувати тінь як частину виразності, щоб чиста лінія жесту залишалася читабельною, навіть коли деталі обличчя чи тіла не видно.

Усі ці тренінгові елементи мають постійно фіксуватися на камеру з подальшим спільним аналізом актора, хореографа та режисера, що є ключовим для формування кінематографічної свідомості актора.

РОЗДІЛ 2. СЦЕНАРНО-КОМПОЗИЦІЙНА РОЗРОБКА КОРОТКОМЕТРАЖНОГО ФІЛЬМУ «МІМ. ПОЧАТОК»

2.1. Сценарно-композиційний план короткометражного фільму «Мім»

Обґрунтування вибору теми. Кожна людина (у випадку фільму «МІМ. ПОЧАТОК» — Герой), яка вважає сенсом свого життя мандри, готується до них ґрунтовно та розважливо, для них це цілий процес.

Режисером фільму виступив молодий митець кіно Тарас Меренков, прем'єра — у цьому 2025 році. Обґрунтування тематичної спрямованості та художньої концепції фільму «МІМ. ПОЧАТОК» базується на інтерпретації центрального персонажа, Міма, як багатофункціонального архетипу, що виходить за межі традиційного театрального мистецтва. Ключовою тематичною віссю є міфологічна структура Подорожі Героя, зокрема її початкова фаза — ініціація та збори в дорогу.

Фігура Міма науково осмислюється як безособистісний, трансцендентний провідник, що втілює чисту енергію або «душу», яка взаємодіє зі світом. Його зовнішня характеристика – бліде обличчя або біла маска — функціонує як художній прийом (*mise en scène*), який позначає його надістотний статус (*liminal entity*). Ця бінарна позиція, «не живий і не мертвий», розміщує персонажа поза людським виміром і дозволяє йому виконувати функцію медіатора між матеріальним і тонким світом. Здатність Міма сприймати аури, енергетику та невидимих сутностей перетворює його з артиста на синкретичну фігуру — одночасно мага, цілителя, фокусника та клоуна, що обґрунтовує його містичну роль у наративі.

Сюжетна основа фільму, сфокусована на подорожі до Міста Духів для пошуку артефактів («предметів сили, інструментів»), є прямою алюзією до класичних ініціаційних ритуалів та підготовки архетипічного Героя до його подальших мандрів (за моделлю Дж. Кемпбелла). Вибір цієї початкової фази

обґрунтовується необхідністю ґрунтовної підготовки Героя, що символізує відповідальне ставлення до майбутньої місії.

Інтеграція тварин-провідників слугує подвійній меті: вони виконують роль міфологічних помічників, що ведуть Міма до магічних предметів, і водночас є мета-кінематографічним інструментом, оскільки кожна тварина-провідник уособлює певний кіножанр. Цей підхід обґрунтовує стилістичне розмаїття фільму, дозволяючи історії про Міма бути розказаною у поліфонічній манері, що поєднує різні кінематографічні стилістики.

Таким чином, фільм «МІМ. ПОЧАТОК» є не стільки біографічним оповіданням про артиста, скільки містичною казкою-притчею про народження трансцендентного Героя та його усвідомлену підготовку до місії у Світі людей, де центральною є тема сакралізації мандрів та набуття багатовимірної свідомості. Обґрунтування вибору теми фільму «МІМ. ПОЧАТОК» ґрунтується на глибокому переосмисленні фігури вуличного артиста, Міма, і його ролі як трансцендентного Героя, чиє життя є втіленням філософії мандрів як сенсу існування.

Ця тема є надзвичайно актуальною і цікавою, оскільки вона поєднує універсальне прагнення до свободи та самореалізації із потужним містичним підґрунтям. Мім свідомо виводиться за межі традиційного мистецтва: він є безособистісною, лімінальною фігурою, яка завдяки своїй «чистій» суті та статусу «не живого і не мертвого» (підкресленому білою маскою як ключовим художнім прийомом) може бачити і взаємодіяти з тонким світом — аурами, духами та невидимими емоціями. Це обґрунтовує його розширену роль як синкретичної фігури — мага, цілителя, фокусника, що наділяє його мандри функцією містичної місії, спрямованої на здійснення метаморфоз у навколишньому середовищі та людях.

