

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ
КУЛЬТУРИ І КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ
КАФЕДРА СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА І КУЛЬТУРИ**

ДЕМОНСТРАЦІЯ ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ

(Анотація до творчого проєкту
«Діана/Аліса- головна героїня короткометражного триллер-фільму
«Discordia»)

Нікачало Крістіна Анатоліївна

здобувач першого бакалаврського рівня
вищої освіти
спеціальність - 026 Сценічне мистецтво
ОП «Акторська майстерність та
продюсування»

**керівник творчого проєкту – народний
артист України, професор
Сомов Лев Миколайович**

Посилання на відеофіксацію творчого проєкту:
<https://www.youtube.com/watch?v=dM3r3UZxGvs>

ЗМІСТ

РОЗДІЛ 1. ВИКОНАВЧА СКЛАДОВА ПРОЄКТУ.....	3
1.1. Стислі дані про виконавця.....	4
1.2. Стислі дані про колектив та партнерів	5
1.3. Стислі дані про місце реалізації проєкту	7
РОЗДІЛ 2. ОПИС ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ.....	9
2.1. Формулювання фахового завдання кваліфікаційної роботи.....	9
2.2. Тема творчого проєкту	11
РОЗДІЛ 3. ПРОЦЕС РОБОТИ НАД ДИПЛОМНИМ ПРОЄКТОМ	13
3.1. Стислий опис творчого проєкту.....	13
3.2. Формулювання здобувача освіти процесу роботи над роллю.....	14
3.3 Робота над роллю.....	16
РОЗДІЛ 4. ВТІЛЕННЯ ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ	18
4.1 Початкова версія.....	18
4.2 Перезапуск... ..	19
4.1 Препродакшн	20
4.2 Продакшн	22
4.3 Постпродакшн	23
РОЗДІЛ 5. ВИСНОВКИ.....	26
5.1. Висновки здобувача освіти з приводу створення дипломної роботи	26
ДОДАТКИ.....	28

РОЗДІЛ 1

Наприкінці року як і кожному випускнику університету, будь то бакалавр чи магістр, обов'язковою частиною є здача заліків, екзаменів а також державних іспитів. Суть іспиту полягала в тому, що кожному студенту потрібно долучитися до створення і реалізації творчого проєкту. І коли переді мною постало це завдання, я відчула себе ніби перед роздоріжжям. Варіантів було небагато, але кожен із них тягнув за собою цілий набір викликів, рішень, очікувань і, звісно ж, страхів. Мені потрібно було зробити вибір: або театр, або кіно. Це було схоже на вибір між стабільністю та ризиком. Між уже знайомим і відносно безпечним світом сцени – і новим, захопливим, але невідомим простором кінематографа.

Кіно та театр на перший погляд мають багато спільного — обидва працюють з емоціями, образом, драматургією, обидва прагнуть розповісти історію і вплинути на глядача. Але водночас ці дві сфери суттєво різняться в своєму ритмі, атмосфері, навіть філософії. Театр – це живе мистецтво. Тут роль проживається знову і знову, щоразу трохи інакше, у взаємодії з живою аудиторією. Є щось надзвичайно цінне в тому, що вистава може жити роками, а твоя присутність на сцені — стати частиною великої театральної традиції.

У кіно ж усе інакше. Тут роль, якою б вона не була глибокою, втілюється один раз. Один шанс, одна зйомка, один результат, який назавжди закарбовується на плівці або цифровому носії. Але водночас саме ця «застигла» форма мистецтва може подорожувати світом, залишатися в пам'яті поколінь, зберігати голос і образ актора навіть тоді, коли сцена вже давно порожня. Якщо кінострічка отримує резонанс, вона має здатність закарбовувати імена, створювати легенди, впливати на культурний дискурс далеко за межами свого часу.

Зваживши всі «за» і «проти», я вирішила ризикнути. Вистава, в якій я граю, вже стала для мене частиною особистої та професійної історії, вона продовжує жити своїм життям. А от кіно — це був новий виклик, новий вимір. Так

народився мій творчий проєкт — короткометражний трилер-фільм «Discordia». У ньому я не лише взяла участь як акторка, а й стала рушійною силою всієї концепції, долучившись до процесу на всіх етапах виробництва. Мені випала честь і відповідальність зіграти головну роль — Алісу, персонажку складну, багатшарову, психологічно-нестабільну, в образі якої відбилися мої власні роздуми про особистість, дуальність і пошуки гармонії в умовах внутрішнього хаосу.

1.1 Стислі дані про виконавця

Виконавець дипломної роботи – **Нікачало Крістіна Анатоліївна (09.02.2004).**

Здобувач вищої освіти кафедри Сценічного мистецтва і культури, Інституту культури і креативних індустрій Київського національного університету технологій та дизайну. Випускниця майстерні нар. арт. України, проф. Лева Сомова.

Лауреатка вокальних міжнародних конкурсів таких як «Україна єднає світ», «GOLDEN TIME TALENT», «Зіркова Пісня»

Під час процесу здобування освіти, у студентських показах та фахових іспитах були реалізовані та практично втілені на сцені такі ролі:

1. Бегемотик- «Як стати справжнім бегемотом» О.Вітер
2. Марія Хосефе- «Дім Бернарди Альби» Г.Лорка
3. Наф-наф- «Троє поросят» А.Тихомиров
4. Маруся Кайдашиха- «Кайдашева сім'я» І.Нечуй-Левицький
5. Баранова Козино- «Мина Мазайло» М.Куліш
6. Сніговий дух- «Баба-Яга теж сніжинка» В. Білан-Ращук
7. Офіціант- «Вдови» С.Мрожек

Серед ролей, реалізованих під час випуску дипломних вистав:

1. Дівчина з голосом - “Сон Шевченка”, Т.Шевченко
2. Вдова- «Вдови» С.Мрожек

За час навчання була долучена до вистав:

- Незалежного проєкту «Культурна платформа 22» («Як стати справжнім бегемотом», «Троє поросят»)
- Київського академічного Театру Особистості («Баба-Яга теж сніжинка»)

1.2 Стислі дані про колектив та партнерів

Першим майстром нашого курсу був Заслужений артист України Тихомиров Анатолій Юрійович, під керівництвом якого ми створювали вистави найрізноманітніших жанрів — від канонічних класичних творів до сучасної драматургії, що дозволяло нам постійно змінюватися, шукати нові інтонації, вдосконалювати техніку й художнє чуття.

