

УДК 791-51+316.75+17.022.1](477)
DOI: [https://doi.org/10.17721/UCS.2024.1\(14\).02](https://doi.org/10.17721/UCS.2024.1(14).02)

Альона ТИМОШЕНКО, асп.
ORCID ID: 0009-0003-1501-9476
e-mail: timoshenkoalyona@gmail.com
Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

ОБРАЗ ГЕРОЯ В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ КІНЕМАТОГРАФІ: МОРАЛЬНІ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНІ КОЛІЗІЇ ТВОРЕННЯ

Вступ. Сучасний кінематограф віддзеркалює широкий спектр героїв, які стають символами свого часу та культури, що є актуальним для сучасних досліджень. Аналіз образів героїв дозволяє розкрити глибину їхніх моральних, соціокультурних та психологічних аспектів, з'ясовуючи тенденції та цінності сучасного суспільства.

Мета дослідження – дослідити процес створення кіногероя, зокрема методи, стратегії та техніки, які автори застосовують для надання глибини та реалізму образам, та довести важливість вивчення героїв кіно в контексті сучасних викликів, таких як війни, конфлікти і соціальні зміни.

Методи. Вивчення процесу створення героя в кіно виявляє методи та стратегії, які автори використовують для набуття образами глибини та реалістичності. Це важливо для розуміння того, як кіно формує нашу свідомість та впливає на сприйняття сучасної дійсності. Розуміння процесу створення героя в кіно може бути важливим і для аналізу сучасної культури, і для пошуку шляхів розв'язання конфліктів та побудови миру. У час, коли відбуваються світові політичні зміни, Україна третій рік перебуває у стані повномасштабної війни, світ змінюється прямо зараз, питання культури є найважливішими, бо саме вони відіграють важливу роль у формуванні нових сенсів та зв'язків, національної самоідентифікації та в міжкультурному сприйнятті один одного. У дослідженні використано метод інтерв'ю, а для концептуалізації матеріалу залучено оптику праць Карла Юнг і Джозефа Кемпбелла.

Результати. Ідентифіковано основні етапи та методи створення образу героя; розкрити вплив авторських рішень на процес трансформації кіногероя; з'ясовано, як конкретний вибір авторів кіно впливає на розвиток образу героя протягом кіномистецького твору; проаналізовано віддзеркалення моральних, соціокультурних та психологічних аспектів у створенні та трансформації образу кіногероя; виявлено та розкрито значущість моральних конфліктів, соціокультурних впливів та психологічних аспектів у контексті зміни образу героя; наведено приклади, а також проаналізовано конкретні кіношедеври, що ілюструють трансформацію образу героя через шлях його створення.

Висновки. Трансформації образу героя в сучасному кінематографі присутні й дуже важливі, оскільки вони істотно впливають на культуру та суспільство.

Ключові слова: образ, герой, протагоніст, кіногерой, шлях героя, мономіф, трансформація, конфлікт, сучасна культура.

Вступ

Сучасний кінематограф відіграє ключову роль у формуванні культурного ландшафту та впливу на свідомість суспільства. Один із найважливіших аспектів, який визначає успіх кінофільму, – це вдало сформований персонаж, що в драматургії прийнято називати протагоніст, а у сфері соціально-гуманітарних наук та в побутовому контексті – головний герой кінофільму. Образ героя в кіно є не лише носієм дії, а й відображенням моральних, соціокультурних та психологічних аспектів сучасної дійсності. Ця стаття присвячена дослідженню образу героя в сучасному кінематографі через моральні та соціокультурні колізії творення. У статті розглянуто, як формується поняття "герой", хто створює героїв, як самі герої відбивають і змінюють моральні цінності, соціокультурні уявлення та психічні характеристики персонажів у кінематографічних творах. При цьому, особливу увагу приділено процесу створення героя в кіно, який передбачає аналіз "шляху героя" – його внутрішнього розвитку та зміни, а також розглянуто творчі процеси, що лежать в основі формування образу героя.

Під час дослідження враховано широкий спектр фільмів, починаючи від шедеврів Голлівуду до сучасних українських кінокартин, на основі безпосереднього спілкування з авторами, тими, хто створює українських кіноперсонажів, а також розкрито роль героя в кіно як важливого культурного феномену, що віддзеркалює сучасне суспільство та впливає на нього, а також розглянуто творчі процеси, що лежать в основі створення образів кіногероїв.

Мета дослідження: дослідити процес створення кіногероя, зокрема **методи**, стратегії та техніки, які автори застосовують для надання глибини та реалізму образам, та довести важливість вивчення героїв кіно в

контексті сучасних викликів, таких як війни, конфлікти і соціальні зміни.

Методи

Для дослідження образу героя в сучасному кінематографі використано такі і методи:

- експлікація поняття "образ героя" та суміжних понять у контексті різних типів культурних практик;
- виявлення ролі героя в процесі становлення мономіфу;
- проведення бесід з українськими драматургинєю, режисером, акторкою з метою з'ясування базових настанов формування образу героя в сучасному українському кінематографі;
- виявлення ідеальних типів та зображальних засобів у формуванні образу героя в сучасному українському кінематографі та кінематографі Голлівуду.

Ці методи дозволять провести глибоке та комплексне дослідження поняття образу героя в сучасному кінематографі, охоплюючи різні аспекти його виникнення, розвитку та впливу на суспільство.

Результати

Для того, щоб досягнути, що автори вкладають у роботу над створенням образу кіногероя, слід почати з дослідження виникнення та використання цього поняття суспільством.

Словосполучення *головний герой* – побутового вжитку. В іноземній літературі з кінематографії прийнято використовувати поняття *протагоніст (protagonist)* – *головна дійова особа (principal role)*, що в перекладі з грецької означає "актор, що грає головну роль", у поєднанні з *prōtos*, "перший" і *agōnistēs*, "актор" буде те саме поняття – той, хто виконує головну роль.

Цей термін виник у Давній Греції, у 534 до н. е., саме тоді, коли Феспіс виступив в Афінах.

Сьогодні поняття *протагоніст* і *головний герой* мають тотожне значення і використовуються не лише в кінематографі, а і в інших видах мистецтва, таких як театр чи література.

Розкладемо та дослідимо окремо поняття "образ" та поняття "герой".

Цитуючи книгу Буття 1:26 "І сказав Бог: Створімо людину за образом Нашим, і подобою Нашою..." (Огієнко, 1962), визначимо поняття "образу":

Образ і подобу Богу християнська теологія визнає як духовну основу людської особистості, яка саме відображає Бога та створена Богом як розумність, свобода волі, безсмертя, здатність до творчості та ін. (Докаш).

Із прадавніх часів людина мислила образами, бо таким чином уявляла навколишній світ. На образному уявленні ґрунтувалася будь-яка народна творчість, яка далі відображалась у міфології та художньому вираженні. Поняття образу часто використовують у філософії та психології. До поняття "образ" у філософії одним з перших звертається Платон, який вважав, що образ – це лише копія матеріального світу. У такому контексті концептуалізація образу формується в його недиференційованій єдності з ідеєю. Теорію образу, створюючи власну естетичну теорію, розглядає Арістотель: він бачить образність як один із критеріїв прекрасного. Цей мислитель вважає, що художник може зобразити предмет не тільки таким, яким він є, а й таким, яким має бути. Арістотель також зазначає, що візуальні образи можна використовувати для виховання, однак не всі образи матимуть позитивне значення у виховному процесі (Приходько, 2016).