Сюжетна основа фільму є прямою апеляцією до класичної подорожі Героя, сфокусованою на критично важливій фазі «початок» — ініціації та зборах у Дорогу. Це обґрунтовується необхідністю показати, як людина, для якої мандри є сенсом життя, свідомо і ґрунтовно готується до свого шляху. Пошук артефактів

у Місті Духів та зустрічі з тваринами-провідниками символізують набуття духовної та фізичної сили, необхідної для місії у Світі людей. Цей етап є важливим для демонстрації, що навіть найглибші містичні знання здобуваються для використання у реальному світі. Зв'язок Міма як вуличного артиста з живими обставинами і людьми на дорозі посилює актуальність теми: його виступи — це не просто розвага, а акти магії, що впливають на реальність.

Додатковою причиною вибору теми є жанровий синтез, де тварини-провідники уособлюють різні кіножанри, що дозволяє розповісти історію Міма у багатовимірній, динамічній та візуально насиченій манері, перетворюючи його подорож на мета-кінематографічний калейдоскоп. Таким чином, тема є актуальною через її універсальний заклик до свободи, а цікавою — завдяки містичному переосмисленню архетипу мандрівного артиста як трансформуючого провідника.

Балетмейстерська експлікація

Тема творчого проєкту.

Містична подорож-ініціація трансцендентного Героя — Міма, для якого мандри є сенсом життя, що в процесі підготовки до Великої Дороги набуває надприродні сили (артефакти) у Світі Духів, щоб використати своє мистецтво як акт магії та зцілення у Світі людей.

Ідея. Полягає у ствердженні, що справжнє мистецтво, засноване на чистоті духу та свободі мандрів, є потужною формою магії, здатною проникати крізь завісу матеріального світу, викликати метаморфози в людях та нести зцілення, а найвеличніші пригоди починаються з усвідомленої та ґрунтовної духовної підготовки.

Надзавдання. Надихнути глядача на пошук власного, трансцендентного шляху, продемонструвавши, що людина, яка слідує за покликом своєї чистої сутності (архетипом Міма), може перетворити звичайне життя на містичну мандрівку, де творчість і свобода стають головними інструментами для зцілення та духовної трансформації світу.

Жанр. Камеді вестерн

Форма. Короткометражний монофільм

Стиль хореографічної лексики: пластична ексцентрика з прийомami пантоміми і елементами комедійної клоунади

Лібрето

В міфології архетипічний Герой перед тим, як вирушити в свої мандри, збирається в дорогу. Фільм «МІМ. ПОЧАТОК» як раз про це. Перед тим, як вирушити до Світу людей, Мім потрапляє в місто духів, де він знаходить артефакти (предмети сили, інструменти), які стануть йому в нагоді в його Подорожі. До кожного артефакту Міма веде тварина-провідник. В той самий час кожна тварина уособлює (представляє) певний жанр кіно, в стилістиках якого ми розповідаємо історію про Міма. Фільм пропонує глядачеві ідею, що справжня свобода та самореалізація досягаються не через матеріальні блага чи осілий спосіб життя, а через прийняття мандрів як фундаментального сенсу існування. Мім, як центральний персонаж, є філософським уособленням «чистої душі» або «архетипу творця», який обрав шлях постійного руху. Його статус надістоти (ні живий, ні мертвий) та біла маска символізують те, що найглибша істина криється у безособистісному, універсальному вимірі.

Філософія фільму стверджує, що для успішного життя у світі недостатньо лише фізичних дій; необхідна ґрунтовна внутрішня підготовка. Подорож Міма до Міста Духів – це алегорія внутрішньої роботи, що її мусить виконати кожна людина, перш ніж розпочати свою справжню місію. Артефакти, які він збирає, – це не просто предмети, а метафоричні інструменти сили: інтуїція, мудрість, здатність до емпатії, які Герой набуває під час ініціації.

Головний філософський висновок полягає в тому, що мистецтво є найвищою формою магії. Мім, будучи вуличним артистом і водночас цілителем-магом, демонструє, що його мовчазна пластика і гумор — це спосіб трансформації реальності та зцілення людських емоцій. Фільм закликає усвідомити, що навіть найпростіша творча дія, якщо вона заснована на чистоті духу та глибокій підготовці, може стати потужним каталізатором метаморфоз у навколишньому світі. Таким чином, «МІМ. ПОЧАТОК» — це філософське

твердження про те, що кожна життєва мандрівка є сакральною, а наш внутрішній світ, якщо його належним чином підготувати, має безмежний потенціал для творення дива.

Хореографічні образи.

