

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ

Навчально-науковий інститут деревообробних технологій і дизайну

Кафедра дизайну

**МАРЦІВ
МАРТА ВІКТОРІВНА**

Кваліфікаційна робота магістерського рівня вищої освіти

**Становлення та перспективи взаєморозвитку
кіномистецтва та дизайну**

**The formation and prospects of the mutual development of
cinematography and design**

спеціальність 022 «Дизайн»
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Науковий керівник:
доктор педагогічних наук,
професор Швець О.А.

Рецензент: професор Рудницький Р.О.
(звання, посада, прізвище та ініціали, підпис)

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
Навчально-науковий інститут деревообробних
та комп'ютерних технологій і дизайну

Кафедра _____ дизайну
Другий рівень вищої освіти _____ магістр
Спеціальність _____ 022 «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
д. пед. н., доцент Прусак В.Ф.

“18” 08 2023 р.

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Мерзів Мерті Вікторівна
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Стандартизація та перекладивна базисна розробка кіномистецтва та дизайну

Науковий керівник роботи доцент Мерзів

Затверджені наказом університету № С-330 від 03 серпня 2023 року.

2. Термін подання кваліфікаційної роботи до захисту 22.01.24

3. Вихідні дані роботи матеріали досліджень з проблематики стандартизації кіномистецтва та дизайну і кіномистецтва

4. Зміст теоретичної частини (розділи, які потрібно розробити) Роль держави в розвитку аспекти виконання кіномистецтва і дизайну, Роль базисної кіномистецтва і дизайну в творчості кінопродюсерів і дизайну, Прогнозування ролі дизайну, зокрема "в кіномистецтві"

5. Перелік практичної частини (графічний матеріал) Програма
методичних завдань засунов-
ання Комп'ютерної Технології
Бакер

6. Дата видачі завдання 28 серпня 2023 р.

Науковий керівник роботи


(підпис)

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи магістра	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Інформаційний пошук.	вересень	
2	Формування зібраного матеріалу та визначення головних складових.	вересень-жовтень	
3	Аналіз і синтез матеріалів	жовтень	
4	Написання вступу.	жовтень	
5	Написання основної частини та передпроектний пошук.	жовтень-листопад	
6	Написання висновків, оформлення списку використаних джерел та додатків.	листопад-грудень	
7	Оформлення рукопису дипломної роботи, перевірка на антиплагіат теоретичної частини. Виконання практичної частини.	січень	
8	Рецензування, оформлення презентації та захист.	січень	

Здобувач РВО «Магістр»


(підпис)

Науковий керівник роботи


(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ГОЛОВНІ АСПЕКТИ ВИНИКНЕННЯ І РОЗВИТКУ КІНЕМАТОГРАФУ В КОНТЕКСТІ СТАНОВЛЕННЯ ДИЗАЙНУ	8
1.1. Розвиток європейського кінематографу кінця ХІХ – початок ХХ століття	8
1.2. Розвиток кінематографу в США ХХ – початок ХХІ століття	17
1.3. Зародження і розвиток кінематографу в Україні ХІХ–ХХ ст.	25
Висновки до першого розділу	30
РОЗДІЛ 2. КІНЕМАТОГРАФ ТА ДИЗАЙН: СПІВПРАЦЯ ТА ВЗАЄМОДІЯ У СТВОРЕННІ ФІЛЬМУ	33
2.1. Аналіз головних аспектів візуального складу фільму	33
2.2. Дизайн у кінематографії: співтворчість художника-постановника та дизайнера предметно-просторового середовища	47
2.3. Дослідження візуальних об’єктів кіномистецтва	54
Висновки до другого розділу	63
РОЗДІЛ 3. ПРОГНОСТИЧНА РОЛЬ ДИЗАЙНУ В КІНЕМАТОГРАФІ	65
3.1. Візуальна психологія у кінематографі. Вплив художньо-композиційних рішень на цільову аудиторію	65
3.2. Цифрова революція в кіноіндустрії: штучний інтелект, 3D друк. Виклики для дизайну та його прогностичний аспект	69
3.3. Використання об’єктів кіноіндустрії в навчальному процесі	80
Висновки до третього розділу	84
ВИСНОВКИ	85
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	89
ДОДАТКИ	95

ВСТУП

Кінематограф – це візуальне мистецтво, де кожний кадр впливає на розвиток сюжету та допомагає нам, глядачам, краще зрозуміти основний підтекст або послання, що присутнє в картині. Архітектурні, дизайнерські особливості у стрічці допомагають нам відчувати певну епоху, в якій розгортаються події. Квартира, будинок, кімната, будь-де де перебуває герой, дає підказку нам, що він любить, і виявляє нам його особливі вподобання.

Створення фільму – це складна мистецька справа, яка об'єднує різноманітні види мистецтва, такі як література, фотографія, живопис, акторська майстерність, музика, танці і архітектура. Кінорежисер розповідає історію за допомогою зображення та звуку. Навіть якщо кінематографісти володіють хорошим сценарієм, вони лише на половині шляху до досягнення своєї мети. Процес уявлення образів, які стають кінофільмом, називається візуалізацією. Візуалізація – це процес перетворення ідей, описаних у сценарії, в конкретні візуальні образи на екрані.

Багато хто вважає камеру ключовим елементом кінематографічної візуалізації, але основний внесок у кінцевий вигляд фільму роблять режисер, оператора-постановник та художник-постановник (також відомий як художник по виробництву або арт-директор) – це ключовий фахівець у кіноіндустрії, який відповідає за візуальний аспект фільму. Роль художника-постановника полягає в створенні візуального образу проєкту, включаючи декорації, локації, костюми, об'єкти на зйомках та інші елементи, які визначають вигляд і створюють атмосферу фільму.

