

А. Яловенко

**ВІЗУАЛЬНА МОВА ТІМА БЕРТОНА:
ВПЛИВ НІМЕЦЬКОГО ЕКСПРЕСІОНІЗМУ НА АВТОРА
ТА ЙОГО РОБОТИ — ВІД РАННІХ ЕТАПІВ ДО ПОЧАТКУ ВЕЛИКОГО КІНО**

А. Yalovenko

**TIM BURTON'S VISUAL LANGUAGE: THE INFLUENCE OF GERMAN
EXPRESSIONISM ON THE AUTHOR AND HIS WORKS FROM HIS EARLY STAGES
TO THE BEGINNING OF GREAT CINEMA**

Досліджуючи надбання кінематографу цікавою постає творчість Тіма Бертона. Вона є неоднозначною, самобутньою та завжди провокує аудиторію. Він лаконічно поєднує моторошність та комедію, готичність та казковість, контраст світла і тіні, тощо. Тому доцільним буде відстежити чинники, які вплинули на зародження й становлення його авторського стилю.

Наше дослідження почнемо з протиріччя, адже є твердження, що на роботи Тіма Бертона вплинув французький імпресіонізм. Але ми з цим не погоджуємося, адже вважаємо, що панівне місце як центральна підтримка ідей Тіма Бертона щодо кінематографу посідає німецький експресіонізм.

Імпресіонізм висвітлює емоційність та атмосферу стану душі автора, а експресіонізм, у свою чергу, — критичні головні питання автора через емоції. Тобто, якщо лаконічно сформулювати, то імпресіонізм — про відчуття автора від зовнішнього світу; сприйняття. А експресіонізм — реакція режисера на зовнішній світ; емоції. Відповідно, у роботах Тіма Бертона відсутнє все, що не має форми, «повітряного сенсу», навпаки ж, присутні чіткість та гострість питань.

Насамперед, німецький експресіонізм виражається у кольорах темної містичної палітри, у грі тіней, яскравому видозмінненні і загостренні фігур.

Для детальної характеристики ми обрали діапазон робіт режисера Тіма Бертона від найперших робіт до початку великих кінопродуктів, а саме «Вінсент» та «Франкенвіні».

Сам Тім Бертон розповідає про своє дитинство: він любив самотність і панк-рок. Надавати перевагу самотності зовсім не є чимось дивним, особливо у наш час та наростаючі тенденції толерантності до формування індивідуальної особистості. Тім любив ходити в кіно, як і безліч інших людей, тим більше у 60-ті роки, коли діапазон розваг був не таким різноманітним як нині. Особливе місце для нього посідали фантастичні кінокартини та фільми жажів, які він почав дивитись раніше, ніж інші діти. Він захоплювався Реймондом Харрігаузенем, що вже є важливим маркером. Рей Харрігаузен був аніматором та часто відтворював свої кінопродукти у техніці стоп-моушену і працював у науково-популярному чи фантастичному стилях. Ми вважаємо, що це дуже яскраво вплинуло на Бертона, адже вже тоді він почав створювати свої короткометражні лялькові мультфільми. У той час він пропускав крізь себе фантастику та хоррор і на виході було отримане поєднання, зародження власного стилю Тіма Бертона. Тепер же німецький експресіонізм найлегше вбачати саме в анімаційних роботах режисера.

На жаль, нині більшість ранніх робіт митця вважається втраченою або закритою для перегляду у вільному доступі. Проте сам Тім говорить, що більшість відомих нам персонажів його кінопродуктів були створені за дитячими малюнками. Переглядаючи його намальовані зарисовки, можемо відзначити, що персонажі,

дійсно, є не просто унікальними, вони є поєднанням абсолютно неможливих для сполучення речей. Часто вони виглядають так, ніби створені для дітей, але дуже похмурі. У своїх роботах він наділяв персонажів не просто характером, а душою, так вони могли відчувати і формувати своє ставлення до навколишнього світу.

Важливим ще є те, що навіть у списку своїх десяти улюблених фільмів Тім відмічає фантастику й фільми жаків шістдесятих та сімдесятих років, що, загалом, і підкреслює час формування та відчуття власного стилю у переході від дитячого світу до юності. Із улюблених письменників Тім виділяв Едгара Алана По — детективні історії та Доктора Сьюза — історії для дітей.

У віці 13 років Тім разом з друзями створили короткометражний фільм «Острів лікаря Агора» — він вважається найпершою одиницею у кінокар'єрі Бертона. Відзняте кіно за мотивами роману Герберта Уеллса «Острів доктора Моро» являє собою класичного головного героя жаків. Доктор був одягнений у чорний циліндр та накидку такого ж кольору. Навіть зараз Тім притримується так званого «чорного стилю». Певним чином експресіонізм проявляється у співвідношенні кольору та жанру жаків, який найчастіше підходить для визначення цього німецького стилю.

Пізніше Бертон навчався в Каліфорнійському інституті мистецтв і вже під час студентства створював короткометражні роботи. Часто він замінював виконання нудних текстових завдань, які визначені певними рамками, на зйомку короткометражних власних фільмів, зберігаючи критерії та вимоги. Так були створені «Гудіні», «Слідами монстра-селери».

Говорячи про французький імпресіонізм, люди помиляються, адже у Тіма Бертона сюжет ніколи не втрачав своєї значимості і завжди був присутнім. Що і є однією з головних відмінностей німецького експресіонізму від імпресіонізму. Ознайомившись із єдиними збереженими кадрами з фільму «Гудіні: нерозказана історія», можемо помітити яскраво підвищену, навіть гіперболізовану, емоційність героя-одинака, у якого є проблеми зі світом; прискорене відтворення кадрів. Ці ознаки також є характерними рисами експресіонізму.