Образ пройшов шлях від трактування його як копії копій в античному світі та середньовіччі до розуміння його як первинного феномену, автономної активності душі, здатної як до створення, так і до відтворення. У сучасному прочитанні образ, стосовно мистецтвознавства, має такі дефініції як: вигадка або припущення, факт ідеального буття, архетип, знак, засіб смислової комунікації.

Усередині поняття "образ" у ході його діалектичного розвитку сформувалися два його складники: візуальний та художній образ.

Тетяна Міронова у своїй статті "Художні та візуальні образи у сучасному образотворчому мистецтві" (2021) зазначає, що традиційні образи передаються через нову художню мову, яка не відповідає звичині значенням самого художнього образу. Міронова підкреслює, що культура сьогодні змінює свою спрямованість з комунікації вербальної на візуальну і основним завданням художнього образу є візуальний метод взаємодії з аудиторією на культурному рівні. Художні образи слугують засобами передачі інформації, тісно пов'язаними з культурним контекстом, завжди виходять за рамки простого відображення реальності і мають більш елітарний характер. Щодо візуальних образів, то вони комунікують із суспільством саме візуальною мовою, взаємодіючи з глядачем і передаючи певну інформацію чи ідею через зображення. Таким чином, і художні, і візуальні образи можуть мати як спільні риси, так розбіжності: візуальний образ є частиною художнього образу. Сучасні автори діють на перетині візуальності та художнього образу, збагачуючи свої роботи естетичними та соціальними функціями. Однак, за висновком Т. Міронової, "для розуміння художніх образів глядач має бути інформаційно та культурно підготовленим, а візуальні образи мають легко сприйматися широкою аудиторією" (Міронова, 2021, с. 1).

Такі розмірковування ще раз доводять те, що кінематограф – це найефективніший та найтиражніший спосіб впливу на суспільство, на формування суспільної думки чи ідеї, на формування образу героя, з яким глядач буде хотіти себе ототожнювати.

"Образ" у контексті літератури, кіно або мистецтва загалом, указує на візуальне, аудіальне або символічне відтворення чого-небудь – персонажа, сцени, ідеї або емоції. Образ може бути створений за допомогою слів, зображень, звуків або будь-яких інших засобів виразності. Його часто використовують для передання концепцій, вражень або почуттів. Він може мати різні рівні складності і значущості в контексті конкретного твору чи відбивати різноманітні аспекти людського досвіду.

За словником української мови в 11-ти томах, "образ" – "зовнішній вигляд когось, чого-небудь" (Білодід, 1974, т. 5, с. 561).

Щодо терміна *герой*, то його розуміння в різних контекстах історії та літератури склалося протягом багатьох століть і є результатом взаємодії різних культур, філософій та літературних традицій. Це поняття є в багатьох мовах та культурах, його визначення може змінюватися від епохи до епохи. Визначити, однак, конкретного автора чи джерело, яке б уперше дало визначення терміна "герой", складно. Такий термін широко вживаний у грецькій та римській міфології. У грецькій літературі, наприклад, епічні поеми Гомера, такі як "Іліада" і "Одіссея", грали важливу роль у формуванні уявлень про героїв. Поняття героя в образному та архетипічному сенсі вивчали філософи, Карл Юнг і Джозеф Кемпбелл, які розглядали геройські архетипи та їхню роль у людському психічному житті.

Отже, термін "герой" формувався внаслідок багатьох взаємодій між культурами, традиціями і філософіями. Конкретного автора, який визначив би його вперше, немає, але з усіх відомих нам понять можна викристалізувати основне: "герой" – це той, хто "ризикуює своїм життям заради когось або заради чогось", або "видатна своїми здібностями і діяльністю людина, що виявляє відвагу, самовідданість і хоробрість у бою і в труді" (Білодід, 1974, т. 2, с. 56).

Герой – персонаж у літературному, художньому творі чи аудіовізуальному контенті, який зазвичай вирізняється високими моральними якостями, великою сміливістю, відданістю ідеалам та перебуває в центрі подій, виконуючи ключову роль у розвитку сюжету; може представляти різні риси людського характеру та поведінки і часто зображається як символ або втілення певних ідеалів чи цінностей, які визнає спільнота.

Отже, поєднуючи обидва поняття, створюючи тим самим одне – "образ героя", можемо сказати, що це комплексна концепція, яка описує візуальний, психологічний та символічний аспекти протагоніста в кіно, літературі або інших мистецьких формах. Це не лише зовнішній вигляд героя, а й його характерні риси, мотивації, дії, внутрішні конфлікти та розвиток протягом сюжету. Образ героя може включати його ставлення до інших персонажів, середовища, а також його символічне значення для оповіді або для глибшого розуміння теми та ідеї твору. Герой обов'язково мусить мати мету та пройти "шлях героя" в кінотворі.

Поняття герой, виникнувши в часи народної творчості і міфів, віддзеркалює фундаментальні аспекти людської природи і культури. Тут герой часто виступає символом або втіленням ідеалів, цінностей та архетипів, що є важливими для спільноти.

У міфологічних традиціях герой часто є персонажем, який перевищує звичайні людські можливості. Він може мати божественне або героїчне походження та здійснювати подвиги, які непосильні для звичайних смертних. Герої в міфах часто зіштовхуються з божествами, демонами або іншими надприродними силами, а їхні подвиги не лише слугують розвагою, а й вчать важливих моральних та філософських уроків.

В епічних творах і народних оповіданнях герой зазвичай стикається зі складними випробуваннями і виконує героїчні дії, щоб пройти через них. Його подвиги можуть бути пов'язані із захистом свого народу, покаранням злочинців або розв'язанням задачі, що була поставлена перед ним.

У народних традиціях і міфах часто спостерігаємо архетипи героїв, такі як борець за справедливість, захисник народу, подорожній та багато інших. Ці архетипи віддзеркалюють універсальні теми та значення, важливі для культури.

Таким чином, герой у народній творчості та міфах відіграє важливу роль у формуванні культурного ідентитету, передаванні цінностей та навчанні важливих життєвих уроків за допомогою повчальних розповідей.

Згідно з К. Г. Юнгом (2018), надособистісна природа, наявна в кожному індивіді, складається з психічних образів, так званих архетипів, які формуються через емоційний досвід людини. Культурний архетип є свідомо переробленим психологічним архетипом, що виявляється у висновках інших осіб і містить концептуальні характеристики, які виражаються в словах чи символах, співвіднесених з міфологічним, релігійним чи казковим. Юнг розмежовує архетипи на: колективне позасвідоме і на архетиповий образ як утілену свідомість. Щоб створити образ персонажа в художньому тексті, автор використовує архетипові концепції. Наприклад, з'ясовано, що архетипові образи в кінематографі, такі як герой і антигерой, походять від таких архетипів: Дитина, Герой, Трікстер, Дух, Відродження, Самість, Аніма, Анімус та Тінь. Взаємозв'язки між цими архетипами такі: Герой протидіє Трікстеру, Герою допомагає Дух, Герой перероджується в Самість. Решту архетипів вважають другорядними.

