

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет аудіовізуального мистецтва та медіатехнологій

Кафедра аудіовізуального мистецтва

Павленко Поліна Сергіївна

ВСЕ В ТВОЇХ РУКАХ

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»

зі спеціальності 021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво

ОПП Реклама та відеоарт

Керівник: Писаненко Анна Сергіївна

Викладач кафедри аудіовізуального мистецтва

Харків 2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1 СТВОРЕННЯ ТЕОРЕТИЧНОГО ПІДґРУНТЯ РОЗРОБКИ ПРОЄКТУ	7
1.1 Замовник та його потреби	7
1.2 Цільова аудиторія	7
1.3 Аналоги та висновки з них	8
1.4 Референси та обґрунтування вибору	9
Висновок до розділу 1	10
РОЗДІЛ 2 СЦЕНАРНА РОЗРОБКА	11
2.1 Логлайн	11
2.2 Синопис	11
2.3 Сценарний план художнього фільму «Все в твоїх руках»	12
Висновок до розділу 2	15
РОЗДІЛ 3 ПЕРЕДУМОВИ ПРАКТИЧНОЇ РОЗРОБКИ	17
3.1 Творчий задум	17
3.2 Художня форма подачі	18
3.3 Дизайн-пропозиція	18
3.4 Стильові та жанрові особливості	19
3.5 Практична реалізація проєктного рішення	19
Висновок до розділу 3	20
ВИСНОВКИ	22
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	24
ДОДАТКИ.....	28
Додаток А: Аналоги та прототипи	29

Додаток Б: Пошукові рішення	30
Додаток В: Календарно-постановний план	35
Додаток Г: Літературний сценарій художнього фільму «Все в твоїх руках» ...	36

ВСТУП

Період вступу до закладу вищої освіти та адаптації до нового середовища є важливим етапом у житті майже кожної молодої людини. Саме в цей час відбувається формування професійної ідентичності, переосмислення власних можливостей та пошук свого місця у суспільстві. Багато абітурієнтів і студентів-першокурсників стикаються з невпевненістю щодо правильності обраного шляху, сумнівами у власних здібностях та труднощами самореалізації в новому колективі.

Особливо актуальною ця проблема є для молоді, яка пов'язує своє майбутнє з творчими професіями. Навчання у сфері аудіовізуального мистецтва потребує не лише професійних навичок, а й сміливості проявляти власні ідеї, брати на себе відповідальність за творчі рішення та постійно розвиватися. Сучасна молодь часто стикається з труднощами професійного самовизначення, тому питання пошуку себе та власного покликання залишається актуальним незалежно від часу.

У зв'язку з цим створення трейлера до художнього фільму «Все в твоїх руках» є доцільним та суспільно значущим. Проєкт спрямований на висвітлення процесу особистісного та професійного становлення молодої людини в новому середовищі, а також на формування позитивної мотивації до самореалізації. Особливістю роботи є зображення студентського життя факультету аудіовізуального мистецтва, що робить тему близькою та зрозумілою для цільової аудиторії.

Метою дипломної роботи є створення трейлера до художнього фільму «Все в твоїх руках», спрямованого на висвітлення процесу пошуку власного місця у новому середовищі, формування внутрішньої впевненості та мотивації молоді до особистісної й професійної самореалізації.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

1. розкрити концепцію відео, визначити його ідейне підґрунтя, цільову аудиторію, проаналізувати аналоги та візуальні референси;
2. розробити сценарний план, літературний та режисерський сценарій фільму;
3. здійснити розкадрування та планування відеоматеріалу відповідно до хронометражу;
4. обґрунтувати творчий задум проєкту, визначити художню форму подачі, жанрово-стильові особливості, принципи візуального оформлення, використання реквізиту, костюмів, графічних засобів і музичного супроводу;
5. реалізувати повний цикл відео виробництва і підготовку трейлера до подальшої промоції.

Об'єктом створення є процес особистісного та професійного становлення молоді в новому освітньому середовищі.

Хронологічні рамки створення охоплюють період підготовки та реалізації проєкту з лютого по червень 2026 року. Події, відображені у трейлері, відбуваються протягом одного дня.

Територіальні рамки роботи охоплюють перш за все Харків, але порушені у фільмі проблеми є актуальними для молодих людей з різних регіонів країни.

Під час виконання дипломної роботи було використано метод аналізу референсів із дизайн- та кіноіндустрії для формування візуальної концепції проєкту, сценарний метод Івани Чаббак для розробки персонажів і драматургічної структури, а також метод монтажного конструювання на основі принципів Лева Кулешова під час зйомки та монтажу трейлера.

Практичне значення роботи полягає у можливості використання готового трейлера під час кінопоказів, фестивалів, презентацій та інших культурно-мистецьких заходів з метою промоції художнього фільму «Все в твоїх руках». Крім того, відеопроодукт може сприяти популяризації аудіовізуального мистецтва серед молоді, підвищенню зацікавленості абітурієнтів творчими спеціальностями та мотивувати глядачів до пошуку власного професійного шляху.

Структура роботи складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. До додатків входять літературний і режисерський сценарії, картки персонажів та календарно-постановний план.

Тривалість готового трейлера становить близько однієї хвилини.

РОЗДІЛ 1 СТВОРЕННЯ ТЕОРЕТИЧНОГО ПІДГРУНТЯ РОЗРОБКИ ПРОЄКТУ

1.1 Замовник та його потреби

Замовником дипломного проєкту виступає Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Основною потребою замовника є популяризація факультету аудіовізуального мистецтва та профорієнтаційна робота серед майбутніх абітурієнтів.

Створений художній фільм «Все в твоїх руках» покликаний продемонструвати особливості навчання на факультеті, студентське середовище та творчі можливості, які відкриваються перед майбутніми фахівцями аудіовізуальної сфери. Готовий відеопроduct може бути використаний під час днів відкритих дверей, профорієнтаційних заходів, фестивальних показів, в центрах дитячої та юнацької творчості. Трейлер до фільму може розміщуватися на офіційному сайті Академії, у соціальних мережах та на рекламних майданчиках міста, зокрема, в потягах Інтерсіті Укрзалізниці, цифрових рекламних екранах центру зайнятості та станцій метрополітену.

Для реалізації поставленого завдання було обрано формат художнього фільму. На відміну від традиційної реклами чи документального відео, художня форма дозволяє органічно інтегрувати інформацію про факультет у драматургічну історію, що сприяє емоційному залученню молодіжної аудиторії та підвищує ефективність комунікації із потенційними вступниками.

1.2 Цільова аудиторія

Цільовою аудиторією проєкту є дівчата та юнаки віком від 16 до 26 років, які перебувають на етапі професійного самовизначення або лише розпочинають навчання у закладах вищої освіти. Особливий акцент зроблено на абітурієнтах та студентах першого курсу творчих спеціальностей.

Представники цільової аудиторії часто стикаються з невпевненістю щодо вибору майбутньої професії, страхом не вписатися в новий колектив, труднощами пошуку однодумців та страхом бути незрозумілими. Саме тому в основу фільму покладено історію героя, який проходить через подібні переживання та поступово знаходить власне місце в новому середовищі.

Для встановлення емоційного контакту з аудиторією було використано низку художніх засобів. Ролі студентів виконують молоді люди, близькі за віком до своїх персонажів, що забезпечує природність акторської гри та достовірність переживань. Діалоги адаптовані до сучасного студентського мовлення, а гумор і побутові ситуації ґрунтуються на знайомому для молоді досвіді. Такий підхід сприяє впізнаваності персонажів та підсилює емоційне залучення глядача.

1.3 Аналоги та висновки з них

Під час розробки проєкту було проаналізовано низку художніх творів, які мають спільні тематичні або драматургічні риси з майбутнім фільмом.

Першим аналогом став фільм «Фабельмани» (2022). У центрі сюжету також знаходиться процес особистісного становлення молодої людини, яка прагне реалізувати себе у творчій професії. Особливий інтерес становить поєднання теми дорослішання з любов'ю до кіномистецтва та пошуком власного творчого голосу. З аналізу даного фільму було запозичено підхід до розкриття внутрішнього розвитку героя через його взаємодію з навколишнім середовищем.

Другим аналогом став фільм «Крок вперед» (2006). Стрічка розкриває тему самореалізації молодої людини через творчість та демонструє конфлікт між особистими прагненнями героя і суспільними очікуваннями. Особливу увагу привернув мотив боротьби за право залишатися собою та відстоювати власну

індивідуальність. Цей аспект став важливим орієнтиром під час побудови конфлікту головного героя фільму «Все в твоїх руках».

Аналіз аналогів дозволив визначити основні принципи побудови історії: акцент на внутрішній трансформації персонажа, поєднання професійного та особистісного становлення, а також використання творчого середовища як каталізатора розвитку героя.

1.4 Референси та обґрунтування вибору

Під час створення проєкту використовувалися референси як із кіноіндустрії, так і з дизайнерської практики.

Для розробки першої сцени використовувалися композиційні та візуальні рішення з другої сцени фільму «Формула 1» (2025), які стали орієнтиром під час створення розкадрування та побудови ритму початкового епізоду. Додатково було проаналізовано відеоматеріали незалежних авторів, а також добірки візуальних рішень із платформи Pinterest для розробки світлових схем та пояснення творчих задумів знімальній групі.

Одним із ключових художніх рішень стало використання ручної камери протягом усього фільму. Такий підхід дозволив підкреслити динаміку студентського життя, створити ефект присутності та передати емоційний стан головного героя, який перебуває у постійному пошуку власного місця в новому середовищі.

Колористичне рішення проєкту базується на аналогово-комплементарній схемі з переважанням синіх, зелених та бежевих відтінків. Таке поєднання кольорів забезпечує візуальну цілісність кадру та створює комфортне середовище для сприйняття історії.