Спільна робота над постановками не була сухим навчальним процесом — вона ставала подією. Кожна вистава народжувалася з репетиційної тиші, проходила шлях через сумніви, імпрровізації, помилки, відкриття — і врешті оживала на сцені, часто вже не такою, як ми її уявляли на початку. Особливо цінною для мене була участь у гастрольних поїздках, коли доводилося адаптуватися до нових сцен, міст, глядачів. Це не просто розширювало мої межі — це вчило розуміти, наскільки жива і мінлива сцена, як по-різному можна проживати ту саму роль, залежно від контексту, від простору, від енергії залу.

На четвертому курсі моїм новим наставником став Народний артист України Сомов Лев Миколайович. Зміни торкнулися не лише педагогічного підходу — частина однокласників обрала інші напрями, з'явилися нові обличчя, нові історії, нові творчі енергії. І хоча такий перехід завжди є викликом, я сприйняла його як нову можливість для зростання. Колектив залишився згуртованим і теплим — усі ми вміли слухати й чути одне одного, ділитися сумнівами і підтримкою. У таких умовах робота перетворювалася на радість, і навіть складні завдання не викликали страху, бо я знала: поруч команда, яка не підведе. Це особливе відчуття — коли довкола тебе є люди, які розуміють тебе з півпогляду, не сумніваються у твоїх намірах, а навпаки — допомагають їм прорости.

Ми мали змогу брати участь не лише в постановках, що були частиною навчального процесу, а й долучатися до реального театального життя — працювати з репертуаром театрів, брати участь у незалежних проєктах. Це був новий рівень відповідальності. Деякі з проєктів були камерними, майже інтимними — моно-вистави, пластичні композиції, де весь тягар образу лягав на одного виконавця. Інші ж — повноцінні вистави з великою кількістю персонажів, складною драматургією, масштабною сценографією.

Саме така різноманітність дала мені змогу побачити, наскільки гнучким і багатогранним може бути театральне середовище, наскільки важливо вміти адаптуватися до простору — будь то невеличкий зал на кілька десятків глядачів чи велика сцена київського театру. Ми працювали не лише в столиці, але й мали нагоду показувати наші роботи в інших містах України, що дало мені змогу побачити, як по-різному реагує публіка, як змінюється акцент у виставі залежно від культурного контексту.

Окремо хочу згадати про мій кінодосвід, який став ще однією надзвичайно важливою сторінкою у моєму навчанні. Завдяки співпраці з режисерами Віктором Сухобрузом Полінкевичем та Заслуженим артистом України Валерієм Леонтійовичем Шализою я вперше зіткнулася з тонкощами акторської гри в кіно. Це був справжній виклик, адже камера бачить усе — кожен порух, кожную мікроемоцію, навіть те, що ти ще не встигла усвідомити сама. Робота в кадрі вимагає концентрації, глибокої внутрішньої роботи, і водночас — легкості, свободи, правди.

У театрі є відстань до глядача, є можливість переформулювати момент на репетиції, знайти новий хід. У кіно ж усе фіксується одразу — і цей ефект безповоротності навчає дуже серйозного ставлення до кожної сцени. Цей досвід не лише поглибив моє розуміння акторської професії, а й допоміг мені краще підготуватися до роботи над власним фільмом. На момент, коли я розпочала зйомки «Discordia», я вже мала відчуття камери, розуміння знімального процесу, вміння працювати з ритмом монтажу і простором кадру — усе це стало моїм інструментарієм, якого я б не мала без цього досвіду.

1.3 Стислі дані про місце реалізації проєкту

Основною творчою лабораторією, де народжувалася моя кінострічка, став мистецький простір «Ковчег» при Київському національному університеті технологій та дизайну.

Саме тут ми починали — із порожнього простору, кількох ідей і внутрішнього відчуття, яке поступово перетворювалося на форму. У «Ковчезі» ми створювали персонажів, писали сюжет, шукали візуальне рішення історії, розробляли концепт-арти, пробували трюкові сцени, займалися костюмами, макіяжем, створенням елементів декорацій, проводили репетиції.

Це місце стало для нас не просто майданчиком для роботи — воно перетворилося на справжній хаб креативності, де кожен учасник команди міг висловитися, спробувати, помилитися, запропонувати, перевтілитися. Простір «Ковчег» був ніби пульсуючим серцем нашого проєкту, звідки йшли імпульси до кожного наступного кроку.

Втім, сам знімальний процес вимагав ширшої географії. Щоби передати атмосферу напруження, гнітючості, відчуття дезорієнтації і внутрішнього хаосу, нам були потрібні різні локації, кожна з яких несла свій настрій, свій характер. Так у фільмі з'явилися кілька ключових місць, що стали невіддільною частиною його художньої мови.

- **Кабінет гриму** (Київський національний університет технологій та дизайну, Печерська, Київ) – це простір, що перетворював мене на Алісу. Тут народжувався зовнішній вигляд персонажа, тут я вчилася сприймати себе інакшою. Грим був не лише технічним етапом — він ставав переходом у іншу реальність, у психоемоційний стан, потрібний для сцени.
- **Сцена** (Спеціалізована школа I-III ступенів №23 з поглибленим вивченням англійської мови, Деснянський район, Київ) – ця локація слугувала місцем, де проявлялися моменти виставного, фальшивого життя персонажки, ніби театралізовані вкраплення в сюжет. Простір сцени дозволив метафорично показати внутрішнє роздвоєння героїні.

- **Ліс** (Лиса гора, Київ) – одна з найважливіших локацій. Саме тут знімалися ключові сцени, пов'язані з емоційною кульмінацією, із конфліктом, що досягає апогею. Ландшафт, мовчазність дерев, напівтемрява, сирість повітря – все це не потребувало додаткових декорацій, бо сама природа працювала на нас. Це був простір дикого, первісного, несвідомого.
- **Квартира** (Осокорки) – місце тиші, побуту, водночас — психологічного розпаду. Простір, де ніби нічого не відбувається зовні, але всередині персонажа — все ламається. Саме тому зйомки в квартирі були дуже камерними, точними, потребували тонкого внутрішнього налаштування.
- **Хрещатик** – символ публічності, відкритості, соціального тиску. Знімати серед людей, в русі, у серці міста — це був виклик. Але саме це дозволило підкреслити контраст між зовнішньою маскою і внутрішньою розгубленістю Аліси. Київ тут — не просто фон, а активний учасник драми.