Мім – головний герой, який фанатіє мандрами, шукаючи сенс буття, проходячи свою життєву дорогу. Мім — загадкова фігура, безособистісний персонаж. Він чистий і легкий, наче сама душа ходить світом. Там, де він, стається диво, відбуваються зміни в навколишньому середовищі і метаморфози з людьми. Хто він? Він не просто артист, який пластикою тіла імітує різних людей і показує невидимі предмети. В нашій казковій історії фігура Міма дещо більша і ширша. Він бачить тонкий (невидимий) світ, він бачить ауру, енергетику, духів, істот і предмети, які не помітні людському оку, і може взаємодіяти з ними. З людськими емоціями. Тому в цій історії він одночасно маг, чарівник, фокусник, клоун і цілитель. Бліде обличчя Міма (біла маска) — це художній прийом, що підкреслює те, що він надістота, не живий і не мертвий. Він поза людським виміром, хоч виглядає як людина.

Бандит — антигерой, втілення грішності, основна перепона Міму для знаходження свого щасливого квитку на корабель. Все його нутро, поведінка та навіть ходіння демонструють його безсовісність та легковажне відношення до життя.

Шериф — суворий, зібраний чоловічий образ, наділений бажанням все контролювати, досягати життєвої справедливості, чинити правосуддя. В нього все під увагою, його осанка, погляд, рухи та дії зброєю. Все говорить про те, що він навчився швидкому реагуванню та неплавним рухам в житті.

Вуличний артист – добродушна особа, в якій «друге ім'я» — творчість, фантазія, емоція. Основною місією цього героя є дарувати людям щастя, розвагу, легкість на хвилини чи години. Поводить він себе невимушено, розслаблено, не напружуючи тіло та кроки. Можна побачити в ньому нотки нещасливого почуття через його одноманітну долю, але це не так сильно його турбує, бо його спасіння і все, що він вміє – його талант, мистецтво та віра в себе.

Багатій — владна заможна людина, бабій (закриває свою самотність), втілення егоїзму, самовдоволення, пихатості, що відображається у його жестах, поведінці, виразу обличчя, рухах.

Музична основа:

Музичне оформлення для фільму «МІМ. ПОЧАТОК» відповідає жанрам вестерн і роуд-муві. Підібрані кантрі-блюз композиції, які б підкреслювали не лише настрій головного героя, але відображали б сонячну погоду, ясне небо і дерев'яні декорації фільму:

1) Стів Голд — співак, музикант і автор пісень, чия споглядальна музика стала опорою світової культури йоги. У фільмі використана його композиція «Stoned on shiva».

Стиль: мантра

Жанр музики: медитаційна музика

Тривалість композиції: 2 хвилини 32 секунди

Використані інструменти: гітара, барабан, литаври

2) Пітер Кленк «Ехала». «Має атмосферні низькочастотні дрони діджериду, повітряні гітарні гармоніки, м'які барабанні пульсації та приглушені голосові шари, що формують споглядальний, приглушений простір; теплі середні частоти та мерехтливі високі підходять для переходів у першу та другу години»

Стиль: електронна медитація

Жанр: медитаційна музика

Тривалість композиції: 3 хвилини 5 секунд

Використані інструменти: барабани, гітара

3) Dirtwire — американський ковбой гурт, до складу якого входять Еван Фрейзер, Девід Саторі та Марк Ревелі, які грають на різноманітних незвичайних музичних інструментах. Вони виконують експериментальну музику в стилі свамптроніка, що поєднує електронну музику та інструменти з усього світу. Dirtwire перераховує можливі жанри для своєї музики як електро-тванг»«блюз-н-бейс, електроакустичний ф'южн, глобо-електро».

Художнє оформлення: використовувалась заброшена кіностудія, все дерев'яне, реквізит картонний, пап'є маше використано, для кожного героя свої обставини - бар, будинок, фонтан, колони театру та будівля банку, готель

Світлове оформлення: зйомки відбувались восени на вулиці, денне світло, природні кадри, живі сонячні промінчики, тіні, немає штучного освітлення, додаткових джерел додавання яскравості або спецефектів.

Костюми:

Мім — чорний піджак, чорна шляпа, чорні штани, чорні туфлі, біла сорочка та чорні підтяжки, білі шкарпетки, грим

Бандит — коричневі шкіряні штани, коричнева жилетка та пальто, чорна шкіряна шляпа, чорні туфлі, грим

Шериф — чорні велюрові піджак і штани, біла сорочка, чорна шкіряна шляпа, чорні туфлі

Вуличний артист — чорна жилетка, біла сорочка, сірі штани, сіра солом'яна шляпа та чорні туфлі

Багатій — коричневий піджак, зелені штани, помаранчеві туфлі, помаранчева шляпа.