Для розробки костюмів було створено серію мудбордів, що допомогли сформувати зовнішній вигляд персонажів відповідно до їхніх характерів та

функцій у сюжеті. Аналогічний підхід використовувався під час створення реквізиту та мерч-продукції факультету. Для значка, наліпок, журналу були зібрані окремі референси, які стали основою подальшої роботи дизайнерського департаменту.

Окрему роль у фільмі відіграє натюрморт, навколо якого будується ключовий конфлікт історії. За основу композиції було взято картину Поля Сезанна, що дозволило інтегрувати у сюжет реальне навчальне завдання та підкреслити зв'язок між академічною освітою і творчим пошуком.

Висновок до розділу 1

У результаті проведеного аналізу було сформовано концепцію художнього фільму «Все в твоїх руках», спрямованого на популяризацію факультету аудіовізуального мистецтва та підтримку молодих людей у процесі професійного самовизначення. Визначено потреби замовника, охарактеризовано цільову аудиторію та встановлено художні засоби, здатні забезпечити ефективну комунікацію з нею.

Аналіз аналогів дозволив сформувати підхід до побудови драматургії та розкриття теми особистісного становлення через творче середовище. Вивчення візуальних і стильових референсів стало основою для розробки операторських, колористичних та художньо-постановочних рішень проєкту.

Усі зазначені складові були об'єднані єдиним концептуальним задумом, відповідно до якого історія молодого студента демонструє, що професійне становлення починається з прийняття себе, а можливість реалізувати власний потенціал значною мірою залежить від готовності зробити перший крок назустріч новому досвіду. Основна ідея проєкту відображена у назві фільму – «Все в твоїх руках».

РОЗДІЛ 2 СЦЕНАРНА РОЗРОБКА

2.1 Логлайн

Сімнадцятирічний першокурсник факультету аудіовізуального мистецтва Ігор намагається знайти своє місце у новому середовищі, де кожен вважає себе генієм. Зіткнувшись із суперництвом та власними сумнівами, він поступово вчиться приймати себе і те, що робить.

2.2 Синопис

Події художнього фільму «Все в твоїх руках» розповідають історію сімнадцятирічного першокурсника Ігоря, який вступає на факультет аудіовізуального мистецтва. Потрапивши в нове середовище, хлопець почувається невпевнено та постійно порівнює себе з іншими студентами.

Особливо сильне враження на нього справляє Артем – харизматичний, активний та впевнений у собі одногрупник, який завжди прагне бути в центрі уваги. Під час першого ж заняття між хлопцями виникає конфлікт через різне бачення творчого процесу. Артем відстоює необхідність постійного пошуку оригінальних рішень, тоді як Ігор переконаний, що для початку необхідно опанувати базові навички та навчитися відтворювати вже існуючі зразки.

Після суперечки Ігор ще більше сумнівається у власних здібностях. Проте згодом він помічає, що навіть впевнений та успішний на перший погляд Артем стикається з труднощами. Бажання виконати завдання ідеально заважає йому завершити роботу вчасно. За порадою викладача Ігор погоджується допомогти одногрупнику та пропонує практичне рішення проблеми.

У процесі співпраці обидва герої переосмислюють свої уявлення один про одного. Ігор усвідомлює цінність власних знань і думок, а Артем визнає важливість командної роботи та вміння знаходити баланс між творчими амбіціями і реальними можливостями. Історія демонструє, що шлях до

впевненості починається з прийняття себе, а кожна людина здатна знайти власне місце у новому середовищі.

2.3 Сценарний план художнього фільму «Все в твоїх руках»

Назва: «Все в твоїх руках»

Тема: пошук власного місця у новому середовищі.

Ідея: перший крок до внутрішньої впевненості починається з прийняття себе.

Цільова аудиторія: дівчата та юнаки віком 16–26 років, які проживають в Україні, зокрема абітурієнти та студенти першого курсу творчих спеціальностей, насамперед факультету аудіовізуального мистецтва.

Жанр: драма з елементами комедії.

Основні місця дії: квартира Ігоря, актова зала, коридори академії, навчальні аудиторії, складське приміщення.

Дійові особи

Ігор – головний герой, сімнадцятирічний першокурсник факультету аудіовізуального мистецтва. Невпевнений у собі, прагне знайти власне місце в новому середовищі та довести, що здатний стати професіоналом.

Артем – одногрупник Ігоря, харизматичний і впевнений у собі лідер. Схильний до перфекціонізму, через що часто завищує вимоги до себе та власної роботи.

Пан Акерман – викладач, іронічний, вимогливий та справедливий наставник. Виступає каталізатором розвитку головного героя та допомагає студентам побачити сильні сторони одне одного.

Дівчина – другорядний персонаж, мила сусідка Ігоря по парті.

Лілі – другорядний персонаж, яскрава та енергійна одногрупниця, неформальна представниця студентського середовища.

Староста – другорядний персонаж, відповідальна та організована студентка, яка уособлює академічний порядок.

Деканеса – символ знань, досвіду та спадкоємності поколінь факультету.

Конфлікт

Зовнішній конфлікт: прагнення Ігоря проявити себе стикається з тиском більш впевненого та активного одногрупника Артема.

Внутрішній конфлікт: прагнення Ігоря реалізувати власний потенціал вступає в суперечність із його невпевненістю у власних знаннях та здібностях.

Художній образ

Наскрізним художнім образом фільму є фраза «Все в твоїх руках», яка тричі повторюється протягом сюжету та щоразу набуває нового значення. На початку історії вона відображає хвилювання героя перед новим етапом життя, у середині – підтримку наставника, а у фіналі – віру в майбутнє молодого покоління.

Додатковим візуальним мотивом виступає айдентика факультету аудіовізуального мистецтва, що повторюється в різних предметах кадру: значку деканеси і наліпках на обладнанні.

Засоби втілення задуму

Для реалізації творчого задуму використано аналогово-комплементарну кольорову схему із переважанням синіх, зелених та бежевих відтінків. Характер персонажів додатково розкривається через костюми та зовнішній вигляд.

Протягом фільму використовується рухлива камера, яка підкреслює динаміку студентського життя та внутрішній стан головного героя.

Єдина дія

Ігор прагне проявити себе як майбутнього професіонала, попри внутрішню невпевненість та зовнішній тиск з боку нового середовища.

Конструкція

Експозиція: Ігор налаштовує себе до першого дня навчання та потрапляє до нового середовища.

Зав'язка: Знайомство з Артемом і виникнення конфлікту під час виконання першого навчального завдання.

Розвиток дії: Ігор намагається адаптуватися до нового колективу, але постійно сумнівається у власних здібностях.

Кульмінація: Ігор наважується допомогти Артему виконати завдання та усвідомлює власну професійну цінність.

Розв'язка: Ігор знаходить загублену деталь штатива та доводить свою уважність і надійність, остаточно долаючи внутрішній бар'єр.

Основні епізоди сценарію

Епізод 1. «Ранок»

Підготовка Ігоря до першого дня навчання. Герой хвилюється та налаштовує себе на новий етап життя.

Епізод 2. «Посвята»

Першокурсники знайомляться з академією та новим середовищем.

Епізод 3. «Перший конфлікт»

Ігор знайомиться з одногрупниками та вступає у суперечку з Артемом під час першого навчального завдання.

Епізод 4. «Сумніви»

Герой переживає внутрішню кризу та сумнівається у власних можливостях.

Епізод 5. «Завдання»

Ігор вирішує допомогти Артему виконати роботу та поступово починає вірити у власні сили.

Епізод 6. «Прийняття себе»

Герой проявляє уважність і відповідальність, знайшовши загублену деталь штатива та остаточно знаходить своє місце в колективі.

Графік монтажу епізодів сценарію

1	2	3	4	5	6
«Ранок»	«Посвята»	«Перший конфлікт»	«Сумніви»	«Завдання»	«Прийняття себе»

Літературний сценарій міститься у Додатку Г.

Висновок до розділу 2

У другому розділі було розроблено драматургічну основу художнього фільму «Все в твоїх руках» та сформовано його сценарну структуру. Визначено логлайн, синопсис, тему, ідею, жанрові особливості, цільову аудиторію, персонажів, внутрішній і зовнішній конфлікти твору.

У процесі сценарної розробки було сформовано образ головного героя – першокурсника Ігоря, чия історія побудована навколо пошуку власного місця у

новому середовищі та подолання внутрішньої невпевненості. Через взаємодію з іншими персонажами, насамперед його антагоністом – Артемом та викладачем – паном Акерманом, розкривається основна ідея фільму про важливість прийняття себе та усвідомлення власних сильних сторін.

Було визначено композиційну побудову сценарію, що складається з експозиції, зав'язки, розвитку дії, кульмінації та розв'язки. Також сформовано перелік основних епізодів, які послідовно розкривають трансформацію героя від невпевненого першокурсника до людини, здатної проявити власні професійні якості та налагодити взаємодію з оточенням.

Окрему увагу приділено художньому образу фільму, який реалізується через наскрізну фразу «Все в твоїх руках», що супроводжує розвиток сюжету та підсилює його смислове навантаження. Додатковим об'єднувальним елементом виступає використання айдентики факультету аудіовізуального мистецтва як повторюваного візуального мотиву.

Результати сценарної розробки стали основою для подальшого створення трейлера, визначення його структури, монтажної побудови та візуального рішення.

РОЗДІЛ 3 ПЕРЕДУМОВИ ПРАКТИЧНОЇ РОЗРОБКИ

3.1 Творчий задум

Творчий задум фільму «Все в твоїх руках» полягає у висвітленні процесу становлення молодого людини в новому середовищі через призму особистого досвіду першокурсника факультету аудіовізуального мистецтва. В основу історії покладено внутрішній та зовнішній конфлікти героя, який прагне знайти власне місце серед однодумців і довести насамперед самому собі власну професійну спроможність.