І. Котова у своїй дисертації "Концепти герой та антигерой в американському кінодискурсі: когнітивний і прагматичний аспект" (2016) досліджує вплив юнгівських архетипів у кінодискурсі та висловлює думку, що ключова роль архетипів свідчить про їх кореляцію з архетиповими образами героя та антигероя як центральними постатями американської кіногероїки. Культурний архетип Героя містить різноманітні чесноти (сильний, справедливий, сміливий, чесний, добрий, вправний, хоробрий), зв'язок з військовою (воїн) та конструктивною (творець) діяльністю. Трікстер, як антипод Героя, утілює позитивні риси (веселий, смішний, вправний), нейтральні (хитрий) та негативні (підступний, брехливий, нещирий, деструктивний, аморальний). Архетип Тіні пов'язаний з її неусвідомленим статусом (пригнічена, інстинктивна, стихійна), наявністю в кожній особистості як протилежності его (двійник) та негативним сприйняттям (темна, демонічна). Архетип Анімуса віддзеркалює ідеал чоловіка з жіночого погляду (сильний, розумний, красивий, мужній, дбайливий, люблячий) та маскулітні характеристики, які виявляються в жіночій психіці (владність, вимогливість, раціональність, тверді принципи, рішучість). Архетип Аніми, навпаки, містить уявлення про еталонну жінку з чоловічого погляду (гарна, жіночна, добра, любляча, розумна, сильна) та вияви жіночності в чоловічій психіці (м'якість, невротичність,

іраціональність, примхливість, некеровані емоції). Архетип Дитини передбачає характеристики, пов'язані з віком або фізичними параметрами (маленька), позитивним сприйняттям (мила, ніжна, добра, гарна, смішна), відсутністю проблем і негараздів (весела, безтурботна) та непоінформованістю (наївна, необізнана). Архетип Духу активує розумові (мудрий) та фізичні характеристики (швидкий, нематеріальний, світлий, легкий). Архетип Відродження виявляється через подієво-ситуативні ознаки (переселення душ, перевтілення, воскресіння, реновація). Нарешті, архетип Самості реалізується в таких характеристиках, як самореалізація, цілісність, єдність, почуття власної ідентичності, впорядкованість, завершення.

У своїй статті "Психологія кіномистецтва та кінематографічні уподобання молоді" О. Лозинський & І. Кожушко-Лозинська (2018) наголошують, що юнгівську концепцію архетипів широко застосовують у кінодраматургії. Згідно з К. Г. Юнгом (2018), вигляд персонажа, його мова, тембр голосу та поведінка закладені в колективному несвідомому. Вибір акторів і підготовка їх до зйомки залежать від ролі, яку вони виконуватимуть: позитивної, негативної, комічної, романтичної, потворної чи страхітливої, головної або другорядної. Це саме стосується й роботи кінокомпозитора, який повинен максимально точно розкрити звукові образи та підсилити музичними засобами різноманітні сюжетні лінії, такі як ліричні сцени, сцени погоні або втечі, сцени напруження чи епічні моменти. У таких жанрах, як мюзикл, мелодрама та фентезі, музика не тільки виступає звуковим супроводом, а й часто є самостійною мистецькою формою. Успішні музичні кінотреки можуть стати популярнішими за сам фільм і отримати самостійне життя. Музика, успадкована від театру та "німого кіно", постійно супроводжує кінотвори, допомагаючи кіногероям розкрити свій внутрішній світ і торкнутися душі глядача. Звукове оформлення фільму формує в глядачів відповідний настрій, оскільки музичні та звукові архетипи є кроскультурними та емоційно зрозумілими для більшості людей.

Юнгівські архетипи здебільшого представлені образами й персонажами, асоційованими з певними ролями, а не сюжетами. Однак сучасне героїчне кіно тісно пов'язане з архетипами, що обговорюють, зокрема, у рамках концепції героїчного *мономіфу*.

Це поняття використовує Джозеф Кемпбелл (2024) у своїй роботі "Тисячолікий герой" (The Hero with a Thousand Faces), де розглядає концепцію героя-архетипу, який переживає специфічний шлях, відомий як "мономіф". За цією концепцією, герой подорожує через різні етапи своєї пригоди, зазнаючи випробувань, виходячи на бій зі злом і повертаючись зі здобутками чи новим знанням.

Основна ідея полягає в тому, що цей архетип героя виявляється в міфах і легендах різних культур та епох. Незважаючи на різноманітність деталей, загальна структура героїчної подорожі схожа.

У цьому контексті герой – це не обов'язково особа. Це може бути будь-який суб'єкт, який пройшов цей епічний шлях подорожі. Кемпбелл (2024) розглядає героя як символічний образ, що відображає універсальні аспекти людського досвіду та самовдосконалення.

Американський культуролог Дж. Кемпбелл (2024) – дослідник культурного героя в контексті порівняльної міфології – увів поняття "мономіфу", яким він вважає універсальну структуру побудови сюжету про життя та пригоди героя. За визначенням Кемпбелла, культурний

герой – це людина, яка змогла подолати свої особисті та історичні обмеження, досягнувши універсальних форм, властивих усім людям. Зробивши порівняльний аналіз кількох сотень міфів, казок та релігійних текстів різних епох і культур, Дж. Кемпбелл дійшов висновку, що існує універсальний **"шлях героя"**, що складається з 17 кроків, але пізніше цю теорію скоротили і стали активно використовувати у написанні кіносценаріїв.

К. Воглер (1985) у своїй праці "Практичний посібник Дж. Кемпбелла про героя з тисячею облич" дає перелік та пояснення до кожного з 12 кроків мономіфу:

"1. ЗВИЧАЙНИЙ СВІТ: Герой знайомиться зі своїм звичайним світом. Більшість історій відбуваються в особливому світі, світі, який є новим і чужим для його героя. Якщо ви збираєтесь розповісти історію про рибу поза її звичайним середовищем, вам спочатку потрібно створити контраст, показавши її в буденному, звичайному світі.

- "Чарівник країни Оз": Дороті в Канзасі.
- "Хоббіт": Більбо Бегінс у Хоббітоні.
- "Зоряні війни": Люк Скайвокер на Татуїні.
- "Король Лев": Сімба на Скелі Гордості.

2. ЗАКЛИК ДО ПРИГОД: перед героєм постає проблема, виклик або пригода.

- "Чарівник країни Оз": торнадо.
- "Хоббіт": прибуває чарівник Гендальф.
- "Зоряні війни": загадкове повідомлення R2D2.

3. ВІДМОВА ВІД ВИПРОБУВАННЯ: герой спочатку не хоче проходити випробування. Часто на цьому етапі герой стоїть на порозі пригод.

- "Зоряні війни": Люк відмовляється від квесту, доки не дізнається, що його тітка й дядько мертві.
- "Король Лев": Сімба відмовляється повернутися до Скелі Гордості та прийняти свою долю.
- "День бабака": приклад негативного циклу, викликаного відмовою від дзвінка.

4. ЗУСТРІЧ ІЗ НАСТАВНИКОМ: героя підбадьорюють мудрець чи жінка. До цього часу багато історій представили персонажа, схожого на Мерліна, який є наставником героя. Згодом герой повинен опинитися сам на сам з невідомим.

- "Хоббіт": Гендальф.
- "Зоряні війни": Обі-Ван Кенобі.
- "Попелюшка": Хрещена фея.