Драматургія хореографічної композиції

Драматургія хореографічної композиції «МІМ. Початок» будується як містичний балет-ініціація, що відображає підготовку трансцендентного Героя до його життєвої місії.

Експозиція відкривається у символічному просторі поля, де домінує архаїчний елемент — вігвам, що слугує метафоричним «коконом» або місцем первинного духовного притулку. Композиція починається з народження Міма: його рухи, що імітують вихід з вігваму, є незграбними, але сповненими чистої, первинної цікавості, підкреслюючи його статус безособистісної сутності, яка щойно ступила на поріг свідомості. Пластика на цьому етапі є мінімальною, концентруючи увагу на його білій масці та внутрішньому світі. Невдовзі з'являється перший провідник — Кінь, чия граціозна присутність у полі символізує поклик до руху та перше зіткнення Міма з живим, сильнішим світом.

Пластичне рішення їхньої взаємодії — це м'які, піднесені па, що ведуть до першого, рішучого руху. Цей вступ підтверджується цитатою: *«В полі стоїть кінь і вігвам, так починається історія про німого артиста, який прийшов в цей світ, щоб змінити його на краще»*.

Зав'язка стрімко переносить дію: Кінь приводить Міма до Міста Духів — лімінального, ефемерного простору, де його чекає Ініціація. Це підтверджує цитата: *«Кінь привів міма у місто духів, де той вступив в контакт з його мешканцями»*. Однак перше випробування має іронічний характер: Мім, ненадовго залишивши свого провідника, відхиляється від духовного шляху і заходить до Бару. Тут його пластика різко змінюється на гротескну та комедійну — це танець сп'яніння, втрати контролю над тілом, що символізує необхідність вивчити і слабкості людського світу. Саме цей момент «забудькуватості» призводить до доленосної зустрічі біля фонтану, де він натикається на перший артефакт — Чарівна валіза. Цей предмет є першим ключем до його місії, як зазначає цитата: *«Це чарівна валіза, який може підібрати одяг для будь-якої ролі»*.

Розвиток дії є серією жанрових метаморфоз, де Мім, використовуючи валізу, приймає на себе різні соціальні ролі. Спочатку він стає Бандитом. Пластика тут різка, агресивна, з елементами вестерну. Дуель із Шерифом завершується несподівано: поранення змушує Міма пережити момент екзистенційного шоку, який він виражає, облизуючи кров і відходячи у поле. Його рух перетворюється на хореографію каяття і відчаю, він дивиться в небо, немов просить вибачення. Фінал цієї сцени — «суворе покарання» — є обривом руху, що підкреслює ідею розплати. Наступний етап оголошує другий провідник, Віслюк, як цитує фільм: *«Мім зустрів віслюка, це його другий провідник до нового артефакту, але спочатку наш артист має пережити і крайню бідність і велике багатство»*. Мім переживає дуальність людського існування: як бідний вуличний артист його танець є віртуозним, але виснажливим, сповненим прагнення вразити публіку, тоді як у ролі багача його хореографія стає млявою, надмірною, розслабленою, демонструючи розпусту та марнославство.

Переживши ці крайнощі, Мім інтегрує розуміння людської натури у свій арсенал цілителя.

Кульмінація настає, коли фінальні Збори ведуть Міма до його остаточної мети, як заявлено: *«День добігає кінця, а на міма чекає світ людей»*. Місто Духів вручає йому Афішу — візуалізацію його кінцевої мети. Пластика стає напруженою, цілеспрямованою. На шляху до останнього артефакту він зустрічає красивого чорного Пса, який вказує йому шлях. Рухи Міма, що слідує за Псом, сповнені довіри, а сам танець перетворюється на урочистий марш до долі, символізуючи останнє зусилля для отримання дозволу на вихід.

Розв'язка приносить відчуття завершеності та початку. Мім знаходить свій квиток на автобус, що символізує фізичний засіб для Великої Дороги до «корабля своєї мрії». Акторська гра останніх хвилин є спокійною, але глибоко впевненою. Він іде через поле на тлі красивого заходу сонця — це візуальна кульмінація, яка підкреслює філософську ідею сакральності мандрів. Остаточне підтвердження його місії дає фінальна цитата: *«І пішов мім до людей»*.