Для розкриття теми було обрано одного головного героя. Такий підхід дозволив акцентувати увагу на протиставленні особистості та середовища, а також детально простежити внутрішню трансформацію героя.

Події фільму охоплюють перший навчальний день першокурсників. Початок історії пов'язаний із посвятою студентів та мотиваційною промовою деканеси, а завершення – з її фінальною розмовою з викладачем. Таким чином, перший день навчання виступає символічною відправною точкою творчого та професійного шляху молодого людини.

Для реалізації задуму було обрано жанр драми з елементами комедії. Таке поєднання дозволяє відобразити емоційний стан молодих людей, які переживають період невизначеності та самопошуку. Драматичні елементи розкривають внутрішні переживання персонажів, тоді як комедійні моменти пом'якшують напругу та наближають історію до реального студентського життя.

Основною емоцією, яку має винести глядач після перегляду фільму, є відчуття підтримки та розуміння того, що пошук власного місця є природною частиною дорослішання. Додатковим результатом має стати зацікавлення навчанням на факультеті аудіовізуального мистецтва та творчими професіями загалом.

3.2 Художня форма подачі

Фільм реалізовано в реалістичній художній манері. Такий підхід обрано для створення максимально правдивого та впізнаваного образу студентського середовища.

Основою операторського рішення стало використання динамічної камери протягом усього фільму. Рухлива камера створює ефект присутності та підсилює відчуття живого спостереження за подіями. У сценах, пов'язаних із внутрішніми сумнівами героїв, застосовуються верхні ракурси, які підкреслюють їх розгубленість та невпевненість. Нижні ракурси використовуються для демонстрації домінування персонажів або їхньої впевненості у власних діях.

Під час конфлікту між Ігорем та Артемом композиція кадру також працює на розкриття характерів персонажів. Артем часто займає більшу частину кадру та перебуває у відкритому просторі, що підкреслює його впевненість. Натомість Ігор нерідко опиняється затиснутим між іншими персонажами або елементами композиції, що візуалізує психологічний тиск, який він відчуває.

Для денних сцен переважно використовувалося природне освітлення, що додатково посилює достовірність подій.

Технічна реалізація проєкту здійснювалася за допомогою камери Sony A6700 у форматі XAVC S 4K (150M, 4:2:2, 10 bit, S-Log3 Cine). Для зйомок використовувалися об'єктиви Sigma 16 mm f/1.4, Sigma 30 mm f/1.4 та Sigma 28–45 mm f/1.8 DG DN Art, стабілізатор DJI Ronin RS3, а також комплект звукового обладнання Rode NTG4+, Rode Blimp, Rode Boompole Pro та Zoom H5. Монтаж, зведення, кольорокорекція і грейдинг виконувалися в програмі DaVinci Resolve.

3.3 Дизайн-пропозиція

Важливою складовою проєкту стала розробка візуального середовища фільму. Для створення цілісного образу факультету було розроблено мерч-

продукцію та реквізит, зокрема, наліпки, журнал і значок із символікою факультету аудіовізуального мистецтва (Рис. А.2–Б.2).

У проєкті використовувався існуючий логотип факультету, що дозволило зберегти зв'язок між художнім твором та реальною освітньою установою. Повторення елементів айдентики в кадрі формує впізнаваність бренду факультету та підсилює профорієнтаційну складову фільму.

Під час підготовчого періоду були створені мудборди костюмів персонажів (Рис. Б.3–Б.6), референси реквізиту та натюрморту (Рис. А.1), а також розкадрування окремих сцен (Рис. Б.7). Всі ці матеріали стали основою для роботи художнього департаменту та забезпечили єдність стилістичного рішення.

3.4 Стильові та жанрові особливості

Стильова структура фільму поєднує драматичні та комедійні елементи. Драматична складова проявляється через внутрішні переживання головного героя, його невпевненість у собі та конфлікт із більш впевненим одногрупником, Артемом. Особливо яскраво драматичні елементи розкриваються у сценах взаємодії Ігоря та Артема наприкінці історії.

Комедійна складова виникає завдяки природній поведінці персонажів, особливостям студентського спілкування та щирості головного героя. Найбільш легким за настроєм епізодом виступає сцена посвяти першокурсників, яка знайомить глядача і героя з новим середовищем та створює атмосферу очікування майбутніх подій.

3.5 Практична реалізація проєктного рішення

Практична реалізація проєкту тривала протягом декількох етапів підготовки та виробництва. Було проведено три окремі дні прешутів, репетицій з акторами, освоєння локацій та перевірки творчо-технічних рішень. Основний знімальний період складався з тринадцяти знімальних днів.

До реалізації проєкту було залучено чотирнадцять учасників основної команди, а також акторів масових сцен, статистів, хелперів та графічного дизайнера. Робота здійснювалася силами сценарного, продюсерського, режисерського, операторського, художнього, звукового та постпродакшн департаментів.

Серед основних проблем під час виробництва були обмежені терміни зйомок, пов'язані з від'їздом виконавця головної ролі за кордон, а також умови воєнного часу, ризики відключення електроенергії та необхідність узгодження графіків великої кількості учасників. Для подолання цих труднощів використовувалися швидке реагування на зміни, гнучке планування, попередні акторські репетиції сцен, проведення прешутів та активна комунікація між департаментами.

Попри складні виробничі умови, під час реалізації проєкту вдалося створити комфортне робоче середовище для учасників знімального процесу. Команда була забезпечена кейтерингом та необхідними умовами для роботи. Багато учасників відзначили позитивну атмосферу на майданчику, можливість отримати новий професійний досвід, поповнити власне портфоліо та налагодити творчі контакти для майбутніх проєктів.

Висновок до розділу 3

У третьому розділі було обґрунтовано творчий задум художнього фільму «Все в твоїх руках», а також розглянуто художні, стилістичні та виробничі рішення, використані під час його створення.

Визначено, що основою творчої концепції є історія особистісного становлення молодшої людини в новому середовищі через подолання внутрішньої невпевненості та пошук власного місця серед однодумців. Для реалізації цього

здуму було обрано реалістичну форму подачі, яка дозволяє максимально наблизити події фільму до життєвого досвіду цільової аудиторії.

У процесі роботи було сформовано художню систему проєкту, що включає використання ручної камери, природного освітлення, продуманої композиції кадру та єдиного колористичного рішення. Особливу увагу приділено дизайну реквізиту, костюмів та візуальної айдентики факультету, що сприяє створенню цілісного художнього середовища та підсилює профорієнтаційну складову проєкту.

Також було проаналізовано жанрові особливості фільму, які поєднують драматичні та комедійні елементи. Такий підхід дозволяє одночасно розкрити внутрішні переживання героїв і зберегти легкість сприйняття історії для молодіжної аудиторії.

Окрему увагу приділено практичній реалізації проєкту. Незважаючи на обмежені терміни виробництва, необхідність координації великої кількості учасників та складні умови воєнного часу, вдалося забезпечити ефективну взаємодію всіх департаментів і реалізувати поставлені творчі завдання. Результатом проведеної роботи стало створення художнього фільму та трейлера до нього, які можуть бути використані як для профорієнтаційної діяльності факультету аудіовізуального мистецтва, так і для подальшого фестивального та публічного показу.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломної роботи було розроблено та реалізовано художній фільм «Все в твоїх руках» і трейлер до нього, присвячені темі пошуку власного місця в новому середовищі та професійного становлення молодії людини.

У процесі роботи було проаналізовано потреби замовника, визначено цільову аудиторію проєкту, досліджено існуючі аналоги та підібрано референси, які стали основою для формування єдиного концептуального задуму. Встановлено, що художня форма подачі є ефективним інструментом для комунікації з молодіжною аудиторією та дозволяє органічно поєднати профорієнтаційну функцію з емоційно насиченою історією.

Було розроблено драматургічну основу проєкту, що включає логлайн, синопсис, сценарний план, сценарій та розкадрування. Побудова сюжету через внутрішній і зовнішній конфлікти головного героя дала змогу розкрити тему самопошуку, адаптації до нового середовища та формування впевненості у власних силах.

У межах роботи було обґрунтовано творчий задум, художню форму подачі, візуальне та стилістичне рішення проєкту. Для реалізації поставлених завдань використано ручну камеру, природне освітлення, єдину колористичну систему та комплекс художньо-постановочних рішень. Розроблено реквізит, елементи айдентики та додаткові графічні матеріали, що сприяли створенню цілісного екранного простору.

Практична реалізація проєкту підтвердила можливість ефективного створення аудіовізуального продукту навіть в умовах обмежених ресурсів та складної організації виробничого процесу. Отриманий результат демонструє

важливість попередньої підготовки, командної взаємодії та комплексного підходу до реалізації творчого задуму.

Поставлену мету дипломної роботи досягнуто. Створений фільм і трейлер розкривають тему професійного та особистісного становлення молоді, а також можуть бути використані для популяризації факультету аудіовізуального мистецтва Харківської державної академії дизайну і мистецтв, профорієнтаційної діяльності та подальшого представлення проєкту на фестивалях і публічних показах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Про інформацію: Закон України від 02.10.1992 р. № 2657-XII. URL: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/2657-12> (дата звернення: 24.11.2025).
2. Про забезпечення функціонування української мови як державної: Закон України від 25.04.2019 р. № 2704-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2704-19#Text> (дата звернення: 24.11.2025).
3. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 01.12.2022 р. № 2811-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text> (дата звернення: 24.11.2025)
4. Курінна Г.В. Сценарна майстерність на телебаченні. Теледраматургія: навч. посібник. Х. : ХДАК, 2013. 189 с. с 30-40, 126-130.
5. Frameset: вебсайт. URL: <https://frameset.app> (дата звернення: 20.11.2025).
6. Film Grab: вебсайт. URL: <https://film-grab.com> (дата звернення: 20.11.2025).
7. Арістотель. Поетика /пер. з давньогрец. Київ : Основи, 2018. 168 с.
8. Кулешов Л. В. Мистецтво кіно. Київ : Мистецтво, 1989. 256 с.
9. Чаббак І. Майстерність актора: техніка Івани Чаббак. Київ : Форс Україна, 2020. 384 с.
10. The Fabelmans: художній фільм / реж. Steven Spielberg. США, 2022.
11. Step Up: художній фільм / реж. Anne Fletcher. США, 2006.
12. F1: художній фільм / реж. Joseph Kosinski. США, 2025.
13. DaVinci Resolve Reference Manual. URL: <https://www.strumentimusicali.net/manuali/2021/02/25/17/blackmagicdesign-blackmagicdesigndvresbbpnlmleka-en-compressed-1-2.pdf> (дата звернення: 17.02.2026).
14. ShotDeck : база кінематографічних кадрів. URL: <https://shotdeck.com/> (дата звернення: 17.02.2026).