5. ПЕРЕСТУПАТАННЯ ПОРОГУ: герой переступає перший поріг і вперше повноцінно потрапляє в особливий світ своєї історії. Це момент, коли розгортається історія і починаються пригоди.

- "Чарівник країни Оз": Дороті повинна вивчити правила країни Оз.
- "Матриця": Нео повинен визначитися з вибором між реальністю та нереальністю Матриці.

6. ВИПРОБУВАННЯ, СОЮЗНИКИ І ВОРОГИ: Герой стикається з випробуваннями та помічниками. Герой змушений знаходити союзників і ворогів в особливому світі, а також проходити певні випробування та виклики, які є частиною його навчання.

- "Володар кілець": Семвайз Гемгі.
- "Чарівник країни Оз": Жерстяний лісоруб, Опуда-ло та Боягузливий Лев.

7. ВНУТРІШНЯ ПЕЧЕРА: герой досягає внутрішньої печери. Нарешті герой потрапляє в небезпечне місце, часто глибоко під землею, де захований об'єкт його пошуків.

8. НАЙВАЖЛИВІШЕ ВИПРОБУВАННЯ: герой втримує найважливіше випробування. Це момент, коли

герой торкається дна. Він стикається з можливістю смерті, доведений до межі в сутичці з міфічним звіром. Це критичний момент у будь-якій історії, випробування, під час якого герой ніби вмирає та народжується знову. Це основне джерело магії міфу про героя. Відбувається так, що глядачі ототожнюють себе з героєм. Нас захоплюють пережити відчуття межі смерті разом із героєм. Ми тимчасово пригнічені, потім нас оживляє повернення героя зі смерті. Ти ніколи не будаєш більш живим, ніж тоді, коли думаєш, що помреш.

- "Зоряні війни": підрив зірки смерті.
- "Володар кілець": Гора Дум.
- "Чарівник країни Оз": перемогти злу відьму.

9. ГЕРОЙ ЗАХОПЛЮЄ МЕЧ: переживши смерть, убивши дракона чи Мінотавра, герой заволодіває скарбом, який він прийшов знайти. Іноді "меч" – це знання та досвід, які ведуть до більшого розуміння та примирення з ворожими силами. Також герой може помиритися з жінкою. Жінки в цих історіях (або чоловіки, якщо герой жінка) зазвичай "змінюють форму". Здається, що вони змінюються за формою чи віком, віддзеркалюючи незрозумілі та мінливі аспекти протилежної статі, саме так їх бачить герой.

10. ДОРОГА НАЗАД: Герой ще не вийшов з лісу. Деякі з найкращих сцен погоні відбуваються саме в цей момент, коли героя переслідують ті, у кого він викрав еліксир або скарби (Індіана Джонс)

11. ВОСКРЕСІННЯ: Герой виходить із особливого світу, набувши певного досвіду.

12. ПОВЕРНЕННЯ З ЕЛІКСИРОМ: Герой повертається до свого звичного світу, але його пригода була безглуздою, якщо б він не приніс еліксир, чи скарб, чи не засвоїв якогось уроку з особливого світу" (с. 1–2).

"Тисячолікий герой" здобув популярність і в Голлівуді. Кінорежисери Джордж Лукас і Джордж Міллер вважають себе багато чим зобов'язаними авторів цієї книги. Її вплив простежуємо в роботах Стівена Спілберга, Джона Бурмена, Френсіса Копполи та інших голлівудських майстрів.

У практичному гайді Крістофера Воглера (1985) до книги "Тисячолікий герой" Дж. Кемпбелла автор пояснює, що в тому, що кіноіндустрія поступово поглинає ідеї Кемпбелла, немає нічого дивного: його праці – своєрідний набір зручних та надійних інструментів для сценариста, продюсера чи режисера. З їхньою допомогою завжди можна створити історію, що відповідає певній ситуації, і при цьому драматичну, захопливу, психологічно достовірну. Будь-яку невдалу сюжетну лінію можна виправити так, щоб вона чинила на глядача максимальну дію.

Ці інструменти пройшли перевірку часом. Вони давніші за єгипетські піраміди і доісторичні наскельні малюнки.

Заслуга Кемпбелла в тому, що він зібрав ці ідеї, сформулював їх, назвав своїми іменами та організував у єдину систему. Він першим виявив модель, яка лежить в основі будь-якої розповіді.

"Тисячолікий герой" представляє одвічну тему фольклору і всієї літературної традиції: міф про героя. Проаналізувавши героїчні міфи різних народів, Кемпбелл (2024) дійшов висновку, що це фактично та сама історія, переказана в незліченній кількості варіацій. Герой є центром розгортання оповіді. Він виявив, що будь-яка розповідь, за наміром автора чи ні, дотримується давньої схеми міфу і всі історії, від вульгарного анекдоту до найвищих досягнень літератури, можна тлумачити в категоріях подорожі героя: як "мономіф", основні засади якого він викладає у своїй книзі.

Шлях героя є напрочуд стійким набором елементів, що відбиває глибинні процеси людської свідомості, деталі варіюють у різних традиціях, але суть незмінна.

Такі історії мають універсальну силу і відгукуються в душі кожної людини, оскільки сягають колективного несвідомого і торкаються загальних проблем. В основі цих історій лежать вічні питання, із яких кожна дитина починає пізнання світу і себе: хто я? звідки я прийшов? куди потраплю після смерті? що таке добро і що таке зло? чи маю я вибирати між ними? яким буде завтрашній день? куди пішов день учорашній? хто мене оточує?

Ідеї, які вкоренилися в міфології й описані Кемпбеллом у "Тисячолікім герої", можна застосувати до аналізу чи не будь-якої людської проблеми. Вони найцінніший ключ до життя та незамінний засіб ефективної взаємодії з широкою аудиторією.

Джон Трубі (2008), один з найкращих голлівудських сценаристів, у книзі "Анатомія історії: 22 кроки для створення успішного сценарію" говорить, що розповідати потрібно про найкращого з героїв. Чому будувати розповідь потрібно довкола найкращого героя? Він буде найбільш цікавим і вам, і публіці. Саме цей герой і має рухати дію. Щоб знайти найкращого з героїв, поставте собі доленосне запитання: що я люблю в кожному з героїв? Ви можете перевірити героя подальшими питаннями. Чи я хочу побачити, що з ним буде далі? Чи подобається мені спосіб його мислення? Чи хвилюють мене проблеми, з якими він зіткнеться? І якщо в ідеї свого сценарію ви не бачите такого героя, який би додався вам, беріть іншу ідею. (с. 83).

Процес створення героя в кіно Д. Трубі описує в таких кроках:

"Перший крок створення: вимоги до позитивного героя – переконатися, що він відповідає тим вимогам, які має задовольняти герой будь-якої розповіді. Ці вимоги випливають із основної функції головного героя: він рухає сюжет, а тому:

- має привертати увагу;
- публіка має ототожнювати себе з героєм, але не повністю;

- глядач повинен співчувати герою.

Другий крок створення героя: розвиток образу:

- самовираження у героя;
- розвиток героя у вашій історії;
- техніка роботи з персонажами: подвійний розворот.

Третій крок створення героя: прагнення:

• є тільки одне прагнення, яке стає в міру розгортання сюжету все сильніше. Якщо прагнень більше, дія розвалиться;

- прагнення має бути максимально зрозумілим;
- бажання задовольняється ближче до кінця оповіді.