Кожна з цих локацій несла свою енергетику, свій вплив. Ми не просто знімали — ми проживали. І я щиро вірю, що саме завдяки такій зануреності ми змогли створити атмосферу, яка відчувається в кожному кадрі. Місця, де ми були, стали не просто частинами знімального плану, а повноцінними героями фільму.



Локація сцени (23 школа)



Локація лісу (Лиса гора) для фільму

РОЗДІЛ 2

2.1. Формулювання фахового завдання кваліфікаційної роботи

Завдання, яке ставилося переді мною в рамках кваліфікаційної роботи, було багатограним і комплексним. Воно передбачало не лише демонстрацію технічних акторських навичок, але й глибоке осмислення власного мистецького підходу, творчого стилю, внутрішніх ресурсів. Це був своєрідний підсумок усього, чому я навчилася за роки навчання — і водночас стартова точка до подальшого розвитку.

Одним із ключових пунктів було виконання індивідуальних та ансамблевих сценічних етюдів або уривків із вистав. У моєму випадку це означало не лише технічну реалізацію завдання, а справжню роботу над собою — вміння бути як автономною творчою одиницею, так і частиною цілісного ансамблю. Робота в групі потребувала відкритості, чутливості до партнера, здатності не перебивати, а доповнювати. А сольні етюди — глибокого занурення, впевненості у собі й точного володіння внутрішнім станом.

Важливою частиною було й демонстрування сценічної пластики, володіння тілом, голосом, мовленням. Ці навички — фундамент професії актора. Для мене особисто це стало глибоким дослідженням: як звучить мій голос у різних просторах, як моє тіло реагує на різні емоційні стани, як мова і ритм впливають на образ. Я вчилася не просто «казати текст» — я вчилася проживати його, дихати ним, наповнювати кожне слово внутрішнім змістом.

Втілення художнього образу з урахуванням драматургічного та режисерського задуму вимагало не лише акторської техніки, а й тонкого розуміння структури твору, його ритму, підтекстів. Я навчилася слухати режисера, бачити образ не лише через призму «я», а як частину загального задуму, великої історії, яку ми розповідаємо разом.

Окремо стоїть пункт про **інтеграцію творчих і управлінських навичок у професійну діяльність**. Для мене це означало не лише бути акторкою, а й взяти на себе частину організаційної відповідальності за проєкт: від підбору локацій до координації графіку зйомок, спілкування з командою,

продумування логістики. Це навчало працювати не лише з роллю, а з усім процесом як із живим організмом.

Також завданням було продемонструвати розуміння сучасних тенденцій та викликів у сфері сценічного мистецтва. У сучасному театрі та кіно дедалі більше уваги приділяється міждисциплінарності, новим формам подачі, особистісному висловленню. Саме тому я обрала для свого творчого проєкту фільм у жанрі психологічного трилера, що дозволив мені дослідити теми, які мене хвилюють, через нову художню мову.

Окремим аспектом стало усвідомлення власного творчого стилю та напрямів подальшого розвитку. Протягом роботи я багато рефлексувала: чому мені близькі саме складні, роздвоєні образи? Чому мене тягне до теми внутрішнього конфлікту, психоемоційної нестабільності? Саме завдяки роботі над роллю Аліси я змогла точніше сформулювати свої акторські інтереси — і це стало одним із найбільших досягнень.

Практичні навички також перевірялися через взаємодію з одним або кількома партнерами, що вимагало гнучкості, емоційної відкритості та здатності до імпровізації.

А розуміння свого персонажа, його внутрішньої логіки, передісторії, цілей — стало ключем до щирого і переконливого виконання. Важливо було не лише «грати» роль, а проживати її — із повним усвідомленням вихідної події, що запускає драматургічний процес, з чітким відчуттям кульмінації, завдання та надзавдання персонажа, які я виводила через власну систему аналізу.

І нарешті, одним із найважливіших завдань було проявлення креативності та самостійне розв'язання творчих завдань.

Це був не просто проєкт, де потрібно було «виконати те, що сказали» — навпаки, тут очікували від мене ініціативи, бачення, готовності брати відповідальність за художнє рішення. І саме тут, у свободі й відповідальності, я відчула, що повноцінно можу використовувати весь свій акторський потенціал, інтуїцію та досвід, здобутий за роки навчання.

2.2 Тема творчого проєкту

Кожна людина носить у собі набір протилежностей: добро і зло, світло і темряву, страх і сміливість. У кожного з нас є як позитивні, так і негативні риси, і саме їхня співіснування формує нашу складну й неоднозначну внутрішню структуру. З психологічної точки зору ця багатовимірність описується поняттям «Я-особистість» — незалежна, унікальна внутрішня сутність, яка визначає наші думки, вчинки, реакції, вибори.

У фільмі **«Discordia»**, тема особистості постає не як гармонійна цілісність, а навпаки — як джерело розколу.

Ми звертаємося до тієї сторони «Я», яка зазвичай лишається в тіні. В нашій інтерпретації **«особистість» — це внутрішній монстр**, який живе в кожному з нас, але більшість намагається його придушити або приховати. Він не обов’язково проявляється зовні, але діє зсередини: ставить під сумнів наші цінності, провокує емоційні зриви, підштовхує до того, чого ми насправді боїмося або чого не хочемо визнавати.

Цей монстр не є суто злим — він є **візуалізацією наших страхів, злості, заборонених бажань**. Він уособлює всі ті імпульси, які ми пригнічуємо в собі: бажання завдати болю у відповідь на образу, відмовитися від обов’язків, знищити те, що заважає, порушити правила. Саме з таких пригнічених імпульсів народжується хаос, і якщо не навчитися з ним взаємодіяти — він може взяти верх.

З розвитком людина, зазвичай, вчиться контролювати цю темну частину себе, стримувати її, а іноді — навіть трансформувати у творчість, боротьбу за справедливість, чи у силу характеру. Але наш фільм розглядає протилежну ситуацію. Ми свідомо занурюємось у сценарій, у якому особистість втрачає контроль над внутрішнім монстром, і той починає диктувати свої правила.

У цьому контексті ключовим запитанням, що лунає крізь увесь фільм, стає: *«Що, як Особистість у найнеочікуваніший момент кине своє Яблуко Розбрату — і запустить вічний ХАОС?»*

Це метафора миті, коли внутрішній конфлікт переходить межу, коли наші тіні виходять назовні й починають руйнувати навколо. Це не просто питання самоконтролю — це питання внутрішньої відповідальності, вибору, межі між добром і злом, між свідомістю й підсвідомістю.