15. Борденюк С., Толстой В. Композиція кадру та її смислове навантаження: роль ракурсу у візуальному мистецтві. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. 2026. № 9(1) С. 153–162. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.9.1.2026.361879> (дата звернення: 16.02.2026).

16. Fiddler's News. Shot List: What It Is and Why You Need One. Studiobinder: вебсайт. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-shot-list-example/> (дата звернення: 19.02.2026).

17. Cosmos: онлайн-платформа для організації візуальних референсів. URL: <https://www.cosmos.so/> (дата звернення: 17.02.2026).

18. Choosing the Best 10-bit Codec for Sony Cameras. Cinema Tools: вебсайт. URL: <https://www.cinematools.co/blog/choosing-the-best-10-bit-codec-for-sony-cameras> (дата звернення: 29.02.2026).

19. Mastering Gamma and Color Mode: Sony Picture Profiles Explained. Toolify: вебсайт. URL: <https://www.toolify.ai/ai-news/mastering-gamma-and-color-mode-sony-picture-profiles-explained-81237> (дата звернення: 29.02.2026).

20. Проекти FILM.UA Group. FILM.UA: вебсайт URL: <https://film.ua/uk/production/filmsandseries/projects> (дата звернення: 26.03.2026).

21. Film 101: What Is a Shot List? How to Format and Create a Shot List. MasterClass: вебсайт. URL: <https://www.masterclass.com/articles/film-101-what-is-a-shot-list-how-to-format-and-create-a-shot-list> (дата звернення: 29.02.2026).

22. How to Use a Film Slate. StudioBinder: вебсайт. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-a-film-slate/> (дата звернення: 08.03.2026).

23. Testing a6700 HDMI Output Overheating. UmaiPixel: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6Esr5d0F6oI> (дата звернення: 22.02.2026)

24. Questions every cinematographer should ask before a shoot. The DP Mindset: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XN9MBht1iQ4> (дата звернення: 22.02.2026).

25. Pinterest: платформа для пошуку візуальних референсів. URL: <https://www.pinterest.com> (дата звернення: 29.02.2026).

26. Location Scouting. Reddit: вебсайт. URL: https://www.reddit.com/r/Filmmakers/comments/1fgvdf6/location_scouting/ (дата звернення: 07.02.2026).

27. Helpful Tips for Location Scouting. Reddit: вебсайт. URL: https://www.reddit.com/r/Filmmakers/comments/6fn7r3/helpful_tips_for_location_scouting/ (дата звернення: 27.02.2026).

28. I've Directed My First Short Film but Not Sure If. Reddit: вебсайт. URL: <https://www.reddit.com/r/Filmmakers/comments/13xetdm/> (дата звернення: 03.04.2026).

29. Any Advice on Casting People for a Short Film? Reddit: вебсайт. URL: https://www.reddit.com/r/filmmaking/comments/1jtcawd/any_advice_on_casting_people_for_a_short_film/ (дата звернення: 03.02.2026).

30. Just Finished Directing and Editing My Short Film. Reddit: вебсайт. URL: https://www.reddit.com/r/filmmaking/comments/1r17o7m/just_finished_directing_and_editing_my_short_film/ (дата звернення: 14.04.2026).

31. What Is Your Most Efficient Way of Organizing. Reddit: вебсайт. URL: https://www.reddit.com/r/Filmmakers/comments/1c0754/what_is_your_most_efficient_way_of_organizing/ (дата звернення: 03.02.2026).

32. Why It's So Difficult To Shoot Night Scenes During The Day. Movies Insider. Insider: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1ctQIII1PxY> (дата звернення: 01.03.2026).

33. How to Film a Cinematic Night Scene. Mike Casual and Woodstock: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=p9pt4xBoCq0> (дата звернення: 01.03.2026).

34. Tell Stories With Lighting. Sean Sorensen: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LtFIYPZoguw> (дата звернення: 01.03.2026).

35. Lighting for Film: The Complete Beginner's Guide. Luc Ung: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0CEVwgxs5XY> (дата звернення: 01.03.2026).