Четвертий крок створення героя: народження суперника:

- без суперника не обійтись;
- суперник – особистість;
- цінності суперника протилежні цінностям героя;
- у суперника сильна, але порочна моральна позиція;
- суперник чимось схожий на героя;
- суперник перебуває поряд з героєм" (с. 84–102).

Приклади:

фільм "Основний інстинкт" (сценарист Джо Естерхаз, 1992): Нік Каррен – розумний і вольовий офіцер поліції, який уживає наркотики і без підстав стріляє в людей. Кетрін, не менш розумна, раз у раз кидає йому виклик і, використовуючи слабкість Каррена до сексу та наркотиків, заманує його у своє ліжко;

фільм "Зоряні війни" (режисер Джордж Лукас, 1977): Люк Скайуокер – імпульсивний наївний юнак, який прагне робити добро і має колосальну, але не виявлену силу. Дарт Вейдер – батько Люка і великий джедай. Він здатний і перехитрити Люка, і здолати його в бою та використовує все, щоб переманити Люка на темний бік (Трубі, 2008, с. 104).

Аналіз образу героя в кіно може бути багатограним і враховувати різні аспекти, які впливають на сприйняття та інтерпретацію героя. Далі розглянемо основні підходи до такого аналізу з прикладами.

Технічний аналіз

Кіно завжди було найбільш технологічно містким з популярних мистецтв. Технічний аналіз зосереджено на тому, як засоби кінематографу: операторську роботу, монтаж, світло, звук та спецефекти – використовують для створення образу героя У книзі "Техніка кіно- та відеомонтажу: історія, теорія, практика" (The technique of film and video editing: history, theory, and practice) Кена Десінджера (2010) описано, як монтаж може змінювати сприйняття персонажа. Наприклад, швидкий монтаж може надавати герою динаміки і напруги, натомість повільний монтаж може створювати відчуття спокою або меланхолії. Якщо повернутися до історії виникнення кінематографу, то згадаємо, що протягом перших 30 років фільм був переважно німим засобом передачі зображення, інновації в монтажі Д. В. Гріффіта, С. Ейзенштейна та В. Пудовкіна були візуальними. Першим в історії повнометражним фільмом із використанням озвучування синхронних реплік став музичний кінофільм "Співак джазу" (1927, режисер Алан Кросленд). Коли в кіно додали звук, це була скоріше технічна новинка, ніж творче доповнення. Лише в роботах Безіла Райта, Альберто Кавальканти, Рубена Мамуляна та Орсона Уеллса монтаж звуку показав його (звуку) виражальні можливості. Кар'єра Стенлі Кубрика, від "Шляхів слави" (1957) до "Цілісної металевої оболонки" (1987), показова. Кубрик завжди користувався наявними технологіями, але, починаючи з "2001: Космічна одіссея" (1968), він почав кидати виклик загальноприйнятим умовностям і робити технологію центральною темою кожного зі своїх фільмів. Він довів, що технології та творчість не виключають одне одного. Технологію саму по собі не потрібно використовувати творчо, але в правильних руках це можна зробити. Технологія відіграє вирішальну роль у формуванні фільму, але це лише інструмент у людських руках митців, які використовують свої ідеї в цьому середовищі (Десінджер, 2010).

Психологічний аналіз

Психологічний аналіз розглядає внутрішній світ героя, його мотивації, страхи, бажання та емоції. Він також враховує взаємодію героя з іншими персонажами і те, як ця взаємодія розкриває його характер. У "Characters in Film and Other Media: Theory, Analysis, Interpretation" Дженса Едера (2008) ідеться про те, що психоаналітичні позиції зазвичай передбачають далекою аналогію між героями та людьми. Вони доповнюють герменевтичний підхід психоаналітичними моделями особистості (особливо запропонованими Зигмундом Фрейдом і Жаком Лаканом), щоб пояснити внутрішнє життя героїв, з одного боку, і реакції глядачів чи читачів, з іншого. Отже, їхня центральна сфера інтересів – психіка героїв і реципієнтів. Певна позиція, наприклад та, якої дотримується Карл Густав Юнг, сприймає символи як вираження внутрішніх процесів. Фільм "Памфір" розповідає історію головного героя Памфіра, який має складний психологічний профіль. Автор філь-

му Дмитро Сухолиткий-Собчук змальовує героя як неоднозначного персонажа, він не є повністю позитивним, навпаки, його поведінка досить суперечлива. Він відданий своїм принципам, так само як і своїй сім'ї, через що з ним і трапляються неприємності: він змушений знову займатися кримінальною діяльністю, аби захистити свою сім'ю. Біда в тому, що через це може сім'ю втратити. А тому головний герой постійно перебуває у внутрішньому конфлікті. Його минуле життя, пов'язане з криміналом, залишило глибокі психологічні рани. Памфір часто стикається з флешбеками і почуттям провини за свої минулі дії. Ці травми впливають на його рішення і поведінку в теперішньому часі. Памфір часто вступає в конфлікти з людьми зі свого минулого, що відображає його боротьбу за збереження власної ідентичності. Його стосунки з оточенням відбивають постійну боротьбу між прагненням до змін і потребою виживати в жорстоких умовах. Його мотивації, психологічні травми і соціальні взаємодії створюють багатогранний образ, що робить його персонажем, вартим глибокого аналізу та розуміння.

Гендерний аналіз

Гендерний аналіз зосереджено на тому, як гендерна ідентичність і ролі впливають на зображення та сприйняття героя. Це включає аналіз того, як кіно віддзеркалює та конструює гендерні стереотипи.

У своїй праці "Visual Pleasure and Narrative Cinema" (1975) Лора Малві (науковиця, режисерка-авангардистка, феміністка) вивчає, як класичний Голлівуд використовував об'єктивацію жінок через "чоловічий погляд". Вона стверджує, що кінематографічна система класичного голлівудського кіно поміщає глядача в чоловічу суб'єктну роль; щодо жінки на екрані, то вона зображується як об'єкт бажання саме цього "чоловічого погляду". Малві зазначає, що в часи класичного Голлівуду глядача заохочували асоціювати себе з головними героями, але здебільшого це були саме чоловіки. Водночас, жіночі персонажі Голлівуду в 1950-х і 1960-х роках, як каже Малві, існували "для того, щоб на них дивитися", тоді як розташування камери і чоловіча аудиторія виконували функцію "носія погляду".

У фільмі "Кіборги" режисера Ахтема Сеїтаблаєва демонстровано сильні гендерні ролі і маскуліні якості головних героїв, але також порушено питання емоційної вразливості та взаємної підтримки серед чоловіків. Жінки у фільмі виконують важливу роль підтримки, що підкреслює їхній внесок у збройну звитягу. Гендерний аналіз цього фільму показує, як кінематограф може відбивати і підривати традиційні уявлення про гендерні ролі в умовах війни. Слід зазначити, що прем'єра фільму відбулася у 2017 році, ще до повномасштабного вторгнення. За словами заступниці міністра оборони Наталії Калмикової, кількість жінок у Збройних силах України на січень 2024 становить майже 70 тисяч. Із них 47,2 тисячі – військовослужбовиці, 6,5 тисяч перебувають на керівних посадах, а близько 4 тисяч – на лінії зіткнення. Жінки очолюють більшість бойових посад, добровільно беруть участь у національно-визвольній боротьбі, займаються волонтерською діяльністю, незважаючи на те, що дискримінаційні законодавчі обмеження на доступ жінок до всіх військових професій скасовано тільки у 2018 році під впливом ветеранського жіночого руху. В Україні показник чисельності жінок у збройних силах один із найвищих, порівнюючи з іншими арміями світу, враховуючи армії НАТО. Тобто гендерна рівність у сучасному українському воєнному кінематографі буде змінюватися відповідно до змін і в реальному житті суспільства.