Саме навколо цієї ідеї — ідеї внутрішнього поділу, роздвоєння, боротьби між свідомим і несвідомим — і було вибудовано сюжетну та емоційну тканину фільму. Кожна сцена, кожен образ, кожне мовчання чи крик персонажа — усе підпорядковано цій концепції гри зі світлом і тінню. Усе, що відбувається на екрані, має подвійне значення, подвійне дно, внутрішній резонанс.

Глядач не отримає чітких відповідей. Ми не прагнули дати готові висновки чи мораль. Наша мета — не моралізувати, а створити простір для внутрішнього діалогу, для тиші після перегляду, яка звучить голосніше за будь-які пояснення. Ми хотіли не навчити, а запропонувати відкрити двері — до своєї власної Discordia.

Бо Discordia — це не вигадана історія, не лише кінообраз. Це — те, що є в кожному з нас. Наш внутрішній конфлікт, наша розбіжність між тим, ким ми є і ким хочемо бути, між голосами, які шепочуть у голові, і тими, що мовчать у серці. І саме тоді, коли людина зізнається собі, що цей хаос є частиною її, починається щось нове — справжнє самопізнання.

РОЗДІЛ 3

3.1 Стислий опис творчого проєкту

«Discordia»- це короткометражний фільм побудований на психологічних темах власної ідентичності та особистості. Це та історія про нас самих, про наші вчинки, таємні бажання і вибір.

Основу наративу складає психологічний трилер, що занурює глядача у внутрішній світ головної героїні — багатогранний, болісний, роздвоєний. Тут кожен образ, кожна деталь — не випадковість, а частина глибокої метафори, покликаної передати нюанси переживань, які складно висловити словами. Завдяки нестандартній структурі оповіді, глядач сам стає учасником подій: фільм не дає готових відповідей, а провокує на внутрішній діалог, на роздуми про власні тіні й світло.

Майже в кожній сцені присутні відсилання до міфу «Яблуко розбрату», який слугує не лише сюжетною основою, а й філософським стрижнем стрічки. Яблуко у фільмі — це архетипічний символ попередження, спокуси, внутрішнього конфлікту, і його поява щоразу відмічає зміну, трансформацію або загострення протистояння між Діаною й Алісою.

Візуально й естетично стрічка тяжіє до кінематографії Веса Андерсона, Ларса фон Трієра та Гаспара Ное, але зберігає при цьому своє авторське обличчя, вкорінене в українській ментальності та культурному контексті. Така жанрова і стилістична воля дає змогу говорити про складні речі — мовою емоцій, кольору, символів і тиші.

Таким чином, «Дискордія» — це не тільки фільм, а візуальна поезія, що живе між реальністю та фантазією, між особистою драмою й колективним несвідомим.

Це історія про дівчину Діану, котра збирається на прослуховування в театру, яке може знову повернути її в стан щастя, де вона знову зможе відчувати себе щасливою і насолоджуватись життям. Однак через те що негативні емоції вона тримає в собі довгі роки, це помічає інша героїня- Аліса.

Вона абсолютна протилежність Діани, єдине- також не насолоджується своїм життям, адже воно їй наскучило, і тому вона вирішує змінити життя обох. Що з цього вийде? Кожен зрозуміє для себе сам.

Фільм розділений на 2 умовні частини:

- Свідомість
- Підсвідомість

Свідомість похмура, сумна і жорстока, має ризики, перешкоди та все негативне. Принаймні це те, що бачать люди більше за добро і щастя. Ми повністю занурюємось в те, що нам не подобається або в те що йде не так як треба. В той час як підсвідомість- це місце де можна жити вічно, створювати нове, отримувати просто насолоду від того що ти є, і там добре лише за винятком що ти там один.

3.2 Формулювання здобувача освіти процесу роботи над роллю

Процес роботи над роллю був для мене не просто послідовністю технічних кроків, а справжнім шляхом заглиблення у внутрішній світ персонажів. Працюючи над фільмом «**Discordia**», я мала справу з двома абсолютно різними, але водночас тісно пов'язаними героїнями — Діаною та Алісою. Це не були просто ролі — це були два полюси, між якими відбувалася внутрішня боротьба, два голоси в одній голові, які конкурують, підміняють одна одну, викривляють реальність. Саме тому моє завдання як акторки вимагало подвійної роботи — і зовнішньої, і глибоко внутрішньої.

Процес відбувався поетапно, і кожен етап був надзвичайно важливим:

- **Розбір ролей, кожної окремо.**

На початку я працювала з Діаною та Алісою як з окремими, незалежними одна від одної персонажами. Я створювала для кожної окрему біографію, внутрішній світ, характер, темпоритм, інтонаційну лінію. Це дозволило мені чітко відділити одну від іншої, не плутати емоційні маркери, а головне — побачити, у чому полягає суть їхньої різниці.

- **Розбір запропонованих обставин.**

Я уважно аналізувала, у яких обставинах перебуває кожна з героїнь у той чи інший момент сюжету: що передує сцені, у якому стані вона знаходиться, які події впливають на її поведінку. Це дозволяло уникати поверхневого відтворення емоцій, натомість будувати справжнє причинно-наслідкове проживання ситуації.

- **Завдання і надзавдання Діани та Аліси окремо.**

Я формулювала для кожної героїні чітке **завдання в межах сцени** — що вона хоче досягти тут і зараз — а також **надзавдання** — яку глибинну мету вона переслідує протягом усієї історії. Для Діани це було бажання утримати контроль, повернути собі стабільність. Для Аліси — довести власну «правду», знищити те, що вона вважає фальшивим. Саме ці надзавдання задавали тональність гри.

- **Візуалізація героїнь.**

Після внутрішньої роботи настав етап візуального оформлення. Ми разом із командою створювали образи героїнь — зовнішній вигляд, грим, одяг, які несли символічне навантаження. У цьому процесі я також вчилася зчитувати, як тіло реагує на трансформацію: змінюється хода, постава, міміка. Це дозволило точніше «входити» в кожен образ.