Уривки мультиплікаційного короткого метру «Слідами монстра-селери» вже легше знайти в Інтернеті. Він повністю намальований олівцями. Мультфільм розповідає про жорстокого Максвелла Пейна (звучить як «біль»), дантиста, який катує своїх пацієнтів. Сцени у приймальні — кольорові, у кабінеті — ні. Це дуже нестандартно і до межі доведено до крайнощів, а саме жаків. Чорно-біле виконання, видозмінені геометричні форми облич головних персонажів, зокрема достатньо великі очі та маленькі роти, говорять про наслідування експресіонізму. Майже постійно Тім у своїх роботах торкається питання життя і смерті. Цей мультфільм помітили і Тіма прийняли на роботу в компанію Уолта Діснея.

Після цього Тім випустив свою першу такого масштабу анімаційну роботу «Вінсент». Вона виконана абсолютно у стилі експресіонізму. Знову викривлені форми, надмірно зменшені чи збільшені фігури. Наприклад, кішка на початку титрів має дуже худі шия, лапи та довгий гострий хвіст. Фігури взагалі були різнокольоровими, але Тім вирішив відтворити мультфільм знову в чорно-білих тонах. Тут уже присутня гра чітких різких тіней, які нанесені прямо на стіни; контрастне світло; знову великі очі головного героя. Для студії Діснея було неоднозначним питання смерті та, відносно, жорстокості, адже робота була орієнтована на дітей. Але стосовно експресіонізму сумнівів не було: головний герой має розлади психологічного характеру, його сприйняття реальності — достатньо нестабільне. Психоделічна картина, яка навіює похмурість та відчуття страху.

Звичайно, унікальний стиль Тіма Бертона є синтетичним поєднанням багатьох інших художніх напрямів. Але основний, як ми вважаємо, внесок зробив саме німецький експресіонізм, який додав до всього Бертонівського відчуття ноти тієї самої виразності. Так, німецький експресіонізм вплинув на початок творчості Тіма Бертона. Пізніше, наприклад, у кінокартині «Франкенвіні» усі притаманні йому риси, які використовував і раніше режисер, підсилювались та ставали більш яскраво адаптованими. Зараз Тім Бертон є чи не єдиним із всесвітньо відомих режисерів, хто використовує надбання німецького експресіонізму.

А. Батюк

ОСНОВНІ ЕТАПИ ПОБУДОВИ НОВОГО КІНОВСЕСВІТУ, НА ПРИКЛАДІ ФІЛЬМІВ КОМПАНІЇ “MARVEL STUDIOS”

А. Batiuk

MAIN STAGES OF BUILDING A NEW CINEMA UNIVERSE, USING THE EXAMPLE OF “MARVEL STUDIOS” FILMS

Кіновсесвіти мають величезну популярність завдяки своїй здатності створювати глибокі та взаємопов'язані історії. Задля успіху цього треба мати стратегічне планування, глибоке розуміння потреб аудиторії та адаптацію до них, вибіркові кастинги, інтеграції сюжетних ліній та креативну свободу для режисерів. Усе це та багато іншого вмістили в собі “Marvel Studios”, через що вони й мають таку популярність. Розвиток кіновсесвітів можемо спостерігати не лише у “Marvel Studios”, а й, наприклад, у “DS”, “Star Wars Universe”, “Wizards World”, “Dark Universe” чи “Avatar Universe”. Такий активний розвиток та попит на утворення нових кіновсвітів вимагає від нас поглибленого дослідження теми, задля утворення теоретичної бази та розширення знань з кіномистецтва.

Під кіновсесвітом ми будемо розуміти саму сукупність взаємопов'язаних фільмів та серіалів, що утворюють єдину реальність та мають спільні події і сюжетні лінії. Надалі розглянемо головні етапи утворення кіновсесвіту:

1. Перший етап. Головними пунктами створення нового кіновсесвіту є створення концепції, довгострокове планування та визначення основних елементів, а саме: яка тематика всесвіту, які персонажі будуть центральними, масштаби історії, тобто — локальні, міжпланетні, мультивсесвітні; як саме взаємодітимуть фільми та серіали та які елементи будуть пов'язувати їх.
2. Другий етап. Привернення уваги глядача — сцена після титрів. Задля уникнення плутанини “Marvel Studios” розділили кіновсесвіт на фази, що допомогло зберегти масштабність та логічність. Перший фільм став запуском, а його основу для майбутнього кіновсесвіту заклали фільм «Залізна людина» й сцена після титрів. Це був перший самостійний проект студії, адже первинним завданням було зняти хороший фільм, що міг би сподобатися навіть тим людям, які не захоплюються супергеройкою. Головним гачком продовження розвитку всесвіту стала сцена після титрів, яка зачепила інтерес глядачів.
3. Третій етап. Уведення нових героїв. Згодом, після виходу «Залісної людини», Marvel анонсували ще нові проекти та появу основних героїв, таких як Капітан Америка, Тор, Халк та об'єднання їх у фільмі «Месники». Це допомогло розширити кіновсесвіт вже з улюбленими героями. Важливими впровадженими елементами тут були Каміні Нескінченності, Нік Ф'юрі та організація Щ.И.Т., які в подальшому стануть фундаментом для нових історій.