ДОДАТКИ

Додаток А: Аналоги та прототипи



Рис А.1

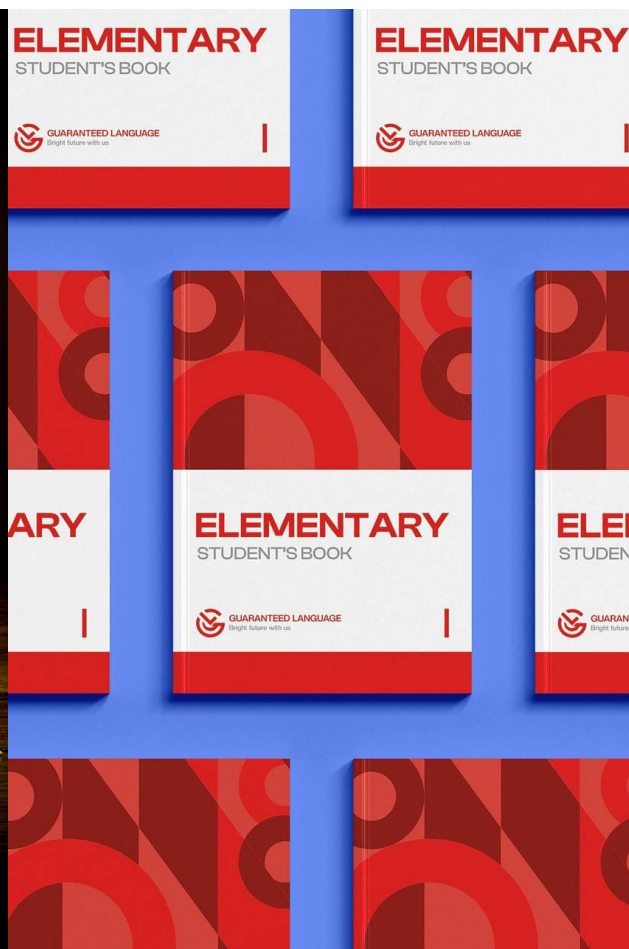


Рис А.2

Додаток Б: Пошукові рішення



Рис Б.1



Рис Б.2

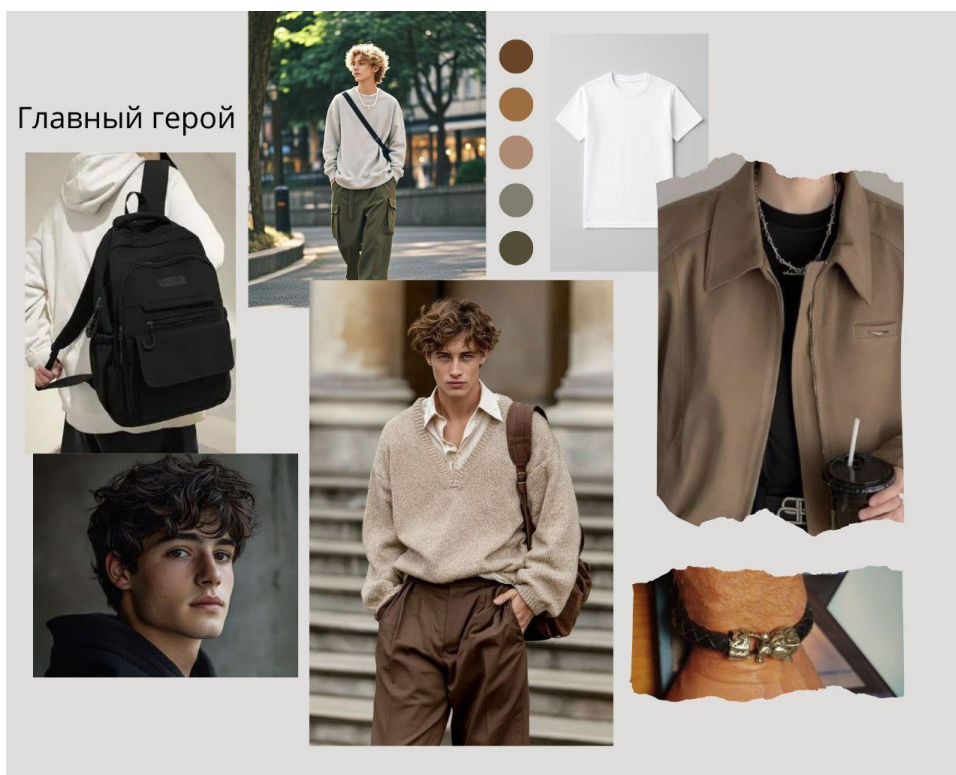


Рис. Б.3

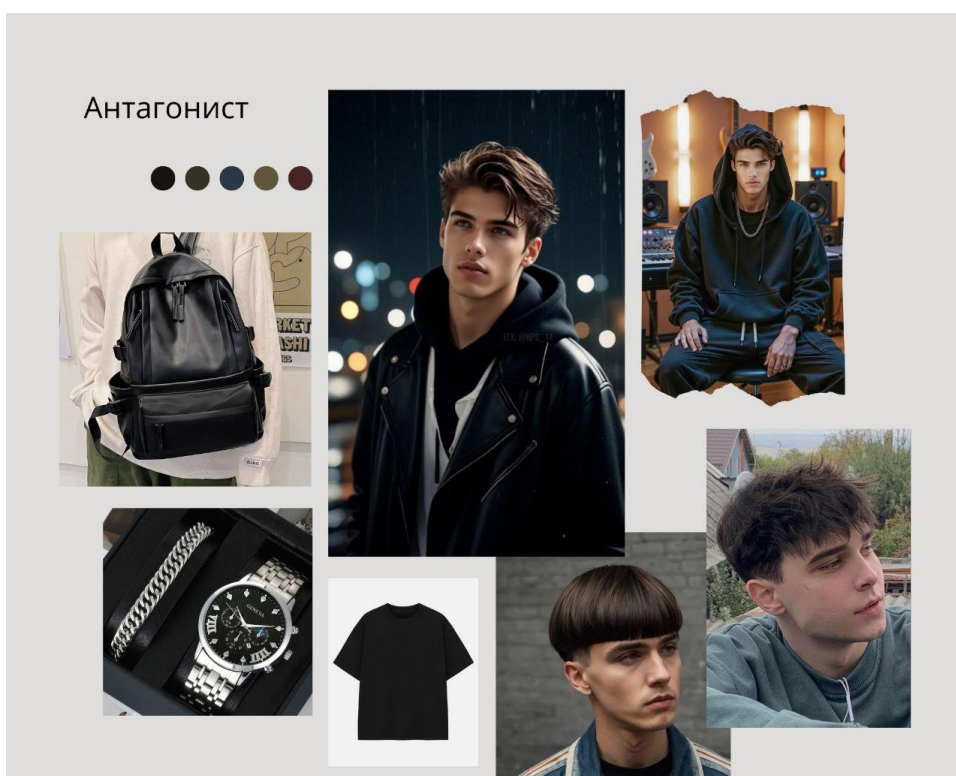


Рис. Б.4

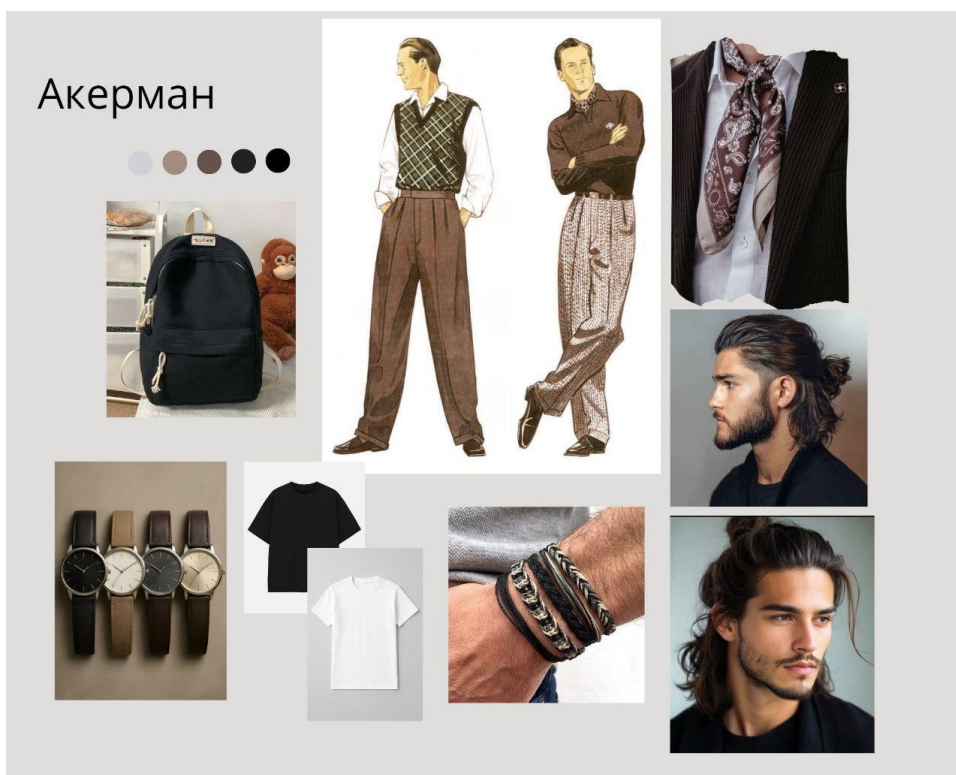


Рис. Б.5



Рис. Б.6



Рис. Б.7

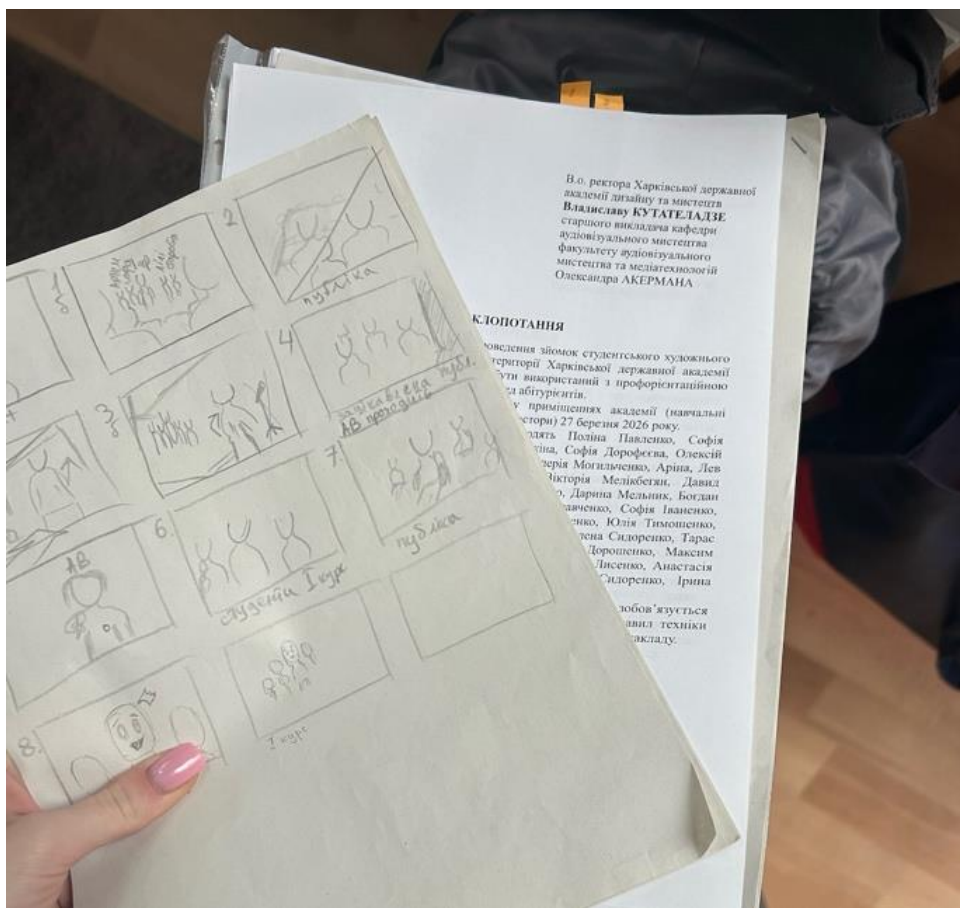


Рис. Б.8

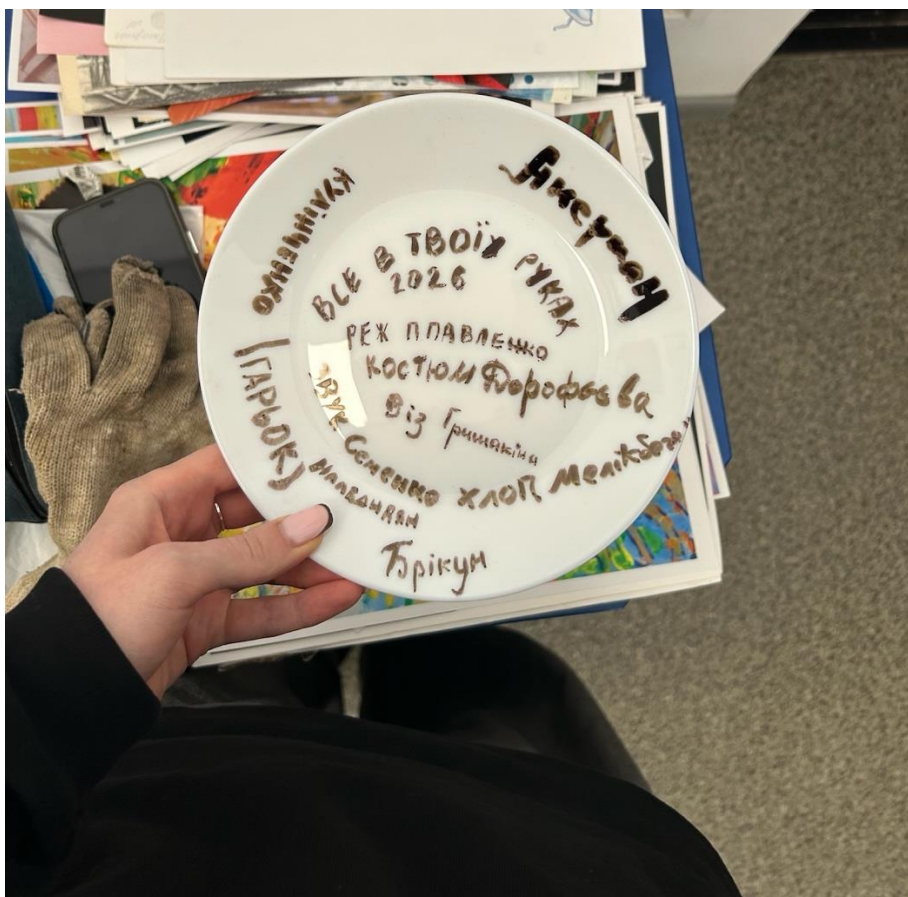


Рис. Б.9

Додаток В: Календарно-постановний план

дата	час	локація	сцена і сцен лока / освоєння	актори	тех команда
09 пн	8:45-15:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 2,	скаут кухни, акт зала, освоение 204, прешут 2	антагонист, актерман,	пау, леха, виола, софа, софи,
10 вт	8:45-14:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 2,	сцена 04 204, скаут 107	герой, антагонист до 13,	пау, леха, виола, софа, софи,
13 пт	8:45-18:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 2,	сцена 04 204, прешут 107	герой, антагонист, актерман,	пау, леха, виола, софа, софи,
16 пн	9:45-18:00	искусств, 8, корпус 3, лофт,	сцена 05 лофт, освоение кухни	герой кроме 13-14,	пау, леха, виола, софи,
18 ср	8:45-18:00	искусств, 8, корпус 3, лофт,	сцена 07 лофт, освоение кухни	герой, антагонист, актерман	пау, виола, софи, алиса, 2
19 чт	13:00-14:00	пр. юбилейный 32/186	скаут ванной	актерман	пау, сабина, леха
20 пт	9:45-18:00	искусств, 8, корпус 3	скаут 107, репа и прешут сцены 08, прешут	антагонист, актерман	пау, леха, виола, сабина
23 пн	8:45-18:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 2,	сцена 04 204 и сцена 01_2 спальня	актерман, девушка, лили с	пау, леха, софи, алиса, даша,
25 ср	8:45-18:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 2,	сцена 04 204, освоение акт зала (свет и	герой с 13, антагонист,	пау, леха, софи, сабина,
26 чт	12:00-16:00	пр. юбилейный 32/186	сцена 01_3 ванная	герой с 12:30	пау, алиса, леха, даша
27 пт	10:00-18:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 3,	сцена 02 акт зал	герой с 15:00, антагонист,	пау, лева, леха, софи,
30 пн	8:45-18:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 2,	сцена 04 204	герой до 17:00, антагонист,	пау, леха, софи, алиса, даша,
31 вт	8:45-18:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 1,	скаут коридора сцены 03 и сцена 08 склад	герой, антагонист, актерман	пау, леха, виола, софи,
01 ср	8:45-18:00	искусств, 8, корпус 3, этаж 1,	сцена 03, сцена 08 склад, сцена 09 коридор	герой, антагонист, актерман	пау, леха, виола, софи,
02 чт	10:30-15:00	искусств, 8, корпус 3, лофт,	сцена 01_1 кухня	герой до 15:00	пау, леха, алиса, виола,
03 пт	8:45-13:00	искусств, 8, корпус 3	сцена 06 коридор и сцена 09 коридор	актерман и АВ	пау, леха, софи, даша,

Табл. В.1

Додаток Г: Літературний сценарій художнього фільму «Все в твоїх руках»

1. ІНТ. КІМНАТА ГЕРОЯ. ДЕНЬ

Звенить будильник на телефоні. Рука Героя вимикає його і забирає до себе. Герой випускає телефон з рук, потягуючись. Вирішується, коротко зітхає, сідає в ліжку.

Герой піднімає голову, оцінюючи бороду в дзеркалі. Береться рукою за підборіддя.

ГЕРОЙ

(гзк)

Сьогодні. Прямо зараз все почнеться.

Герой видавлює зубну пасту на щітку.

ГЕРОЙ

(гзк)

Типу...

Герой сонливо чистить зуби.

ГЕРОЙ

(гзк)

Це реально я?

Герой п'є воду, ніби усвідомлюючи, поперхається.

ГЕРОЙ

(гзк)

Я, блін, студент... академії!

Герой засинає в миску пластівці, пританцьовуючи, різко розвертається, притулившись до столу, бере одну штуку.

ГЕРОЙ

(гзк)

Я буду знімати кіноooo!

Герой різко змінює настрій, починає тривожно жувати пластівці.

ГЕРОЙ

(гзк)

Так... Пів години до виходу,
Намагається зроби руками зачіску.

ГЕРОЙ

(гзк)

А якщо там всі будуть крутіші за мене?
Дратується, що не дуже виходить. Рушить зачіску, скуйовджуючи
волосся.

ГЕРОЙ

(гзк)

Якщо я знову буду виглядати як ідіот?
Одягає другий рукав куртки.

ГЕРОЙ

(гзк)

Так, спокійно!
Душиться одеколоном.

ГЕРОЙ

(гзк)

Ось, батько у мене вірить,