Ураховуючи тенденції останніх років, аналіз потрібно розширювати за рахунок етнічного, расового походження та інклюзивності. У статті «"Оскар" тепер вручатимуть за новими правилами: більше жінок, ЛГБТ та рас» К. Хорошак, розміщеній на офіційному сайті Української правди, йдеться про те, що Американська кіноакадемія ще у 2020 році представила нові стандарти, яким мають відповідати картини для номінації на премію Оскар в категорії "Найкращий фільм". "Стандарти розроблені для заохочення рівного представництва на екрані і за його межами, щоб краще віддзеркалити різноманітність аудиторії, що йде в кіно". Зазначається також, що під час випрацювання нових критеріїв використовували, зокрема, стандарти Британської академії кіно і телевізійних мистецтв (BAFTA).

Усього Американська кіноакадемія представила 4 стандарти, у кожному з яких є кілька пунктів, пов'язаних з етнічними, расовими, гендерними або інклюзивними ознаками, з-посеред яких такі: - один з головних героїв або героїв другого плану має бути темношкірим, азійцем, латиноамериканцем, жителем Близького Сходу або представником іншої етнічної групи:

- не менш 30 % акторського складу фільму мають бути представлені жінками, етнічними представниками, членами ЛГБТ-спільноти або людьми з обмеженими можливостями;
- основна тема картини має стосуватися расових, гендерних проблем або проблем людей з обмеженими можливостями;
- стажистами, дистриб'юторами, керівниками рекламної кампанії мають бути кілька представників інших етнічних груп, жінок, членів ЛГБТ-спільноти.

Починаючи з 96-ї церемонії, у 2024 році для отримання номінації на головну статуетку кінокартина повинна буде відповідати щонайменше двом з чотирьох представлених стандартів.

Культурний аналіз

Культурний аналіз зосереджено на тому, як культурний контекст впливає на зображення героя. Це може включати вивчення соціальних, історичних та політичних аспектів, які впливають на створення і сприйняття образу. У книзі "Сила міфу" (The Power of Myth) (1991) Джозеф Кемпбелл аналізує вплив культурних архетипів і міфів на створення кіногероїв. Наприклад, герой у фільмі "Аватар" (Avatar) Джеймса Кемерона віддзеркалює міфологічні та культурні архетипи, які мають глибоко вкорінені в різних культурах. Той самий герой з фільму "Памфір" живе в суспільстві, де кримінальні структури мають великий вплив. Соціальні і культурні норми змушують його робити вибір між особистим благополуччям і вірністю своїм принципам. У фільмі також актуалізовано питання традицій і їхнього впливу на індивідуальні рішення. Памфір намагається знайти баланс між дотриманням традицій і потребою змін, що є важливим елементом аналізу.

Семіотичний аналіз

Семіотичний аналіз досліджує використання символів та метафор для створення глибшого значення образу героя. Він може включати аналіз кольору, предметів, локацій та дій. "Тіні забутих предків" (1965) – це культовий український фільм режисера Сергія Параджанова, який ґрунтується на однойменній повісті Михайла Коцюбинського. Фільм відомий своїм багатим використанням символіки, яка допомагає розкрити глибші змісти та культурні контексти. У фільмі є символіка природи – Карпатські гори є не лише місцем дії, а й си-

мволом постійності та незмінності природи, яка оточує героїв і впливає на їхнє життя. Вони також уособлюють зв'язок з предками, традиціями та народною культурою, які є центральними темами фільму. Вода часто символізує як життя, так і смерть. Наприклад, річка, яка розділяє два ворожі роди, уособлює непереборну перешкоду між ними, але також може символізувати очищення та відродження. Кольори: червоний колір використано в багатьох сценах, він має подвійне значення. З одного боку, – символізує любов і пристрасть між Іваном і Марічкою, а з іншого – кров і трагедію, які переслідують героїв протягом усього фільму. Червоний також нагадує про народні обряди і ритуали, підкреслюючи культурні аспекти життя героїв. Білий колір часто асоціюється з чистотою і духовністю. У сценах з Марічкою білий колір підкреслює її невинність і чистоту любові. Водночас у сценах смерті білий колір символізує перехід до іншого світу і зустріч з предками. Фільм багатий на зображення традиційних гуцульських обрядів, які мають символічне значення. Весільні сцени символізують єднання не лише двох людей, а й двох родів, тоді як похоральні обряди нагадують про невідворотність смерті і зв'язок з предками. Параджанов активно використовує міфічні образи, такі як лісові духи, що наголошують на тісному зв'язку людини з природою і свідчать про духовний вимір народної культури. Ці образи допомагають створити відчуття магічного реалізму, що пронизує весь фільм. Семіотичний аналіз фільму "Тіні забутих предків" дозволяє побачити, як глибоко вкорінені культурні та природні елементи можуть впливати на наратив і візуальний стиль фільму. Використовуючи символіку природи, кольорів, народних обрядів і міфічних образів, Параджанов створює багатогарний і глибокий твір, який продовжує залишатися актуальним і важливим для української культури та кінематографу.

Деякі сучасні кінокритики називають фільм Дмитра Сухолиткого-Собчука "Памфір" сучасною інтерпретацією фільму Сергія Параджанова "Тіні забутих предків".

Ці приклади демонструють, як різні підходи до аналізу можуть розкрити багатогранність образу героя в кіно, надаючи глядачам можливість глибше зрозуміти й інтерпретувати кінематографічні твори, а авторам розширити спектр інструментів впливу на глядача.

Образ героя в сучасному кінематографі є складною та багатогранною конструкцією, що дозволяє відбити різноманітні аспекти людського досвіду та суспільних реалій. У сучасному українському кіно ці образи часто віддзеркалюють моральні та соціокультурні колізії, які допомагають глядачам глибше зрозуміти і пережити події, зображені на екрані. Герої українських фільмів стикаються з етичними дилемами, соціальними викликами та особистими конфліктами, що робить їх історії резонуючими і актуальними.

Моральні колізії в кіно часто відображають внутрішні конфлікти персонажів, їхню боротьбу з власними дилемами та вибором між "правильним" і "неправильним". Ці колізії можуть стосуватися особистих переконань, цінностей і мотивів героя. Ховард Субер, автор книги "The Power of Film" (2006), розглядає в ній теоретичні засади кіномистецтва, зокрема створення персонажів та їхніх конфліктів. Він підкреслює важливість конфлікту як центрального елемента наративу, що дозволяє глибше дослідити мотиви і дії героїв, і навіть пропонує таку перевірку: Коли хтось розповідає нам про фільм, наше перше запитання, швидше за все, буде таким: "Про що він?" Це рідко прохання продекламувати весь сюжет; скоріше це спроба зрозуміти, у чому полягає фундаме-

нтальний конфлікт фільму. Якщо ви не можете сказати, у чому полягає центральний конфлікт, фільму буде важко знайти аудиторію.

