

- 2) Eagle as a symbol of power and greatness. It can reflect leadership, reliability and loyalty. The eagle can also be associated with the Roman Empire, as in the film of the same name, “The Eagle” (2011) by Kevin Macdonald.
- 3) Crown and laurel wreath are often used to represent the victory, glory and achievements of the main characters. They can be seen on the heads of winners or leaders.
- 4) Eyes can be used as a symbol of wisdom, spirituality, or the characters internal struggle. They can reflect the depth and complexity of the inner world of the characters.
- 5) Fire and candles. Fire can have different meanings, from the symbolism of life and burning passion to enlightenment and purification. Candles can represent memory or the spiritual world.
- 6) Circle of life. This symbol represents the endless cycle of birth, life and death. It can be used to reinforce the theme of the common human destiny, to emphasize the importance of eternal themes, free from time and space boundaries.
- 7) The hand that holds the light can represent hope, enlightenment and choice. A hand holding a light can be a symbol of victory over darkness or fears.
- 8) Wings symbolize will, freedom and a higher level of existence. Wings can indicate spiritual development and expanding boundaries.

An important role in the development of editing techniques belongs to technological innovations, in particular special effects. Technological advances in modern special effects can help create more effective fight scenes, mythological events, and other spectacular moments. This provides “editing with the use of special effects”.

These editing techniques are used in complex to create the dynamic and dramatic visual style that characterizes the peplum genre in cinema. At the same time, the constant evolution of the peplum genre requires continuous monitoring of new achievements in expressive means of cinematography and requires further research in this direction.

О. Поберайло

**ІГРИ FULL MOTION VIDEO (FMV):
РОЗКРИТТЯ ПОТЕНЦІАЛУ ЧЕРЕЗ КІНЕМАТОГРАФІЧНІ МЕТОДИ**

О. Poberailo

**FULL MOTION VIDEO (FMV) GAMES:
UNLEASHING THE POTENTIAL THROUGH CINEMATIC METHODS**

Світ контенту стрімко еволюціонує, перетворюючись на інтерактивний тандем творця та глядача. Пасивне споживання інформації відходить у минуле, поступаючись місцем активній участі та співтворчості. Ця динамічна зміна поведінки аудиторії відкриває нові горизонти для розвитку інтерактивного контенту, де жанр Full Motion Video Games (FMV) посідає особливе місце.

На тлі бурхливого зростання ігрової індустрії FMV-ігри виступають унікальним поєднанням кінематографічної естетики та геймплейної інтерактивності. Цей жанр дарує глядачеві не просто візуальну насолоду стати рушійною силою сюжету та вплинути на його розвиток.

Інтеграція кінематографічного досвіду в гейм-дизайн FMV стає ключовим фактором його еволюції. Застосування прийомів кіномови, таких як глибина кадру, ракурси, освітлення, монтаж, дають змогу створити по-справжньому захоплюючу атмосферу та емоційно вплинути на гравця.

Сучасні дослідження інтерактивного оповідання зосереджуються на розробці нових методологій аналізу, що виходять за межі класичних літературних та кінематографічних. Вони зосереджуються на унікальних аспектах інтерактивних медіа, розробляючи універсальні методології та системи каталогізації.

Хермут Коеніц у статті “Narrative in Video Games. Encyclopedia of Computer Graphics and Games” (2018) описує дві ключові концепції:

1. Емерджентний наратив: динамічна розповідь, що не має чіткої структури, а формується в процесі інтерактивної взаємодії гравця з віртуальним світом.
2. Прагматичний аналіз: дослідження того, як гравці роблять вибір та інтерпретують значення в контексті інтерактивного оповідання.

Аудіовізуальна природа комп’ютерних ігор, й особливо жанру FMV, робить наявні класичні методики аналізу доцільним інструментом для розвитку цих концепцій.

“The five C’s of cinematography” Джозефа Марселлі (1965) пропонує ґрунтовний підхід, що ґрунтується на п’ятих ключових елементах: ракурс, безперервність, монтаж, крупний план, композиція, які сприяють створенню емоційно резонансної візуальної розповіді.

Враховуючи обмежену інтерактивність FMV-ігор порівняно з іграми з повністю відтвореним середовищем, роль аудіовізуального оповідання стає ще більш вирішальною. Цей аспект є ключовим інструментом для емоційного залучення гравця.

Методика Марселлі має універсальний характер, тому може бути застосована до будь-якого типу візуального оповідання. Вона може використовуватися для аналізу FMV-ігор на різних рівнях, від загального візуального стилю до конкретних кадрів та сцен.