Композиція завершується його рішучим кроком у невідоме, що символізує його повну готовність застосовувати своє мистецтво та набуту магію для трансформації світу.



2.2. План мізансцен короткометражного фільму «Мім»



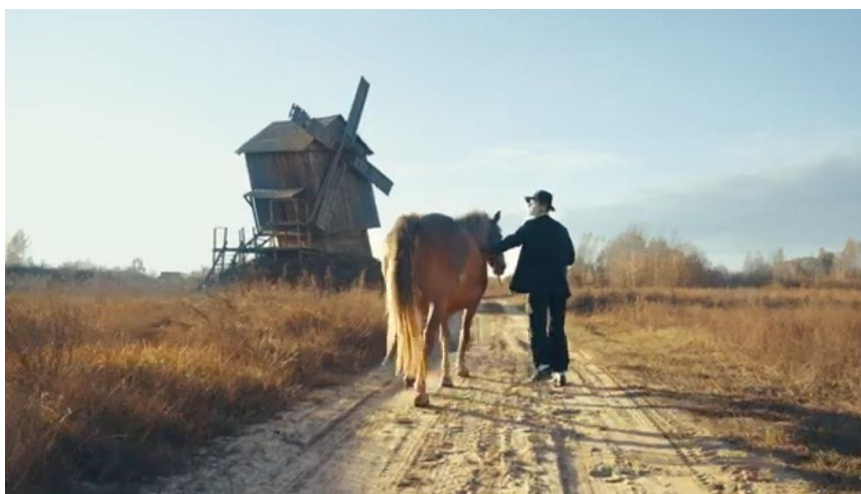
*Початок. Сцена появи міма.
У кадрі вігвам та Кінь,
локація у полі. Актор
готується до пластичного
виходу*



*Головний герой з'являється.
Справа новий герой — кінь.
Пластика виходу Міма з
вігваму — послідовно
голова, тулуб, ноги наче
хвиля.*



*Знайомство коня і міма,
кадр центральний. Мім
підходить до Коня наче по
невидимому канату. М'яка
пластика: лівою рукою
тягнеться до коня через
хвилю, ноги по шостій
позиції, тіло за рукою*



*Герої ідуть до Міста духів
повз млин (зліва).*

*Пластика наче Кінь веде
Міма. Ноги плетуться,
ніби відстають, ліва рука
веде коня*



*Село і герої. Акцент та
церкві позаду, Мім
повертає голову то
направо то наліво,
озираючись*



*Герой опиняється біля
бару. Кадр зсередини бару.
Герой заходить комічно в
бар, потираючи руки
ззаду. Тулуб ніби нітиться
назад, кінь тормозить і
Мім падає вперед*



Фонтан і Мім. Важливим є поза героя. Центровим є фонтан. Пластика ніби в п'яному стані. Мім однією рукою тримає шляпу, а іншою п'є воду з фонтану



З'являється валіза перед головний героєм. Герой сидить, згорблячись, опускаючи голову



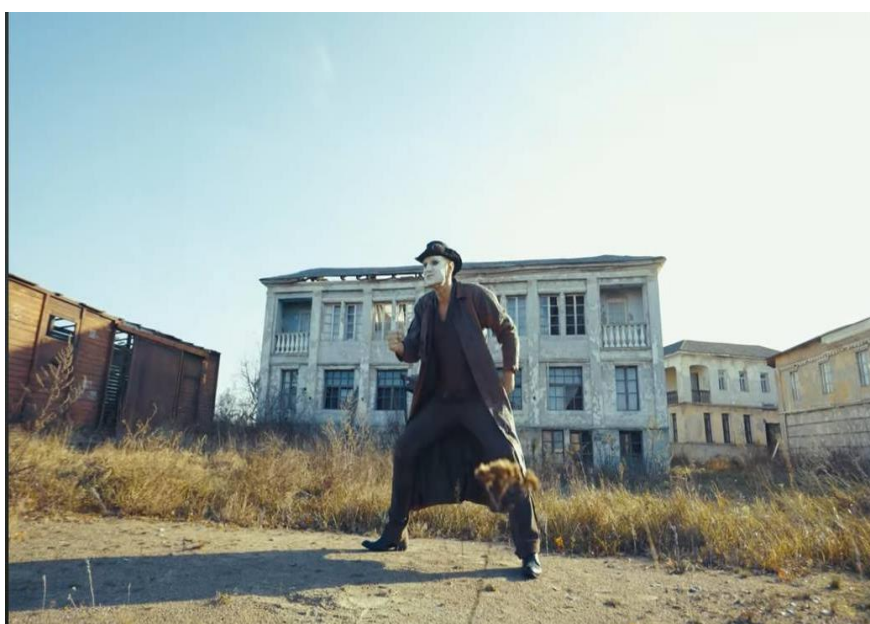
Крупний план валізи та причепа



*На першому плані валіза,
герой йде до неї. На Міма
наче йде енергія, як
магніт тягне до себе
валізу. Мім мотіляючи
руками, тягнеться до
валізи*