Задумливо оглядає себе у дзеркалі. Шукає очима "порятунка".

ГЕРОЙ

(гзк)

а я й сам досі не вірю.
Бачить браслет, бере, починає надягати, завмирає на половині дії, в
роздумах підіймає голову на себе у дзеркалі.

ГЕРОЙ

(гзк)

Але ж я так довго до цього йшов...

Рішуче надягає браслет, заглядає у дзеркало.

ГЕРОЙ

Ти, був правий, тату.

Впевнено поправляє комір куртки.

ГЕРОЙ

Все в моїх руках!

2. ІНТ. АКТОВИЙ ЗАЛ. ДЕНЬ

На сцені стоїть Герой і четверо його одногрупників: Антагоніст, Дівчина, Староста і Лілі.

ГЕРОЙ

Досі не вірю, що я тут!

Хтось із першокурсників кашляє в кулак. Герой усвідомлює, що сказав це вголос, трохи ніяковіє, робить пів кроку назад.

У залі сидять люди. Вони переговорюються, сміються, обмінюються поглядами, щось перевіряють у телефонах, показують одне одному, хтось показує на першокурсників на сцені.

Проходом між рядами йде АВ. Вона нарядно одягнена. АВ заходить на сцену, постукує по мікрофону. На її грудях – значок АВМ.

АВ

Вітаю всіх, шановні першокурсники! Настав час, коли ви долучилися до лав справжніх чарівників! Бо кіно – це і є магія! Відсьогодні ви – не просто студенти. Ви – творці реальностей. Кожен із вас вже має головне – уяву. А ми допоможемо вам надати їй форми. Тож не бійтеся помилятися, шукайте, експериментуйте... і, головне, вірте в силу власного кадру.

Герой захоплено реагує.

ГЕРОЙ

Та...аак!

Лілі недоуменно реагує. Староста реагує мімікою. Антагоніст нудьгуючи дивиться вбік Героя. Дівчина дивується. Герой обертається на репліку Лілі.

ЛІЛІ

Що з ним?

3. ІНТ. КОРИДОР. ДЕНЬ

Герой йде коридором, мимохідь озирається.

ГЕРОЙ

(гзк)

Ну, це лише початок: вони ж мене ще в ділі не бачили. Зараз буде перша пара, і от тоді...

Стоять кілька людей, розмовляють, у руках кава і ноутбуки.

ГЕРОЙ

Хеей!

Герой махає їм — вони не реагують.

ГЕРОЙ

(гзк)

Зайняті. Творчі люди. Тут всі такі круті!

Повз проходить Дівчина. Герой махає їй.

ГЕРОЙ

Привііт!

Дівчина здивовано дивиться на нього, трохи обертаючись.

ГЕРОЙ

(гзк)

Можливо, я махнув не в той момент. Або занадто... енергійно.

Герой іде далі, усмішка стає трохи натягнутою. Дзвенить дзвінок.

4. ІНТ. 204. ДЕНЬ

Акерман оглядає групу, упершись руками в стіл. На столі монітор, клавіатура, журнал і підставка з канцелярією. Репродукція Поля Сезанна «Натюрморт з яблуками». Череп і маленькі квіти у вазі – на підвіконні.

АКЕРМАН

Ну що ж, вітаю вас усіх! Якщо ви тут – значить, хтось повірив у ваш талант або ж ваш мотиваційний лист просто не дав нам шансів сумніватися.

Герой поспіхом вбігає у відчинені двері, різко зупиняється на порозі.

Акерман помічає його, жестом впускає, не перериваючи мови. Герой поспішає на найближче місце за першою партою – біля Дівчини. Сідає, оглядається, ставить рюкзак на підлогу, дістає камеру.

(легкий сміх)

Антагоніст сидить, схрестивши руки, розвалившись, впевнений, уже «свій». Дівчина злегка усміхається Герою.

ДІВЧИНА

(півшепотом)

Теж заблукав у цих лабіринтах коридорів?

ГЕРОЙ

Так... трохи.

Вона усміхається.

Антагоніст ліниво звертає на новоприбулого увагу.

Акерман повільно виходить із-за столу, покручуючи в руках ручку.

АКЕРМАН

Наша з вами спільна задача – це зробити з вас людей, які вміють відтворювати гармонійне і технічно правильне зображення.

Бере зі столу репродукцію Сезанна, демонструє аудиторії.

АКЕРМАН

Завдання – репродукція. Я хочу отримати від вас результат, максимально наближений до цієї картини. Проаналізуйте кольорову гаму, як художник розташував предмети і продумав світло.

Акерман обводить поглядом студентів, затримуючись на Антагоністі.

АКЕРМАН

Якщо не вийде з першого разу – не засмучуйтесь. Якщо не вийде взагалі – теж не засмучуйтесь. Просто це означає, що камера у ваших руках поки що просто шматок пластику. Он там – всі необхідні вам матеріали.

Вказує на ящик з фруктами у кутку. Поруч лежить тарілка та драпірування. Антагоніст відкидається на спинку стільця, схрещуючи руки на грудях.