- **Порівняння героїнь.**

Щоби глибше відчувати дуальність, я не просто вивчала кожен окремо, а й **порівнювала** їх: у чому вони схожі, чому протистоять, що їх об'єднує попри конфлікт. У певному сенсі це було вивчення двох сторін однієї душі. Саме ця подвійність робила завдання особливо складним і водночас захопливим.

- **Розбір конфлікту між Діаною та Алісою.**

Центральним стрижнем фільму став їхній **внутрішній конфлікт** — той, що розгортається в свідомості героїні. Я працювала з цим конфліктом як із живим організмом: намагалася зрозуміти, коли й чому відбувається зіткнення, хто «перемагає» в тій чи іншій сцені, як це впливає на подальші події.

- **Розбір мотиву кожної.**

Без мотивації немає дії. Я заглиблювалась у **мотиви**, які рухають героїнями — що спонукає їх говорити, мовчати, діяти чи зупинятися. Для Аліси це була потреба у правді, навіть жорстокій. Для Діани — страх втрати себе. Ці мотиви формували внутрішню логіку поведінки кожної з них.

- **Втілення в реальності.**

Останній етап — це **втілення**. Тут усе, що було напрацьовано — психологічно, пластично, голосом, мімікою — зливалось у цілісний образ, живий, переконливий, здатний «звучати» в кадрі. Це був етап найвищої концентрації, де вже не було місця аналітиці — лише проживанню.

Цей процес став для мене справжнім акторським випробуванням. Я не лише виконувала ролі — я проживала дві правди, які не співіснують у мирі, і саме тому змушують глядача замислитися: а що відбувається всередині нас, коли ми перестаємо чути власне «Я»?

3.3 Робота над роллю

Коли люди занурюються в свою підсвідомість, вони можуть робити все що завгодно, як увісні. Ми, коли сваримось або вагаємось в певному виборі, намагаємось дійти до компромісу самим з собою, зважуючи всі «за» та «проти». Така і Аліса. Вона не має права робити що завгодно, без першопочаткового уточнення. Однак її компроміси містять пастку, у вигляді власної вигоди, що асоціюється з договором з дияволом.

Аліса не просто «особистість», вона лідер. Її слова- це закон, і її правила- це істина.

На противагу їй стоїть Діана. В її світі мало фарб, але багато почуттів. Її мовчазна жертвенність і готовність страждати видають її наївність, але не слабкість. Вона терпляча, витривала і в глибині душі — сильна. Попри біль, попри внутрішні поразки, **вона любить своє життя**, і саме ця любов стає точкою спротиву. Її перше, інтуїтивне «ні» — і є кульмінацією її внутрішнього

розвитку. Вона ще не знає, як боротися, але вперше пробує. Коли я почала працювати над роллю Діани, зіштовхнулась із неочікуваним викликом — мені бракувало тієї беззахисної ніжності, якою вона пронизана. Перші репетиції були важкими — я не могла «увійти» в її чутливість, не відчувала її м'якості. І лише коли я дозволила собі пригадати власні вразливі моменти, зануритися в пам'ять, витягнути забуті сцени з особистого досвіду — я змогла її почути. Пропрацювавши ці емоції, я не лише наблизилася до ролі, але й **перепрожила себе**, прийнявши те, що колись відкидала. Це було терапевтично і важливо.

При роботі з Алісою, було простіше, її **істеричність, енергійність, владність** далися мені легше. Вона не боїться бути гучною, зухвалою, провокативною. Вона така, що може зруйнувати все навколо — і водночас залишитись незворушною. Кожен крок Алісі несподіваний, саме цим вона і добивається свого.

Так як досвід гри антагоністів у мене є, залишалось лише прожити Алісу, що було складно. Однак коли я поставила на її місце себе, то відчула ту нотку свободи, про яку мріє що не кожна людина.

Зігравши обох, мені дуже допомогла система Пітера Брука. Я для початку прожила все внутрішньо і потім переносила в зовнішнє, адже на мою думку саме так працює актор. Кожну деталь я проживала особисто, кожную біль, кожную злість, кожную спокусу і заздрість.

Кожен фрагмент ролі я проживала глибоко: **біль** — як справжній спогад, **злість** — як реальне роздратування, спокусу — як внутрішнє тремтіння, заздрість — як тіньову сторону себе самої. І лише тоді, коли я відчула себе одночасно і Діаною, і Алісою, я зрозуміла, що в мені живе обидві. І що цей фільм — не лише про персонажів. Це **про мене**. Про кожную з нас.

РОЗДІЛ 4

4.1 Початкова версія

З самого початку ця історія мала зовсім інший вигляд. Первісна ідея проєкту народилася як трилер-драма, з чітким драматургічним каркасом і глибоким внутрішнім конфліктом. У її центрі були **дві сестри-близнючки**, яких об'єднує не лише кровний зв'язок, але й трагічна боротьба за життя та смерть — як метафоричну, так і буквальну. Образи сестер мали стати дзеркалами одна одної, що водночас відштовхують і притягують, знищують і рятують.

Першою авторкою цієї задумки була **Ксенія Назаренко**, яка з великою енергією і щирим натхненням мріяла втілити свої внутрішні ідеї у візуальну форму. В її голові вже давно жили образи, сцени, діалоги, вона чітко бачила атмосферу, якою мало «дихати» це кіно. Проєкт одразу мав амбіції — хронометраж планувався близько 20–25 хвилин, що для студентського фільму є доволі сміливим форматом. Але ідея не була одноразовою забаганкою — вона мала перспективу, внутрішній стрижень і велику команду, яка поступово почала формуватися навколо цього задуму.

Початкова структура фільму була детально пророблена, продумувались локації, ритм, психологічна динаміка героїв. До участі у проєкті планувалося залучити нашого майстра курсу, Сомова Лева Миколайовича, який мав зіграти роль голови комісії в театральній сцені. Це мало стати не просто даниною поваги, а органічною частиною сюжету — своєрідним містком між академічною реальністю та художнім вимислом.

На тому етапі моя участь у проєкті була обмежена двома ролями — акторки та кастинг-менеджера. Я відповідала за підбір акторів на другорядні ролі, допомагала з організацією прямих і онлайн-прослуховувань, а також працювала над тим, щоб знайти людей, які не просто мають зовнішні відповідності, але й відчувають ідею фільму. Як акторка, я готувалася до ролі з повною самовіддачею, ще не знаючи, що згодом цей проєкт стане набагато глибшим і особистішим для мене.