*Поява Бандита. Локація
— вагон поїзда. Вилазить
несподівано, через
відповідну пластику,
«розхлябаність». Бандит
визирає з вагону, голова
то вправо то вліво,
розшукує жертву*



*Позаду Бандита мерія і
театр + вагон (головна
площа Міста духів).
Бандит витягує
пістолет, манера
«поганого хлопця».
Широка друга позиція ніг,
спускаються в пліє, а
права рука догори*



*Новий герой — Шериф.
Його декорації —
ворота на головну
площу. Строга
пластика тіла, осанка,
придумана авторська
пластика для Шерифа*



*Шериф — посередині
кадру. Запалювання
цигарки і очікування на
дуель через уявний
предмет. Шериф в
другій позиції ніг і
руками показує цигарку
і сірник*



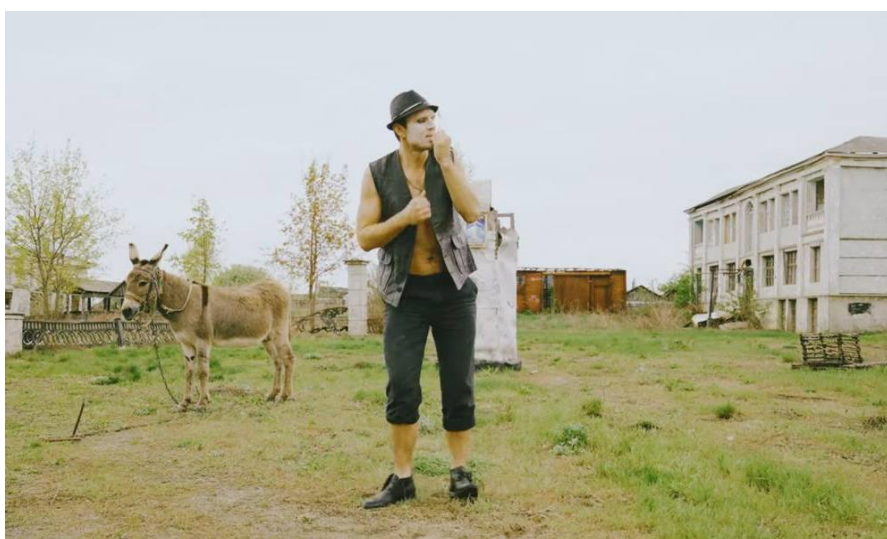
*Бандита вбито. Він
помирає один в кадрі на
великому полі. Бандит
лежить, гине, повзе як
вмираюче тіло,
передано все
пластично. Падає
пластом*



*Місто покидає Мім на
вісліюку. Манера
пластики — як юнака,
мотиляє ногами. Рівна
спина, стопи флекс, руки
тримають повідок*



*Загальний план Міста і
по центру Мім на
вісліюку, ногами
продовжує мотиляти,
рівна спина*