АНТАГОНІСТ

Вибачте, але таке завдання принижує мене як митця! Просто копіювати чужі думки? Моє бачення не вміщується в межі чийогось натюрморту.

Акерман посміхається, не дивлячись на Антагоніста, здивовано-задумливо чує підборіддя.

АКЕРМАН

О, митець!... То у Вас вже є своє бачення... прекрасно... Ну що ж, подивимось: чи витримаєте ви свою ж планку.

Герой, стиснувши у руці ремінь своєї камери, піднімає руку відповіді. Спочатку промовляє Акерману, потім чувається впевненіше і подається назад, глянувши на Антагоніста, обережно висловлює свою думку. Насамкінець перекладає погляд на Дівчину, немов шукаючи підтримки.

ГЕРОЙ

А... мені здається, що це не так вже і легко. Повторити складніше, ніж просто зняти щось «дивне» і назвати це мистецтвом. Це як виклик!

Антагоніст розвертається до Героя. Дівчина трохи піднімає брови, дивлячись на Антагоніста.

АНТАГОНІСТ

Виклик — це коли ти створюєш щось із нічого.
А це...

(киває на репродукцію)

поки просто яблука.

ГЕРОЙ

Це... не просто яблука! У них кольори приємні
і... взагалі... картина дуже атмосферна! Треба
ще спробувати так само повторити!

Антагоніст здивовано насмішкувато слухає Героя. Герой зауважує, що Дівчина з цікавістю розглядає Антагоніста. Він намагається "тягнути планку".

Антагоніст спокійно парирує, бавлячись тим, що вивів співрозмовника на емоції. Перекладає погляд на Дівчину, мовляв, "дурню пояснювати марно".

АНТАГОНІСТ

Ну «атмосферна» — це не термін для опису.
Зазвичай так кажуть, коли не можуть
пояснити дифузії світла або завалену
експозицію.

Герой відчуває, що втрачає нитку і намагається влізти з "емоційним" підходом.

ГЕРОЙ

Я не про експозицію! Я про те, що глядач
відчуває... ну, гармонію.

Антагоніст ледь помітно хитає головою, поправляючи волосся і знову звертається до Дівчини, ігноруючи Героя.

АНТАГОНІСТ

Гармонія? Насправді...

(збираючись продовжити дискусію)

Акерман широким жестом привертає увагу.

АКЕРМАН

Так, чудово. На першій парі вже є конфлікт. Значить, мистецтво буде. Але зараз давайте все-таки спробуємо сконцентруватись на нашому завданні. Як вас звати?

Антагоніст з викликом відповідає, трохи піднявши одну брову.

АНТАГОНІСТ

Антагоніст.

АКЕРМАН

Антагоніст може виконати свою версію завдання, а всі інші, будь ласка, починайте формувати композицію натюрморту. Потім по черзі кожен робить кілька дублів. На все 15 хвилин. Вперед!

Староста встає, прямує до драпірування. Її приклад наслідує Дівчина, Герой і Лілі. Лілі вішає камеру на шию. Все наближається до столу із матеріалами. Антагоніст починає копатися у рюкзаку.

Акерман починає йти за свій стіл.

Староста простягає Лілі драпірування і вони намагаються її повісити. Лілі знизує плечима. Антагоніст дістає з рюкзака пляшку енергетика, різні папірці, озирається у пошуках чогось по аудиторії.

ЛІЛІ

(іронічно)

Він це серйозно?

СТАРОСТА

Ай, тканину не мни!

ЛІЛІ

(задумливо)

Та вона вже і так пом'ята...

Герой кладе останнє яблуко зверху. Усі відходять за спину Дівчини, яка фотографує композицію. Вона відходить, звільняючи місце для Героя. Герой присідає навпочіпки, робить тестовий кадр, дивиться,

звіряється з картиною. Староста дивиться йому через плече на кадр, на драпірування, и знову на нього в кадр.

СТАРОСТА

Ти ISO скільки поставив?

Герой знову прицілюється та робить тестовий, дивиться результат.

ГЕРОЙ

(зосереджено)

Нормально.

СТАРОСТА

Це ж не відповідь...

Лілі підходить. Герой, обернувшись, коситься на Антагоніста.

ЛІЛІ

(заявляє)

Я після тебе.

Герой знову фотографує, дивиться, хитає головою.

ГЕРОЙ

Погодь...мені ще не подобається.

Герой знову коситься на Антагоніста, який орудує над партою, переводить невдоволений погляд на Лілі.

ЛІЛІ

Тобі вже 5 хвилин як не подобається! Ми так не встигнемо!

Поступається, встаючи і прямує до Антагоніста.

ГЕРОЙ

Ладно!

По дорозі зустрічається з Дівчиною, підкреслено ввічливо посміхається їй і йде далі.

Антагоніст стоїть над партою, переставляє деталі за драпіровкою. На парті – натюрморт із навушників, чеків, пляшки енергетика, черепа.

Герой втрачено розглядає натюрморт. Антагоніст не реагує. Він виправляє квіти.

ГЕРОЙ

Слухай... це ж як сцена... Наче зараз щось почнеться.

Підходять Староста та Лілі. Вона почула лише кінець його репліки.

СТАРОСТА

(ніби контролюючи, що відбувається)

Що почнеться?

ГЕРОЙ

Ну... типу напруга перед монологом.

ЛІЛІ

Ага...на 12 хвилин? Про тяжке дитинство у рюкзаку?!

СТАРОСТА

(захоплено)

Ну прям Тарантіно!

Всі сміються, окрім Антагоніста.

АНТАГОНІСТ

(кидаючи самовдоволену усмішку)

Коли буду отримувати Оскар, вас не покличу!

Все сміються. Акерман два рази хлопає в долоні.

АКЕРМАН

Все, панове! Час вийшов. Показуємо вже на наступному занятті!

Герой коситься на Антагоніста, розгублено дивиться на нього, на натюрморт. Різко скидаючи голову, обернувшись до Акермана. Акерман голосно плескає в долоні, перериваючи тишу аудиторії. Антагоніст різко піднімає голову на Акермана, завмираючи.

АНТАГОНІСТ

А можна ще хвилинку?

Акерман підходить до партії Антагоніста, оглядає натюрморт.

АКЕРМАН

Оце і є вічний конфлікт між дедлайнами і досконалістю. Ви, пане "митець", маєте закінчити цю роботу до кінця сьогоднішнього дня, або Ваша оцінка буде "незадовільно".

АНТАГОНІСТ

Та без проблем. Все під контролем.

Студенти починають розходитися. Герой збирає свій рюкзак, відчуваючи незручність за провал Антагоніста. Він вирішується і похмуро підходить до Антагоніста. Його слова перекрутили і він почувається огидно. Намагається виправдатися.

ГЕРОЙ

Слухай, я не це мав на увазі...

Антагоніст нахабно посміхається, сміючись над героєм. Він ніби прийняв виклик. Збирає речі. Він більше не звертає уваги на Героя. Для нього діалог завершено і той йому більше не цікавий.

АНТАГОНІСТ

(знижуючи плечима)

Та мені байдуже.

Герой стоїть загублений і дивиться йому слідом. Він тут до нього з усією душею, а тому це просто не потрібно... Герой дивиться на цю усмішку і з'являється легка заздрість. Він зробив правильно, все за завданням викладача, а цей - "гучно" і йому це зійшло з рук!

Акерман дивиться в журнал, звіряючись, і знову на Героя, кличе його. Герой обертається на Акермана.

АКЕРМАН

Герою... правильно?

Герой підходить до столу Акермана.

ГЕРОЙ

Таак?

Акерман вказує головою на Антагоніста, що залишає аудиторію.

АКЕРМАН

Я попрошу тебе допомогти нашому
«бунтівнику» з цим завданням.

ГЕРОЙ

Я? Але він же...

АКЕРМАН

Техніку він знає, а от з дедлайнами у нього проблеми. Зробіть це завдання разом, інакше він так і просидить над цим натюрмортом до дипломної роботи.

ГЕРОЙ

(недовірливо)

Він мене ж просто не послухає...

АКЕРМАН

Все в твоїх руках.

5. ІНТ. ЛОФТ. ВЕЧІР

Герой спантеличено розглядає парту з натюрмортом, розслабляється, починає потягуватися.

ГЕРОЙ

Слухай, може...

На імпровізованому знімальному майданчику – купа подовжувачів, стаканчиків від кави, енергетиків. На столі – композиція того самого натюрмору, поруч – штатив з камерою і світловий прилад. Антагоніст в мільйонний раз змінює кут нахилу світлового приладу і знову повертається до камери. Герой сидить на стільці поруч і дивиться в одну точку. На його колінах лежить планшетом з нотатками. Герой нахиляє голову в бок, потягуючись.

ГЕРОЙ

а може ми цейво...

Антагоніст навіть не обертається, продовжуючи напружено дивитися на монітор. Герой з'являється в кадрі Антагоніста крупним планом.

ГЕРОЙ

(шепотом)

...будемо якось закінчувати?

Антагоніст скидається.

АНТАГОНІСТ

Та йди ти!

Герой відстрибує від камери на стільці. Він встає, обходить стіл навколо повільними великими кроками, легко вдаряючи себе планшетом по ногах. Зупиняється та промовляє.

ГЕРОЙ

Може правда вже все?

АНТАГОНІСТ

Тихо... зара.

Антагоніст, не обертаючись, різко відповідає і відразу рветься до приладу, бажаючи рушити той на міліметр, але не утримавши баранчик зрушує на кілька сантиметрів.

АНТАГОНІСТ

Чорт тебе забирай! Таке навіть у сторіз запостити соромно!

Антагоніст намагається повернути прилад у початкове положення.

АНТАГОНІСТ

(бурмочучи собі під ніс)

Що ж це таке, ніби все проти мене...