Фокус на візуальній мові дозволяє зосередитися на тому, як візуальні елементи використовуються для створення певного візуального стилю, передання інформації, створення емоційного впливу, розвитку історії та яким чином це впливає на дії гравця, а вони, у свою чергу, на візуальне оповідання взагалі.

Використання кінематографічних прийомів допомагають спрямувати фокус гравця, що може вплинути на рішення. Візуальна мова, подібно до кіно, може створювати емоційний резонанс: ракурси, освітлення та інші візуальні елементи підсилюють емпатію до персонажів, впливають на дії гравця та сформують подальші події. Символізм у візуальних елементах додасть тематичної глибини та підкреслить основні ідеї. Принципи монтажу дозволять покращити темп взаємодії та зробити переходи до моменту ухвалення рішень більш органічними, про що зазначають Ніколас Сзілас “Stepping into the Interactive Drama” (2004) та Крістіан Рот “Experiencing Interactive Storytelling” (2015).

Вміле використання кінематографічних прийомів дає можливість маніпулювати очікуваннями гравця та створювати враження значущості вибору. Ця ілюзія впливає на ухвалення рішень та стає ключовим фактором для аналізу інтерактивності через аудіовізуальний метод.

Аналіз впливу кінематографічних прийомів на інтерактивне оповідання дає можливість глибше зрозуміти цю динамічну форму мистецтва та вдосконалити методи його створення.

Поєднання кінематографічної естетики та геймплейної інтерактивності робить FMV перспективним жанром, що здатен захопити уяву глядачів. Інтеграція

кінематографічного досвіду в гейм-дизайн стане ключовим фактором його еволюції, роблячи FMV не просто грою, а й справжнім мистецтвом занурення в динамічний світ історії.

Завдяки цій еволюції FMV може стати не просто нішевим жанром, а й потужним трендом, що здобуде широке визнання та популярність серед аудиторії.

А. Склярєнко

ОПЕРАТОРСЬКІ СТИЛІ АЛТОНА ДЖОНА І ЕДУАРДА ГРАУ: ХУДОЖНІЙ ПОТЕНЦІАЛ СВІТЛА

A. Skliarenko

OPERATING STYLES OF ALTON JOHN AND EDUARD GRAU: ARTISTIC POTENTIAL OF LIGHT

З появою кінематографу, світло стає однією з його феноменологічних складових, відіграючи роль важливого виражального засобу. З плином часу, знання про освітлення, його вплив на підсвідоме людини досягає вищої точки. В парадигмі сучасного аудіовізуального мистецтва світло в кіно не тільки створює візуальні образи, але й задає настрій, емоційний тон, а також впливає на загальну якість фільму.

Варіації прийомів зі світлом розширюють спектр художніх висловлювань, надають можливість митцям експериментувати з новими ідеями та технологічними новаціями, що актуалізує наукову рефлексію в цій галузі. Інтегрованість художнього потенціалу світла до мистецького інструментарію кінотвору є еквівалентом досягнення високої якості та емоційної насиченості фільмів.

Аналізуючи значення світла в кінематографі, звернемося до напрацювань класика — американського оператора Алтона Джона, опублікованих ним у книзі «Живопис світлом» (1949). Працюючи в жанрі нуар в середині ХХ ст., Алтон Джон відзначав, що в чорно-білому кінематографі не існує більш необхідного виражального засобу, як сильний тоновий контраст, що досягається за допомогою густо направленої потоку світла.

За допомогою світла оператор конструював візуальну та психологічну автономію персонажів, підкреслюючи їх настрої та напруженість сцени. Також окрему увагу оператор приділяв світловому моделюванню на майданчику природних ефектів, таких як місячне сяйво, що він і втілював у фільмі «Я журі» (1953).

У фільмі «Велике комбо» (1955), над яким працював Алтон Джон, можна відзначити драматизм візуального простору, у якому персонажі відокремлені від тла, а сцени сповнені повітрям і простором. Багато уваги А. Джон приділяв і різним операторським засобам досягнення максимально потрібного ефекту відповідно до тих чи інших обставин та творчого задуму.

Едуард Грау — сучасний іспанський кінооператор, відомий своєю майстерністю в репрезентації переконливих естетичних наративів. Грау співпрацював з різними режисерами, проте одним з його найзнаковіших проєктів є фільм «Самотній чоловік» (2009), зрежисований Томом Фордом. Робота Грау над цим фільмом отримала високу оцінку за витонченість та атмосферність використання художнього потенціалу світла.

Означений фільм знятий Томом Фордом на основі однойменного роману Крістофера Шервуда. Основний сюжет фільму розгортається протягом одного дня,