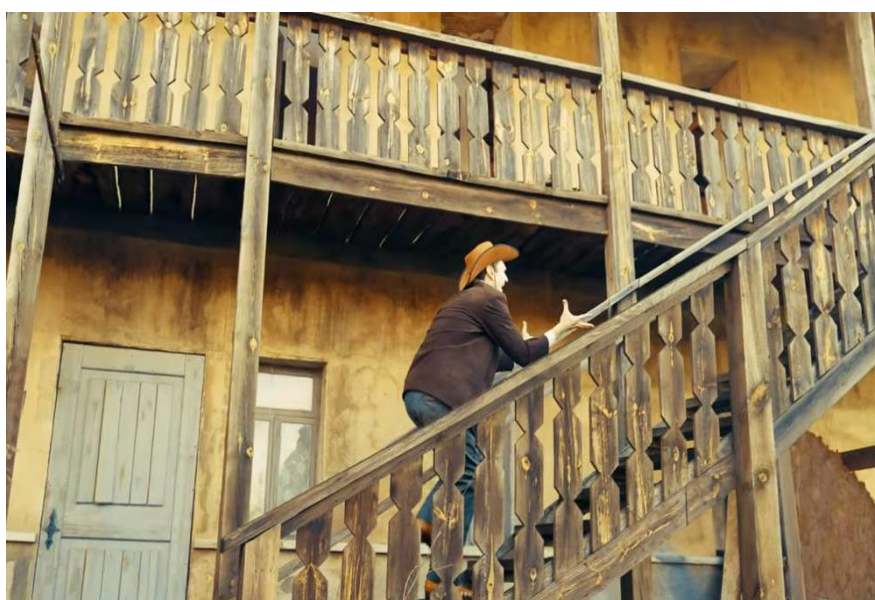
*На одному плані Мім,
вісліюк, вагон і мерія. Мім
танцює та вибиває степ
ногами, руки імітують
гру на гармошці*



Мім знаходить оголошення. Гра на невидимій гармошці, коли він читає афішу не відриваючись, ведучи очами. Рука і тіло – тягнуться на 45 гр. до афіші



Заявка нового героя — Багатія. Його локація позаду нього – банк, він руками показує кошти, свою владу, всемогутність. Голова наліво оборот, руками показує гроші то вверх то вниз



Сходи готелю крупнішим планом, по ним Багатій веде панянку на randevu. Акцент на сходах, герой рухається, ніби хоче схопити панянку уявну за сідниці, фліртує з нею. Руки тягнуться вперед



Головний герой Мім один в кадрі, знаходиться на другому поверсі готелю. Задумливий погляд Міма, спокійні рухи рук, коли він кладе руки на поручень



В кадрі — пес на першому плані, позаду нього Місто (околиця). Пес ніби побачив Міма, собака наче провідник



Мім та пес зустрічаються на зупинці. Мім схиляє голову з капелюхом як до провідника. Шоста позиція ніг, рука за шляпу та він її знімає і клянється

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження на тему «Пантоміма як складова створення образу засобами танцювального руху в кінематографі» є актуальним у контексті зростаючої ролі невербальної комунікації та фізичного театру в сучасному аудіовізуальному мистецтві. Дослідження досягло своєї мети — теоретично обґрунтувати, історично проаналізувати та практично апробувати методику синтезу пантоміми і танцювального руху як єдиного, цілісного засобу створення глибокого, емоційно та сюжетно насиченого образу в кіно.

У першому розділі здійснено ґрунтовний аналіз теоретичних засад, який підтвердив, що пантоміма і танець, будучи спорідненими мистецтвами руху, утворюють в кінематографі унікальний синергетичний ефект. Пантоміма, як унікальний спосіб невербального спілкування, дозволяє розкривати емоційний і драматичний зміст без слів. На відміну від танцю, де рух може бути самоціллю, у пантомімі рух завжди має чітке драматичне або символічне значення. В епоху німого кіно генії, як-от Чарлі Чаплін, Бастер Кітон та Гарольд Ллойд, перетворили пантоміму на самостійну кіномову, використовуючи її для створення багатограних і глибоко емоційних образів. Дослідження показало, що саме камера, фіксуючи найменші, ледь помітні зміни міміки, надає образу глибини, недоступної на сцені, що робить пантоміму особливо цінною в кінохореографії.

Проведений кейс-аналіз фільмів різних періодів підтвердив цю гіпотезу. У класичних мюзиклах, як-от «Співаючи під дощем» (*Singin' in the Rain*, 1952), Джин Келлі інтегрує пантомімічні елементи (гру з парасолькою чи ліхтарним стовпом) для надання танцювальному номеру гумору та сюжетної лінії. У фільмі «Вестсайдська історія» (*West Side Story*, 1961) вуличні сутички є, по суті, стилізованим фізичним театром та хореографічною пантомімою агресії, що замінює діалог. У сучасному кінематографі, зокрема у фільмі «Брейк-данс» (*Breakin'*, 1984), танець і пантоміма поєднуються у техніках «робот» (*The Robot*) та «поппінг» (*Popping*), які базуються на ілюзії механічних рухів і лягли в основу

багатьох танцювальних стилів. Вершиною гіперболізованої пантоміми в кіно є фільм «Маска» (1994), де гра Джима Керрі демонструє, що пластика може стати повноцінним драматургічним засобом. Також, аналіз сцен із фільму «Жандарм та інопланетяни» (1979) показав, що фізична комедія Луї де Фюнеса використовує високошвидкісну, кутову та гротескную пластику як тілесний маніфест героя, який не здатен вербально впоратися з абсурдом.