Процес створення фільму не був лінійним. Через форс-мажори, зміни складу команди, обставини, які важко було передбачити, реалізація ідеї затягнулась — зйомки тривали понад два роки. Але водночас ці труднощі стали викликами, які загартували нас як творців. Ми не здавалися, а адаптувалися — щоразу по-новому, щоразу гнучкіше. Саме в цьому, мабуть, і полягав один із найбільших уроків: творчість — це не лише про натхнення, а й про витривалість, рішучість, готовність змінювати форму, але не зраджувати ідеї.

Процес тривав, ми створювали безліч фото, відео-матеріалів, скетчів та ескізів. Я писала сценарій, і створювала образи героїнь. Так як мені потрібно було зіграти роль Діани та Аліси разом, довелось багато попрацювати. Ми пропрацьовували кожну деталь, та кожне почуття героїнь, розбирали конфлікти та їхні цілі.

Перший рік ми працювали виключно за свої кошти, і створювали декорації та костюми самостійно. Трохи пізніше ми отримали нагоду отримати фінансування від Гранту «RIBBON Повний короткий», де долучилося близько 240 проєктів. Ми відправили туди сценарій, та створений мною тизер, котрий уподобало багато людей, за що ми отримали голоси підтримки. Концепт потрапив до Шорт-лісту, однак не переміг.

Після ми створити монолог Аліси, котрий знімали в звичайному гуртожитку, власними силами і власною технікою. На жаль це була остання робота в співпраці з Ксенею. Це було неймовірно корисно для мене і важливо, однак постало питання що робити далі.

4.2 Перезапуск

З часом, коли ситуація з проєктом почала набувати нових обрисів, я усвідомила, що більшість матеріалів — від ідей до написаних сцен — фактично знаходяться **в моїх руках**. Я вже знала персонажів зсередини, розуміла логіку сюжету, структуру подій, бачила, як саме має виглядати фільм. Більше того — значна частина написаного тексту вже належала моєму

авторству, і я відчувала, що маю право — а головне, внутрішню потребу — довести цю історію до кінця.

Це рішення не було імпульсивним. Воно визрівало поступово, крізь роботу, сумніви, аналіз. Я зрозуміла, що хочу **створити власний проєкт**, в якому зможу реалізувати свій задум повністю — не як виконавиця чи організаторка, а як **повноцінна авторка**, котра бере на себе відповідальність за візію, за тон, за глибину.

Однак я також усвідомлювала: кіно — це не мистецтво одинаків. Щоби перетворити ідею на реальність, потрібні **люди**, команда, які не просто виконують завдання, а **розділять ідею**. Тому я звернулася до свого друга, **Ігора Тютюнка** — людини, яка вже мала досвід у режисурі, створила не один кіно-проєкт і добре розуміла, що таке незалежне авторське кіно в умовах обмежених ресурсів.

Я щиро поділилася з ним своїм баченням: пояснила сюжет, атмосферу, характери, і головне — **емоцію**, яку я хотіла передати. Мене тоді найбільше хвилювало, щоб людина, до якої я звертаюся, не просто допомогла з технічної сторони, а **відчула історію так, як її відчуваю я**. Ігор вислухав — і погодився. Його підтримка стала для мене неоцінним ресурсом. Він погодився працювати над фільмом, **незважаючи на обмежений бюджет**, а насправді — майже його відсутність. Це був акт віри у мене, в ідею, у потенціал проєкту.

Його згода стала переломним моментом. Саме з цієї миті «**Discordia**» перестала бути лише задумом — і почала набирати форму. Я знала, що попереду буде багато викликів, але я також знала, що більше не одна.

4.3 Препродакшн

Цього разу я свідомо вирішила взяти на себе **повну відповідальність** — не лише як акторка, а й як **продюсерка** власного фільму. Це було рішення, яке вимагало від мене не лише творчої відваги, а й організаторської витримки, чіткості у плануванні, комунікації, бюджетуванні. Я розуміла: якщо я хочу, щоб проєкт був втілений саме так, як я його бачу — мені потрібно очолити процес.

Разом з Ігорем Тютюнком ми також стали **режисерами проєкту**, розподіливши між собою обов'язки й водночас залишаючись у постійному діалозі. Ми прийняли важливе і, мабуть, непросте рішення — відмовитися від усіх ідей, що належали Ксенії Назаренко, оскільки їх використання без згоди було б порушенням авторських прав. Ми не хотіли використовувати чужі напрацювання, навіть із найкращих міркувань. Єдине, що залишилося з попереднього задуму — це міфологічний символ "Яблука розбрату", який став натхненням, але не основою. Від нього ми відштовхнулися, щоби побудувати зовсім нову історію.

Тож проєкт почався з чистого аркуша. Ми повністю змінили сюжетну лінію, провели нове розкадрування, переформулювали конфлікти, мотивації героїнь, внутрішню логіку сцен. Новий задум зосередився на внутрішньому, психологічному бою: це стала історія про боротьбу з собою, про монстрів, яких кожен із нас носить у собі. Вони можуть бути мовчазними, сплячими, але достатньо однієї події — і вони вириваються назовні. І тоді залишається лише одне питання:

«Чи зможемо ми їх зупинити, чи ми самі станемо тим, чого боялись найбільше?»

Образи Діани та Аліси у новій версії зазнали трансформації — я посилила їхню емоційну глибину, зробила їх не просто символами, а живими, болючими, неоднозначними фігурами.

- **Діана** тепер — це розбита зсередини дівчина, яка втратила смак до життя. Її очі вже бачили забагато втрат, а серце вже не вірить у зміни. Вона втомлена, але не байдужа. Її біль — тихий, але глибокий. Саме тому її спротив не виглядає гучним — але він справжній, чесний, важливий.
- **Аліса** — тепер це жорстока, містична потвора, втілення безжального інстинкту. Вона не визнає кордонів — ані моральних, ані фізичних. Її рухає лише бажання домінувати, знищити, підкорити. Вона не вагається, коли мова йде про смерть — навіть не власну. Вона — анархія в чистій формі, без сорому, без жалю.

Всю фінансову частину проєкту я також узяла на себе. Бюджет був надзвичайно обмеженим — всього близько 250 доларів, які я акуратно розподілила між основними потребами зйомок. Кожна витрачена гривня мала свою функцію, бо жодна копійка не була зайвою.