Герой зітхає, починає знову повільно ходити навколо столу. Антагоніст на фоні лається, від'єднуючи прилад від подовжувача та підключаючи його до іншого. Герой знову підходить до Антагоніста і обережно, але рішуче береться за той самий провід, що й той.

ГЕРОЙ

Ми не встигнемо, Антагоністе. У нас залишилось 20 хвилин. Вахтерка вже гримить ключами.

Антагоніст вириває з його рук кабель.

АНТАГОНІСТ

Та чхати я хотів на ту вахтерку! Це моя робота! Я не випущу в світ таку дурню!

Герой бурхливо реагує, роблячи крок до Антагоніста.

ГЕРОЙ

Та скільки можна гнатися за ідеалом?! Його ж не існує! А от дедлайни – існують! Давай знімати!

Настає тиша. Антагоніст завмирає із затиснутим у руці кабелем. Він дивиться на нього зі злістю та агресією (внутр мон: Ти заважаєш мені працювати!)

ГЕРОЙ

Якщо що... перезніmemo... в моєму гаражі у вихідні. Але зараз нам правда потрібен цей кадр.

Антагоніст каже крізь зуби, дивлячись на натюрморт.

АНТАГОНІСТ

Не знаю... все так банально (х'ово)

Герой кидає швидкий погляд на Антагоніста, перевіряючи його реакцію, переставляє штатив під іншим кутом.

ГЕРОЙ

А ти пробував подивитись з іншого боку?

Антагоніст робить крок до камери, щоб подивитися.

ГЕРОЙ

Це теж так банально – подивитися з іншого боку, але іноді працює.

Антагоніст уважно вдивляється у зображення, кидає швидкий здивований погляд на Героя.

АНТАГОНІСТ

Гаразд. Але якщо вийде фігня... а, чорт з тобою!

Антагоніст стомлено заплющує очі, розслабляючись, піднімає голову вгору, повільно опускаючи руки, здаючись. Антагоніст наближається до камери, готуючись натиснути "рек".

6. ІНТ. КОРИДОР. ВЕЧІР

Темний силует йде коридором, прямо світлячи ліхтариком. Чути дзвін ключів. Людина відчиняє двері зі скрипом.

ГЕРОЙ

(приглушено)

Спробуємо?

7. ІНТ. ЛОФТ. ВЕЧІР

Герой та Антагоніст різко повертають голови на двері. Усвідомлюючи: хто перед ними, Антагоніст з полегшенням видихає.

АНТАГОНІСТ

А, це Ви... пане Акерман.

Акерман стоїть у дверях із незадоволеним виглядом, ніби його щойно розбудили, оглядає бардак аудиторії. Він трі перенісся, жмуричись від світла.

АКЕРМАН

Ви що тут... "Титанік" знімаєте?

Антагоніст від'єднує камеру від штатива, починає розкручувати п'яту, сідає, щоб скласти камеру в рюкзак і кладе п'яту на підлогу. Герой обертається до столу, починає збирати стаканчики кави та енергетики.

АКЕРМАН

Час вийшов, хлопці. Згортаємось.

Акерман спостерігає за пересуваннями першокурсників.

АКЕРМАН

Марина Петрівна вже на низькому старті.
Куртки свої заберіть з гардеробу. І
обладнання – на склад. Особисто мені в руки.

Герой закінчуючи, повертається на Акермана, потім знову на штатив.

ГЕРОЙ

Я збігаю.

Герой на ходу киває Антагоністу та вибігає з аудиторії. Акерман проводить його поглядом і дивиться на Антагоніста.

АКЕРМАН

Поспішай, «митець». Кіно - це не лише картинка. Це ще й дисципліна. Якби не Герой - ночували б тут. Обоє.

Антагоніст в останній раз розчаровано оглядає свій натюрморт. На "митець" Акермана - різко обертається і одразу ж відвертається. Його очі знаходять світильник, він підходить до нього, вимикає світильник, від'єднує його від дроту, починає мляво змотувати подовжувачі.

Акерман виходить.

Антагоніст залишається один. Він задумливо звалює дроти в кофр. Бере його, штатив і виходить із кабінету.

За кілька секунд до аудиторії вбігає Герой. В руках у нього дві куртки. Він важко дихає, оглядається, вмикає ліхтарик на телефоні.

Промінь світла кидається по порожньому столу, по кинутому стаканчику кави під столом, п'ятка, що лежить там, де лежав рюкзак Антагоніста.

Герой закидає свій рюкзак на плече, нахилившись піднімає стаканчик, помічає п'ятку, зупиняється, сідає навпочіпки. Герой бере п'яту до рук і підносить себе, щоб розглянути. На ній - інвентарний номер кафедри. Він проводить по ній великим пальцем.

ГЕРОЙ

(внутр мон: ось це б нам влетіло, якби ми її втратили)

Ех, Антагоністе... в цьому весь ти.

Герой встає, протирає її про футболку і акуратно ховає у задню кишеню джинсів. Він востаннє оглядає порожню, темну аудиторію, світлячи ліхтариком, і виходить, акуратно прикривши двері.

8. ІНТ. 107. ВЕЧІР

Антагоніст гортає стрічку в телефоні, позіхає і ліниво довбає наклейку на штативі, що стоїть облобочений об стійку, за якою Акерман перевіряє світло в кофрі. Акерман в окулярах. Поруч лежить журнал. Акерман відкладає кофр, починає простягати руку до штатива і замирає.

АКЕРМАН

П'ятка де?

Антагоніст починає ритися в кишенях. Спочатку ліниво, потім – швидше.

АНТАГОНІСТ

Блін... та ладно...

У паніці починає судомно ляскати себе по куртці і штанах з купою кишень, сідає навпочіпки до рюкзака, вивертає його навиворіт. На підлогу падають кабелі, фантики, порожня банка рево, пом'ята пачка чипсів.

АНТАГОНІСТ

Я її точно одягав. Або в кишеню сунув? В яку ж кишеню?!

Акерман напружено спостерігає за ним.

АКЕРМАН

Антагоністе, якщо ти її посіяв, завтра зніматимеш на камеру-обскуру. З картонної коробки. Дуже «артхаусно». Тобі сподобається.

На склад вбігає захеканий Герой. Він кладе п'ятку на стійку перед Акерманом. Герой важко дихає, трохи зігнувшись.

Антагоніст підводиться, завмирає, дивиться на п'ятку, потім на Героя. Щиро, з дитячим полегшенням проговорює текст.

АНТАГОНІСТ

О-о-о, чувак! Ти мене просто врятував! Я її вже поховав.

(насторожено дивиться на Акермана)

Акерман спостерігає за сценою поверх окулярів, похитуючи головою. Починає прибирати штатив, ставить кофри на полиці.

АКЕРМАН

Що ж, Антагоністе, тепер ти знаєш, як виглядає людина...

Герой трохи усміхається, кидає погляд на Антагоніста.

АКЕРМАН

...що врятувала твою стипендію.

АКЕРМАН

Герою, не балуй його.

Антагоніст складає руки в кишені, трохи задумливо дивиться в підлогу, повертається до Героя. Уважно на нього дивиться.

Акерман робить позначки у відомості.

Антагоніст трохи знизує плечима, кутик рота смикається в напівусмішці.

АНТАГОНІСТ

Дякую... у мене в бошці тільки картинка... я до ранку міг би виставлятися... а так встигли. Круто.

Герой вдячний, трохи збентежений.

ГЕРОЙ

Ну хтось же має стежити за годинником, поки ти мистецтво твориш.

Антагоніст коротко добродушно сміється, дружньо ляскає Героя по плечу.

Герой дивується несподіваному жесту з боку Антагоніста. Він радіє, що його визнали, намагається приховати усмішку.

АНТАГОНІСТ

Ха, ну ти загнув!

Акерман нарешті піднімає голову, відволікшись від відомості, іронічно усміхається, дивиться на них двох.

АКЕРМАН

Ну і ну... може, до третього курсу з вас двох вийде один нормальний оператор.

Акерман забирає журнал і йде до виходу, гасить основне світло. Залишається тільки лампа над столом.

АКЕРМАН

Добре. Завтра о дев'ятій – перегляд. Як хочете.

Акерман підходить до дверей, дістає ключ, вставляє у замкову шпарину. Антагоніст закидає рюкзак на одне плече, робить задумливий, байдужий вираз обличчя.

АНТАГОНІСТ

Слухай, у мене там халтурка у неділю буде...
там по світлу – пекло, я один буду 300 років
виставлятися, якщо мене не стопнути.
Заціниш, що я задумав?

Герой здивовано погоджується.

ГЕРОЙ

Нууу... давай!

Герой і Антагоніст йдуть до дверей.

АНТАГОНІСТ

Я тут кав'ярню знайшов нормальну...

Вони прискорюються і виходять у коридор. Акерман закриває двері, клацає ключем.

ГЕРОЙ І АНТАГОНІСТ

До побачення!

АКЕРМАН

Та йдіть уже! До побачення!

9. ІНТ. КОРИДОР. ВЕЧІР

Герой і Антагоніст ідуть коридором на вихід. Антагоніст штовхає Героя у плече, той відповідає тим самим. Вони сміються.

Акерман смикає ручку, перевіряючи, чи добре зачинені двері. На мить кидає погляд у бік хлопців, що пішли.

АВ виходить з-за його спини.

АВ

Ну що, пане Акерман.

АВ

Як Вам перший курс? Є у нашого кіно майбутнє?

(киває у бік хлопців)

Акерман ховає ключ, обертається.

АКЕРМАН

Вони всі такі різні, але цікаві, а майбутнє ...

(міні-пауза, ледь усміхаючись)

АКЕРМАН

майбутнє ми самі творимо. Все у наших руках!

АВ легко усміхається. Вони йдуть слідом за хлопцями. ЗТМ.