На основі теоретичного аналізу було розроблено методику роботи хореографа і режисера над пантомімічним елементом у кіно, яка вимагає редукції (скорочення) руху від театральної експансивності до кінематографічної мікродеталізації. Сформована система тренінгових вправ, що включає «Скляний бар'єр», «Передача емоції пальцями» та «Від десяти до одиниці», спрямована на розвиток контролю мікрорухів, внутрішньої фіксації та адаптації тілесної мови до умов кадру. Практична апробація відбулася у творчому проєкті — короткометражному монофільмі «МІМ» у жанрі комедії-вестерн. У цьому фільмі головний герой, Мім (безособистісний, трансцендентний Герой), використовує пластичну ексцентрику для проходження містичної ініціації та набуття надприродних сил. Хореографічні образи персонажів, таких як Бандит, Шериф і Багатій, вибудовуються на основі гіперболізованої пантоміми, що відображає їхні внутрішні якості та драматургічні функції.

Висновок:

Таким чином, мета дослідження була повністю досягнута. Взаємодія пантоміми та танцювального руху є не лише естетичним прийомом, а функціональним, глибинним засобом художнього вираження, що є результатом високоточного кінематографічного синтезу тілесної виразності, просторового дизайну та ритмічного монтажу. Це відкриває нові перспективи для створення багатогранних, емоційно насичених образів та підтверджує, що мова тіла, адаптована до кінокадру, стає аркою, що тримає драматургію, і є не менш важливою, ніж будь-який діалог.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антончук, Л. Пластика як засіб виразності в сучасному танці. Вісник Київської національної академії мистецтв. 2019. № 12. С. 45–56.
2. Берліоз Г. Історія пантоміми. Київ : Мистецтво, 2012. 320 с.
3. Гайдамака Л. Взаємодія хореографії та кінематографа: історія та сучасність. Науковий вісник Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського. 2021. Вип. 3 (122). С. 89–101.
4. Гаспарян В. Теорія та практика хореографічного образу. Львів: Панорама, 2018. 288 с.
5. Гордон М. Фізичний тренінг актора для кінематографа. Лондон: Methuen Drama, 2019. 300 с.
6. Декру Е. Слово міма. Париж: Editions Gallimard, 1963. 205 с.
7. Ейзенштейн С. М. Про монтаж: вибрані статті. Київ: Мистецтво, 1985. 300 с.
8. Кітон Б. Моє смішне життя. Нью-Йорк: Da Capo Press, 2000. 320 с.
9. Кітсон А. Кінохореографія: від німого кіно до Голлівуду. Лондон : BFI Publishing, 2015. 416 с.
10. Коваль В. Символізм танцювального образу в українському кінематографі. Мистецтвознавство. 2020. № 5. С. 112–125.
11. Ковальчук В. Мультиплікаційна естетика у кінокомедії: аналіз пластики Джима Керрі. Кінознавчі студії. 2021. № 5. С. 112–125.
12. Марсо М. Мистецтво мовчання. Нью-Йорк: Penguin Books, 1999. 180 с.
13. Петренко А. Психологія сприйняття невербальних засобів у кіно. Український кіножурнал. 2017. № 8. С. 34–45.
14. Савченко Р. Методика роботи з пантомімічним елементом на знімальному майданчику. Мистецтвознавчі записки. 2017. № 3. С. 88–99.
15. Фоменко І. Від німої комедії до фізичного фарсу: еволюція кінематографічної пантоміми. Театральне мистецтво. 2016. № 4. С. 55–68.
16. Хардінг П. Пантоміма та фізичний театр. Сідней: Currency Press, 2005. 250 с.
17. Чаплін Ч. Моя автобіографія. Київ: Дніпро, 1989. 560 с.

18. Dance Film Association. Dancing for the Camera. URL: <https://www.dancefilms.org/dancing-for-the-camera> (дата звернення: 10.09.2025).
19. The Mime Company. The History of Mime. URL: <https://www.the-mime-company.com/history-of-mime> (дата звернення: 05.09.2025).

ДОДАТКИ

ФОТО З КІНОФІЛЬМУ: ГЕРОЇ ФІЛЬМУ