Бюджет передбачав витрати на:

- **Кейтеринг** — базове харчування для знімальної групи під час тривалих знімальних днів;
- **Оренду техніки** — мінімальний набір камер, світла, звуку;
- **Символічні гонорари** — хоча більшість працювала на ентузіазмі, деякі витрати потребували компенсацій;
- **Постпродакшн** — монтаж, кольорокорекція, звук;
- **Транспортні витрати** — переїзди між локаціями;
- **Декорації** — дрібні елементи інтер'єру, реквізит, що створювали атмосферу;
- **Костюми** — підбір одягу відповідно до характерів персонажів, з акцентом на контраст між героїнями.

Цей проєкт став для мене **школою виживання і довіри до себе**. Усе — від ідеї до останнього кадру — було створене з любов'ю, впертістю і бажанням сказати щось справжнє. І тепер я можу з упевненістю сказати: це була **моя історія**, у кожному сенсі.

4.4 Продакшн

Коли сценарій був написаний ми одразу ж почали наші зйомки. У нас було всього 6 знімальних днів, аби отримати бажаний результат. А саме розрахунок був такий:

- 2 знімальних дні на зйомку сцен на Сцені театру
- 1 знімальний день на зйомку сцени в Грімерці
- 1 знімальний день на зйомку сцен в Лісі, та бульвару
- 2 знімальних дні на зйомку сцен в Квартирі та коридорі театру

Через мінімальний бюджет ціль хронометражу проєкту була 12-15 хвилин. Тому потрібно було працювати на повну силу.

В перезапуску проєкту було прийнято рішення що Діану зіграє студентка-акторка Анастасія Осинкіна, а Алісу як раніше зіграю я.

Грати Алісу в перші дні було тяжко, через напругу на знімальному майданчику. А саме через те що техніка, та час обмежений, і ми повинні були працювати швидко але професійно. Аліса на Сцені для мене була вже психопаткою, так як це кульмінаційна частина. Аліса одержима Діаною, і бажала її знищити, аби отримати свою бажану свободу. Діана ж в свою чергу в цій сцені вперше в своєму житті отримала нагоду дати опір. Весь час вона була скута в своїх думках, а коли на її шляху з'явилась Аліса, це нарешті відкрило очі Діані.

Також складними були зйомки в лісі, адже більшість кадрів та сюжету на цій локації займала погоня. В лісі відчувався певний релакс та ейфорії Аліси. Це її місце, це її місце мешкання, де вона може робити все що завгодно і одночасно це місце де їй заважають.

Сцени в квартирі більш наділені ніжністю, адже це місце Діани. Діана в квартирі відчуває себе собою, і це її особисте місце релаксу. Саме там вона створює образ для прослуховування в театр- мушкетерши.

Задача зйомок була показати жах наших візуальних страхів, та інтрига. Саме тому це тиллер, адже на кожному кроці повинна бути несподіванка, як і сама Аліса. Вона і сама несподівана. Її кожен крок та дія несподівані. Завдяки крутій операторській роботі Ігора, ми змогли створити антураж загадковості, хоррору, та інтриги.

4.5 Постпродакшн

На цьому етапі реалізації проєкту ми зіткнулися з **низкою технічних**, художніх і організаційних викликів, які потребували термінових рішень, гнучкості та креативного підходу. Завершальний етап створення фільму часто виглядає як фінальний штрих, але насправді саме тут концентрується вся складність: потрібно зібрати до купи кожен фрагмент, кожную сцену, кожную

емоцію — так щоб вони працювали як одне. Серед найбільших труднощів були:

- створення плавних переходів між сценами;
- відбір найвдаліших кадрів із великої кількості матеріалу;
- створення та адаптація звукових доріжок;
- переозвучка реплік персонажів;
- кольорокорекція, візуальні ефекти;
- візуальне акцентування героїнь та символів;
- створення PR-кампанії для залучення глядачів.

Переходи між сценами

Це один із найскладніших аспектів постпродакшену. У нашому фільмі сцени змінюються доволі динамічно, і було важливо зберегти **естетичну єдність** при монтажі. Ми вирішили використовувати **природні об'єкти як елементи переходів** — дерева, стіни, коридори, темні плями у кадрі. Це допомогло створити візуальну безперервність, не порушуючи темпоритму оповіді.

Звук та переозвучка

Звук — одна з ключових складових, яка впливає на **емоційне сприйняття сцени**. У нас не було професійних петличних мікрофонів під час зйомок, тому якість початкового звуку була незадовільною. Щоб зберегти якість продукту, ми вирішили зробити **переозвучку всіх реплік**. Для цього звернулися до нашого знайомого зі Школи №23, який має власну студію звукозапису. Саме там ми в спокійній обстановці, з чистим звуком, записали репліки наново, дотримуючись акторського ритму і тональності.

Для фонових звуків ми використали натуральні записи природи: спів пташок, хрускіт гілок, кроки, шепіт вітру. Вони створювали атмосферу напруженості, присутності «когось третього» поруч. Основним **саундтреком** стала пісня *Megalomaniac* гурту KMFDM — вона дала фільму жорсткий, трохи індустріальний ритм, що підкреслював бунтівний характер Аліси.

Візуальні рішення

По кольорокорекції ми працювали з двома основними палітрами:

- **теплі тони** — у сценах, де з’являється Діана;
- **темні, майже «холодно-містичні» тони** — для сцен із Алісою.

Загальний візуальний стиль фільму був витриманий у стилі “**темного лісу**”, із затемненням тіней, зменшеною яскравістю і підвищеним контрастом. Це створювало відчуття постійної загрози й атмосферу психологічного трилера.

Ми також додали візуальні акценти на героїнях — наприклад, у гримі, світлі, пластиці рухів. Не менш важливим символом стало Яблуко — ми виділили його у кожному кадрі, де воно з’являється, адже це не просто предмет, а знак тривоги, обережності, спокуси і хаосу.

PR-кампанія

Окремим напрямом стала **комунікація з аудиторією**. Щоби якомога більше глядачів дізналося про наш фільм, ми створили серію відео-тизерів, фрагментів, процесів зі знімального майданчика, які викладали на TikTok та Instagram. Ці матеріали викликали цікавість і поступово створювали інтригу навколо проєкту.

Основний фільм було опубліковано на платформі YouTube, де кожен охочий міг переглянути його повністю. Важливу роль у поширенні інформації зіграла також наша участь у грантовому конкурсі, завдяки якому частина аудиторії вже була обізнана з фільмом і чекала його на виході.