Розглянемо моральні соціокультурні колізії на прикладах успішних українських фільмів останніх років:

Моральні колізії – конфлікти часто ґрунтовані на протиріччях між особистими переконаннями та вимогами оточення.

"Памфір" (2022)

У фільмі "Памфір" однойменний головний герой кидає своє кримінальне минуле, але змушений повернутися до нього, щоб захистити свою сім'ю. Памфір стикається з вибором між моральним обов'язком перед сім'єю і дотриманням закону, що підкреслює його внутрішній конфлікт.

- Злочин і покаєння: Герой намагається не повертатися до кримінального минулого, але обставини змушують його таки повернутися до нього. Це створює моральну дилему між його прагненням до змін і необхідністю захистити сім'ю.

- Життя і смерть: Ризик для власного життя заради близьких підкреслює моральну дилему між власною безпекою і відповідальністю перед родиною.

"Погані дороги" (2020)

Фільм "Погані дороги" складається з кількох новел, які розкривають моральні дилеми, з якими стикаються герої під час війни.

- Вживання і мораль: Герої змушені вибирати між вживанням і збереженням моральних принципів, що підкреслює їхню етичну боротьбу в умовах війни.

- Сила і безсилля: Сцени насильства і приниження зображають моральні колізії між використанням сили для самозахисту і безсиллям перед жорстокістю.

"Як там Катя?" (2022)

Фільм зосереджений на особистій історії героїні, яка стикається з моральними дилемами у своєму житті.

- Материнська любов і самопожертва: Героїня змушена робити вибір, що впливає на її дочку, що створює моральні колізії між особистими бажаннями і відповідальністю перед дитиною.

- Правда і брехня: Вона стикається з питанням, чи варто розкривати правду, яка може завдати болю, чи краще приховувати її.

Соціокультурні колізії у фільмах віддзеркалюють взаємодію героїв із суспільними нормами, стереотипами та очікуваннями.

"Памфір" (2022)

- Традиції і сучасність: Герой намагається знайти баланс між дотриманням місцевих традицій і потребою змін у своєму житті, що створює конфлікт між культурними нормами і сучасними викликами.

- Соціальні стереотипи: Памфір стикається з соціальними очікуваннями та тиском з боку суспільства, що ускладнює його шлях до змін.

"Погані дороги" (2020)

- Війна і суспільство: Взаємодія цивільних і військових в умовах війни виявляє соціальні колізії, пов'язані з вживанням, страхом і надією на мир.

- Гендерні ролі і насильство: Фільм розкриває питання гендерного насильства, показуючи, як війна впливає на жінок і їхню боротьбу за вживання та гідність.

"Як там Катя?" (2022)

- Соціальні очікування: Героїня стикається із тиском суспільства, яке має свої очікування щодо ролі матері та жінки, що створює конфлікт між її особистими прагненнями та соціальними нормами.

• Економічні труднощі: Фільм розкриває проблеми, пов'язані з економічною нестабільністю, яка впливає на вибір героїні та її здатність зберегти життя своєї доньки.

Дискусія і висновки

Підсумовуючи, можна дійти висновку, що образ є різновидом культурної практики, що керує увагою спільноти у формі розваги (Платон) або висування способу прекрасного/належного буття. Образ героя в аналізованому контексті стає способом фокусування публічної уваги на певному персонажі, дії якого стають змістом організації центрального сюжету. Власне, мономіф являє собою стрижневі етапи формування героя, умови висування значущості його образу з-посеред множини послідовних подій. Рівень випробування, складність конфліктів та відповідність їх подолання правилам вирізняє його з-поміж інших персонажів.

Образ героя в суспільстві та образ героя в кінематографі може відрізнятися лише тим, що в реальному житті герой стає героєм в момент, коли ризикує життям заради когось або чогось, кіногерой не завжди може мати позитивний образ. Створюючи героя в кіно, драматургиня та режисерка Наталка Ворожбит, режисер і автор Дмитро Сухолиткий-Собчук, театральна та кіноакторка Анастасія Карпенко творять свого героя чи героїню неоднозначним(ою), суперечливим(ою), нанизуючи в ньому(ій) внутрішні та зовнішні конфлікти. Саме від конфлікту залежить успіх історії та успішність фільму. У сучасному українському кінематографі образ героя є втіленням складних моральних та соціокультурних колізій, що резонують із сучасним суспільством. Аналіз фільмів "Памфір", "Погані дороги" та "Як там Катя?" показує, як ці колізії формують багатовимірні образи героїв, які зіштовхуються з різними внутрішніми та зовнішніми конфліктами.

Моральні колізії, такі як злочин і покаєння, виживання і мораль, материнська любов і самопожертва, демонструють етичні дилеми, які змушують героїв робити складні вибори, що віддзеркалюють їхню внутрішню боротьбу та розвиток. Ці конфлікти є важливими для розкриття характерів персонажів й утримання уваги глядачів, що підтверджують концепції, викладені в книзі "The Power of Film" Ховарда Субера.

Соціокультурні колізії, такі як конфлікти між традиціями і сучасністю, соціальними очікуваннями та реальністю, а також гендерні ролі і насильство, відображають взаємодію героїв із суспільними нормами та викликами. Ці конфлікти допомагають підкреслити соціальні проблеми, з якими стикається сучасне українське суспільство, і роблять фільми більш релевантними для широкої аудиторії.

Важливість конфлікту у створенні захопливих і глибоких фільмів, підкреслену Субертом, підтверджують проаналізовані фільми, де конфлікт слугує ключовим елементом для розвитку сюжету і розкриття персонажів. Моральні і соціокультурні колізії створюють багатовимірні образи героїв, які віддзеркалюють складність і багатогранність сучасного українського суспільства.

Отже, сучасний український кінематограф, використовуючи моральні та соціокультурні конфлікти, створює героїв, які резонують з глядачами і відображають реальність та виклики нашого часу. Ці фільми не лише розважають, а й змушують поміркувати про важливі питання, що робить їх значущими й актуальними і для української аудиторії, і для міжнародної спільноти.

Розглядаючи концепцію кінематографічного героя, нагадаємо слова Арістотеля: "Ніколи душа не мислить без

образу". Саме тому, створюючи персонажа у фільмі, автор використовує конкретні образи та візуальні елементи, щоб показати внутрішні переживання героя глядачеві.

