

сюжетні елементи, властиві готичному жанру. Похмурі ліси, покинуті ферми, темні небеса — усе це створює атмосферу ізоляції і постійної небезпеки. Бьортон чудово використовує контрасти між світлом і темрявою, підкреслюючи не лише моторошну атмосферу, а й психологічні стани героїв.

Новаторські підходи, символізм образів, використання спецефектів та мультиплікації, поєднання моторошних сюжетів з елементами казковості і гумору в стрічці «Сонна лощина» надає привід розглядати творчий доробок Тіма Бьортон як точку переосмислення готичного жанру у світовому кінематографі.

Отже, дослідження творчої спадщини Тіма Бьортон як однієї з ключових постатей сучасного кінематографу є вельми актуальним для розуміння впливу його доробку на еволюцію кінематографу в жанрах готики та фантастики, а також впливу нової естетики на інші жанри кіно.

М. Соломко

ЕВОЛЮЦІЯ ПРАКТИЧНИХ ТА КОМП'ЮТЕРНИХ ЕФЕКТІВ В ІГРОВОМУ КІНО

M. Solomko

EVOLUTION OF PRACTICAL AND COMPUTER EFFECTS IN FEATURE FILMS

Ігрове кіно завжди прагнуло створювати нові світи та вражаючі візуальні образи, що переносять глядачів в інші реальності. Розвиток технологій у сфері кінематографії значно вплинув на засоби втілення цих фантазій. Практичні спецефекти, що були основою візуального мистецтва раніше, нині активно доповнюються та замінюються графічними технологіями. У цьому матеріалі проаналізовано сучасний стан практичних та комп'ютерних ефектів в ігровому кіно, розкривається їх взаємодія, вплив на кінематограф та виклики, з якими стикається індустрія.

Практичні спецефекти довгий час були невід'ємною частиною кіновиробництва. Ручна робота майстрів, котрі робили механічні моделі, макети, накладали грим, спеціалістів, які відповідали за піротехнічні трюки, — усе це дозволило створювати реалістичні сцени, які впливали на глядачів емоційно. Вони забезпечують матеріальність та «фізичну присутність» у кадрі, що важко досягти виключно за допомогою комп'ютерної графіки.

Проте з розвитком цифрових технологій практичні ефекти стали менш популярними через складність, витратність та тривалість виробничих процесів. Однак саме в поєднанні практичних ефектів із сучасними цифровими технологіями кінематографісти знаходять нові творчі рішення, що поєднують кращі сторони обох підходів.

Комп'ютерна графіка (CGI) відкрила нову еру у кіновиробництві, дозволяючи створювати візуальні ефекти, які раніше були технічно неможливими або надто дорогими. Сучасні фільми часто на 50–80% складаються з візуальних ефектів, створених за допомогою комп'ютера, що робить CGI важливим інструментом для масштабних фентезійних та науково-фантастичних фільмів.

Так, комп'ютерні ефекти дозволяють створювати нові світи, реалістичних персонажів, таких як динозаври, монстри або космічні кораблі із фотореалістичною точністю, які неможливо було б так достовірно представити без цих технологій. Однак створені за допомогою CGI персонажі можуть страждати через надмірну

штучність та відсутність відчуття реальності, якщо використовувати ці технології без врахування балансу з практичними ефектами. Важливим аспектом залишається гармонійне поєднання обох підходів для досягнення максимальної реалістичності.

Отже, останнім часом кіноіндустрія все частіше обирає поєднання практичних та комп'ютерних ефектів для створення більш реалістичних та переконливих сцен. Прикладом є роботи таких режисерів, як Крістофер Нолан та Джордж Міллер («Темний лицар», 2008, «Початок», 2010, «Інтерстеллар», 2014 — Крістофер Нолан; «Шалений Макс: Дорога гніву», 2015 — Джордж Міллер), які поєднують традиційні трюки, моделі та CGI, щоб надати глядачам відчуття реальності. Цей симбіоз дозволяє досягти вищої якості візуальних образів, ніж при використанні виключно одного методу. Практичні ефекти викликають відчуття реальності, тоді як CGI доповнює сцени елементами, що інакше неможливі для цієї технології.

На наш погляд, це ставить перед кіноіндустрією нові виклики та перспективи. Зі зростанням попиту на високоякісні візуальні ефекти збільшується потреба у вдосконаленні технологій комп'ютерної графіки, особливо в контексті VR (віртуальна реальність) та AR (доповнена реальність). Це зумовлює нові виклики перед кіновиробниками: як поєднати інтерактивність, візуальну реалістичність та емоційний вплив? Також важливим аспектом стає етичне питання використання CGI для створення або «відродження» акторів у цифровій формі. Це викликає питання автентичності творчого процесу та прав акторів на свої образи.

Практичні та комп'ютерні ефекти відіграють ключову роль у сучасному ігровому кіно. Незважаючи на домінування CGI, саме поєднання цих двох методів дозволяє досягти високої якості візуальних образів та створити переконливі наративи. Еволюція цих ефектів визначатиме подальший розвиток кіноіндустрії, зокрема в умовах зростаючої інтеграції нових технологій.

Д. Ізмайлов

ЗАСОБИ ЕКРАННОЇ ВИРАЖАЛЬНОСТІ ЯК РУШІЙНА СИЛА СЮЖЕТУ НА ПРИКЛАДІ ФІЛЬМУ ВОНГА КАРВАЯ «ЛЮБОВНИЙ НАСТРІЙ»

D. Izmaylov

MEANS OF SCREEN EXPRESSION AS A DRIVING FORCE OF THE PLOT ON THE EXAMPLE OF WONG KARWAI'S FILM "LOVE MOOD"

На противагу драматургічному подієвому фільму в кінематографі стоять фільми, у яких відсутня подієвість. Також в них відсутні монологи-роздуми, кількість діалогів зведена до мінімуму. Постає питання: «Що в такому випадку рухає сюжет, якщо немає події?». У такому випадку рушійною силою виступають засоби екранної виражальності. Саме вони просувають історію вперед, підводять до кульмінації та викликають емоційний відгук у глядача. Яскравим прикладом може бути фільм Вонга Карвая «Любовний настрій». Унікальність фільму полягає в тому, що в історії відсутня подієвість як така, але розвиток історії кохання ми можемо бачити завдяки засобам екранної виражальності — кольору, крупним планам, закритій композиції та фреймінгу, низьким ракурсам, акторській грі тощо. Камера часто фокусується на обличчях героїв, їхніх жестах, що дозволяє глядачеві відчути кожен невисловлений емоційний момент. Діалоги є мінімалістичними, а невербальні деталі — ключовими для розуміння їхнього взаємного тяжіння і болю через усвідомлення зради.