Ми обрали для фільму вікову категорію PG-13, оскільки стрічка містить жорсткі сцени, моменти з психологічною напругою, кров’ю та елементами насильства. Так було необхідно зробити, бо все ж контент не зовсім для дітей.

РОЗДІЛ 5

5.1 Висновки здобувача освіти з приводу створення дипломної роботи

Для мене ця дипломна робота стала **не просто навчальним проєктом**, а справжнім **життєвим досвідом у сфері кіноіндустрії**. Вперше я побачила, наскільки складно — і водночас захоплююче — **бути творцем з нуля**: створювати кожен кадр, думати про деталі, працювати з образами, проживати героїнь і відповідати не лише за гру, але й за цілісність фільму як продюсерка та режисерка. Це був шлях глибокого занурення, коли межа між вигаданим і реальним іноді зникала повністю.

Фінальний результат мене щиро задовольнив. Фільм вийшов не перевантаженим, не розтягнутим, але водночас емоційно насиченим і змістовним. Я прагнула зробити його не довгим — і це вдалось, однак у ньому лишилось усе найголовніше: символи, характери, підтексти, естетика і напруга, яка тримає глядача до останньої секунди. Я хотіла, щоб фільм був не лише історією про двох персонажів, а дзеркалом для кожного глядача — і саме це, на мою думку, вдалося досягти.

Фільм є актуальним, бо розповідає про внутрішній конфлікт, який переживає кожна людина. У певному сенсі, Діана й Аліса — це ми самі. Це **наші внутрішні голоси**, які борються між собою у моменти невизначеності, страху, сумнівів. Ми всі хочемо знайти відповіді, хочемо вирішити проблеми, але коли опиняємось у глухому куті — всередині прокидається наша "особистість", яка може узяти все у свої руки, вимикаючи наш контроль, наш спокій, нашу логіку.

Діана й Аліса, як образи, нагадують Інь і Ян — світло і темряву, інтуїцію і хаос. Вони не можуть існувати одна без одної. Їхній конфлікт — це притча про внутрішню рівновагу, про пошук істини, яка завжди одна — навіть якщо до неї веде боротьба.

Коли я вперше побачила фільм на екрані — я відчула щастя, справжнє, неформальне. Ця робота відкрила мені мене саму з нового боку. Я побачила, що можу бути в кадрі впевнено, вільно, що я здатна не просто грати, а жити

камерою, працювати в тиші студії так само органічно, як і на сцені. І це відчуття — не просто акторська перемога, це внутрішнє прийняття себе у новій професії.

Я особливо ціную команду, з якою ми створили цю історію. Ми пройшли через перезапуск сюжету, переписування всього з нуля, пошуки стилю, музику, переозвучку, монтаж, піар. Усе це могло не відбутися, якби поруч не було тих, хто вірив, допомагав, терпів і працював разом. Мені дорогий кожен, хто хоч на мить був частиною цього процесу — чи то фотограф, чи звукорежисер, чи гафер, чи навіть водій, який відвіз нас на зйомки. Без них цього фільму просто не було б.

Цікаво, що саме проживання ролі Аліси стало для мене певною точкою внутрішнього зламу. Я зрозуміла, що мені завжди не вистачало тієї впертості й незалежності, якими вона живе. І, можливо, саме її характер, її рішучість я взяла за основу, коли вирішила не здаватися і відновити роботу над фільмом, навіть тоді, коли все здавалося втраченим. У цьому сенсі, ця історія не лише про героїнь — вона і про мене теж.

ДОДАТКИ

Аліса з початкової версії фільму Discordia у виконанні Нікачало Крістіни

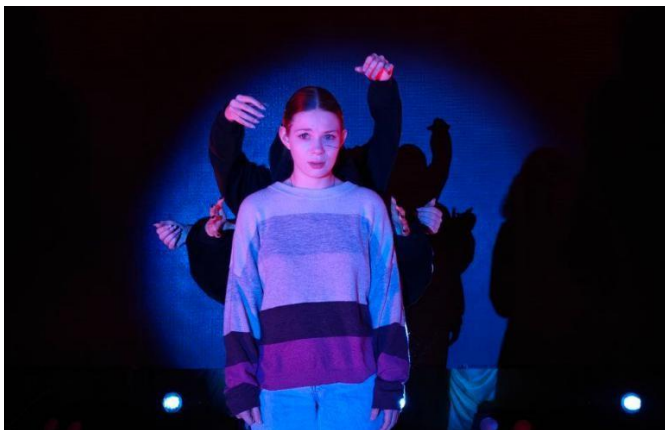


Діана з початкової версії Discordia, у виконанні Нікачало Крістіни



Фінальна версія Аліси з фільму Discordia у виконанні Нікачало Крістіни



*Додаток 2***Фінальна версія Діани з фільму Discordia у виконанні Анастасії
Осинкіної****Кадри з фільму Discordia**

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ КУЛЬТУРИ
І КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ
КАФЕДРА СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА І КУЛЬТУРИ**

Програма атестаційного екзамену
(демонстрації творчого проєкту)
студентів групи БАМП-1-21

16 червня, 12:00

Показ короткометражного фільму

DISCORDIA

Керівник творчого проєкту- н.а. України, професор кафедри
сценічного мистецтва і культури

Л.М.СОМОВ

режисери- Крістіна Нікачало, Ігор Тютюнко

Київ 2025 рік

(вул. Мала Шияновська 2, корп. 4, мистецький простір «Ковчег»)

ДІЙОВІ ОСОБИ ТА ВИКОНАВЦІ

Діана- головна героїня, тендітна, знищена життям- Анастасія Осинкіна

Аліса- друга головна героїня, альтерего- Крістіна Нікачало

Актори масових сцен

Суспільство- метафоричне явище в підсвідомості- Анастасія Овчиннікова,
Анастасія Іолоп, Анастасія Матвієнко

Знімальна команда:

Режисери- Ігор Тютюнко, Крістіна Нікачало

Оператор- Ігор Тютюнко

Гримери- Анастасія Матвієнко, Анастасія Титаренко

Оператор світла- Ігор Гула

Монтаж- Крістіна Нікачало

Викладачі майстерні

Викладач зі сценічної мови – Алла Бінеєва

Викладач з хореографії- Діана Карпенко

Викладач зі сценічного руху- Назар Майборода

Викладач з вокалу – Ірина Білоус