Список використаних джерел

- Білодід, І. К. (Голова редкол.) (1970–1980). *Словник української мови: в 11 т. Наукова думка*. <http://surl.li/unkil>
- Докаш, В. Образ і подоба Божа. В Українська релігієзнавча енциклопедія. <https://ure-online.info>
- Кемпбелл, Дж. (2024). *Тисячолитий герой* (О. Мокровольський, Пер. з англ.). Terra Incognita. (Оригінал опубліковано 2008 р.)
- Котова, І. (2016). *Концепти героїв та антигероїв в американському кінодискурсі: когнітивний і прагматичний аспект* [Дис. канд. філол. наук, Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна]. <http://surl.li/upupp>
- Лозинський, О., & Кожушко-Лозинська, І. (2018). Психологія кіномистецтва та кінематографічні уподобання молоді. *Psychological Dimensions of Culture, Economics, Management: Science Journal*. <http://surl.li/unmhq>
- Міронова, Т. (2021). "Художні" та "візуальні" образи у сучасному образотворчому мистецтві. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал*. <http://surl.li/unmdb>
- Орієнко, І. (1962). *Біблія в перекладі. Буття 1. Глава 2*. British and Foreign Bible Society. <http://surl.li/univx>
- Офіційний сайт Міністерства оборони України. (2024, 1 травня). <http://surl.li/unmnb>
- Приходько, І. (2016). Дослідження поняття «образ» у гуманітарній парадигмі. *Науковий вісник Херсонського державного університету*, 25. <http://surl.li/unkcm>
- Хорошак, К. (2020, 9 вересня). "Оскар" тепер вручатимуть за новими правилами: більше жінок, ЛГБТ та рас. *Українська правда* <http://surl.li/unmkb>
- Юнг, К. Г. (2018). *Архетипи і колективне несвідоме* (К. Котюх, Пер.; О. Фешовець, наук. ред. укр. вид.), 2-ге опрац. вид. Астролябія.
- Campbell, J. (1991). *The Power of Myth*. <http://surl.li/unmim>
- Dancyger, K. (2010). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. 5th ed.
- Eder, J. (2008). *Film Characters: Theory, Analysis, Interpretation*. English outline of the German monograph: Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Schüren
- Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. <http://surl.li/unmiv>
- Subert, H. (2006). *The power of film*. Publisher: Michael Wiese Productions
- Trubi, J. (2008). *The anatomy of story_22_steps_to_becomina master storyteller*. Farrar, Straus and Giroux
- Vogler, C. (1985). *A Practical Guide to The Hero With a Thousand Faces by Joseph Campbell*. <http://surl.li/uoofs>

References

- Bilodid, I. K. (Head of the editorial office) and others. (1970-1980). *Dictionary of the Ukrainian language: in 11 t. Scientific opinion* [in Ukrainian]. <http://surl.li/unkil>
- Dokash, V. The image and likeness of God. Ukrainian Religious Encyclopedia [in Ukrainian]. <https://ure-online.info>
- Campbell, J. (2024). *The Hero with a Thousand Faces*. (Translated from English O. Mokrovolskyi). Terra Incognita Publishing House. (The original was published in 2008) [in Ukrainian].
- Kotova, I. (2016). *The concepts of hero and anti-hero in the American film discourse: cognitive and pragmatic aspects* [Doctoral dissertation, V. N. Karazin Kharkiv National University]. PQDT Open [in Ukrainian]. <http://surl.li/upupp>
- Lozynskyi, O., & Kozhushko-Lozynska, I. (2018). *Psychology of film art and cinematographic preferences of young people*. Psychological Dimensions of Culture, Economics, Management: Science Journal [in Ukrainian]. <http://surl.li/unmhq>
- Mironova, T. (2021). "Artistic" and "visual" images in modern fine art. Bulletin of the National Academy of Management Personnel of culture and arts: Sciences. magazine [in Ukrainian]. <http://surl.li/unmdb>
- Ohienko, I. (1962). *The Bible in translation. Genesis 1. Chapter 2*. British and Foreign Bible Society [in Ukrainian]. <http://surl.li/univx>
- Official website of the Ministry of Defense of Ukraine. (2024, May 1) [in Ukrainian]. <http://surl.li/unmnb>
- Prykhodko I. (2016) Study of the concept of "image" in the humanitarian paradigm. *Scientific Bulletin of Kherson State University: (Coll. of science works/editor V.P. Oleksenko*, 25 [in Ukrainian]. <http://surl.li/unkcm>
- Khoroschak, K. (2020, September 9). Oscars will now be presented according to new rules: more women, LGBT and races. *Ukrainian Pravda* [in Ukrainian].
- Jung, K. G. (2018). *Archetypes and the collective unconscious*. K. Kotyukh, trans.; O. Feshovets, science. ed. Ukrainian kind. 2nd processing kind [in Ukrainian].
- Campbell, J. (1991). *The Power of Myth*. <http://surl.li/unmim>

Dancyger, K. (2010). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. 5th ed.

Eder, J. (2008). *Film Characters: Theory, Analysis, Interpretation*. English outline of the German monograph: *Die Figur im Film*. Grundlagen der Figure analysis. Marburg: Schüren.

Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. <http://surl.li/unmiv>
Subert, H. (2006). *The power of film*. Publisher: Michael Wiese Productions.

Trubi, J. (2008). *The anatomy of story_22_steps_to_become a master storyteller*. Farrar, Straus and Giroux.

Vogler, S. (1985). *A Practical Guide to The Hero With a Thousand Faces by Joseph Campbell*. <http://surl.li/uooofs>

Отримано редакцією журналу / Received: 05.05.24

Прорецензовано / Revised: 20.05.24

Схвалено до друку / Accepted: 21.05.24

Alyona TYMOSHENKO, PhD Student

ORCID ID: 0009-0003-1501-9476

e-mail: timoshenkoalyona@gmail.com

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

THE IMAGE OF THE HERO IN MODERN UKRAINIAN CINEMA: MORAL AND SOCIOCULTURAL COLLISIONS OF CREATION

Background. *The relevance of research lies in the fact that a wide spectrum of characters created by contemporary cinema become symbols of their time and culture. Analyzing such heroes' images allows us to uncover the depth of their moral, sociocultural, and psychological aspects that reflect the trends and values of contemporary society.*

Methods. *The method of interview is used in the research, and the optics of the texts by Carl Jung and Joseph Campbell were used to conceptualize the material. Investigating the cinematic creation of hero's image reveals the methods and strategies used by authors to achieve depth and realism in their characters. Specifics of such processes are crucial for understanding how cinema shapes our consciousness and influences our perception of present-day reality. Unveiling the creation of heroic imagery in cinema is significant both for analyzing contemporary culture and for finding ways to resolve conflicts and build peace. In the current global transformations and turbulence, in the third year of russian full-scale invasion of Ukraine, cultural issues are extremely important, as they play a vital role in forming new meanings and connections, national self-identity, and intercultural understanding.*

Objective. *To investigate the process of hero's image creation in cinema, including the methods, strategies, and techniques used by authors to achieve depth and realism in their characters; and to highlight the importance of studying film characters in the context of contemporary challenges such as wars, conflicts, and social changes.*

Results. *The research identifies the main stages and methods of hero's image creation, reveals the influence of authorial decisions on the process of hero transformation/creation, and determines which specific filmmakers' choices affect the development and change of the hero's image throughout the film. The analysis uncovers the significance of moral, sociocultural, and psychological aspects in the process of hero's image transformation/creation. Presented analysis of cinematic masterpieces illustrates the process of hero's image transformation through the path of creation.*

Conclusions. *The processes of hero's image creation and transformation in contemporary cinema have an important impact on culture and society, especially in challenging circumstances, and need further investigations by cultural studies.*

Keywords: *image, hero, protagonist, film character, hero's journey, monomyth, transformation, conflict, contemporary culture.*

Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів. Спонсори не брали участі в розробленні дослідження; у зборі, аналізі чи інтерпретації даних; у написанні рукопису; в рішенні про публікацію результатів.

The author declares no conflicts of interest. The funders had no role in the design of the study; in the collection, analyses or interpretation of data; in the writing of the manuscript; in the decision to publish the results.