Актуальність теми дослідження. Недостатньо широко вивчений дизайн в кіноіндустрії і ролі дизайнера, художника-постановника свідчить про можливість уточнення, аналізу та розширення наукового дослідження у цьому напрямку. Існує обмежена кількість наукових робіт або літератури на цю тему. Це вказує на потребу в подальших дослідженнях та розширенні бази знань. Взаємодія між художниками-постановниками, режисерами,

інженерами та іншими фахівцями у сфері кіно розвивається, що вимагає нових підходів. З підвищенням конкуренції в кіноіндустрії росте і вимога до візуальної досконалості. Якісний дизайн стає ключовим елементом, який допомагає фільмам виділятися серед інших. Розробка дизайну інтер'єрів, екстер'єрів, костюмів має великий вплив на глядачів.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами

Дослідження проведене в рамках науково-дослідницьких розробок, що реалізується відповідно до Постанови Кабінету Міністрів України від 20 січня 1997р. № 37 «Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень в промисловому комплексі, об'єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфери». Робота виконана відповідно до тематичного плану наукових досліджень кафедри дизайну НЛТУ України в межах комплексної теми «Формування регіонального соціокультурного середовища, обґрунтування ступеневої дизайн-освіти, розробка теоретичних і практичних основ дизайну меблів» протокол засідання кафедри дизайну НЛТУ України (№12 від 31.05.2000).

Мета дослідження: вивчення та аналіз впливу дизайну на кіномистецтво, розкриття його ролі у творенні кінофільмів, та розуміння того, як дизайн впливає на естетику, візуальний наратив і враження глядачів.

Завдання дослідження:

1. Аналіз історії та еволюції дизайну в кіноіндустрії.
2. Дослідити головні аспекти візуального складу фільму: дизайн середовища, костюми, колір, світлодизайн.
3. Визначити місце співтворчості художника-постановника та дизайнера предметно-просторового середовища в кіномистецтві.
4. Провести дослідження візуальних об'єктів кіномистецтва.
5. Дослідити вплив художньо-композиційних рішень на цільову аудиторію.

б. Дослідити, як цифрова революція вплинула на кіноіндустрію. І як сучасний дизайн в кінематографі сприяє і відображає зміни в смаках, стилістиці та візуальному мистецтві сучасних глядачів.

Об’єкт дослідження – кіномистецтво та його складові, що стосуються естетики фільму, включають: сценографію, костюми, графічний дизайн, освітлення, візуальні ефекти тощо.

Предмет дослідження – вплив дизайну на формування культурних, естетичних і емоційних аспектів у сучасному кінематографі.

Методика дослідження – базується на комплексному підході, включає такі методи аналізу, синтезу, узагальнення зібраних наукових даних. Семіотичний аналіз візуальної частини фільмів.

Наукова новизна полягає у глибокому аналізі впливу різних аспектів дизайну на структуру і візуальні аспекти кінофільмів. Дослідження дизайну сучасних фільмів та їх роль у формуванні культурної та естетичної ідентичності сучасного суспільства.

Практичне значення полягає в тому, що дослідження можуть бути корисними для навчальних закладів, що пропонують програми з кінематографії та дизайну, як додатковий матеріал для студентів і викладачів.

Апробація результатів дослідження. Основні положення дипломної магістерської роботи обговорювались на 74-й науково-практичній конференції студентів, аспірантів та слухачів Малої лісової академії НЛТУ України, тема доповіді «Функції художника-постановника в сучасному кінематографі». Опубліковано тези доповіді в науковому збірнику «Матеріали 74-ї науково-технічної конференції студентів, аспірантів та слухачів Малої лісової академії НЛТУ України. – Львів: Видавництво НЛТУ України, 2023 р.

Структура і обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (57 найменувань), додатків. Повний обсяг дослідження – 117. Робота включає банер (1200x1600) з анотованим викладом змісту дослідження, ілюстраціями, таблицями.

РОЗДІЛ 1

ГОЛОВНІ АСПЕКТИ ВИНИКНЕННЯ І РОЗВИТКУ КІНЕМАТОГРАФУ В КОНТЕКСТІ СТАНОВЛЕННЯ ДИЗАЙНУ

1.1. Розвиток європейського кінематографу кінця ХІХ – початок ХХ століття

Кінематограф існує в різних країнах і вирізняється багатьма особливостями, основна – це національна риса. Різні країни можуть бути схильні до певних жанрів. Кіно може відображати соціальні і політичні питання кожної країни. Але, не зважаючи на це все, кінематограф можна розглядати як один мистецький організм, оскільки матеріально-технічна база кінематографістів одна. Визначним прикладом інновації у кінематографі в 2000-х роках є використання знімальних кранів, які були винайдені Анатолієм Кокушем та його компанією «Фільмотехнік» і зараз успішно використовуються під час зйомок фільмів у Сполучених Штатах та Європі [2, с. 7].

Франція

Сучасний кінематограф почався «Виходом робітників з фабрики Люм'єр», який був знятий 22 березня 1895 року та показаний того ж дня на виставці, присвяченій розвитку французької фотопромисловості. Кадр з фільму зображений на рис. 1.1. Коли фільм показали глядачам у Франції в місті Париж, деякі з присутніх у паніці втекли, думаючи, що потяг справжній. Цей фільм, а також «Прибуття делегатів на фотоконгрес у Ліоні», «Ковалі», «Стрибок на ковдру», «Садівник» називають першими примітивними документальними фільмами, оскільки вони показують реальних людей, які живуть своїм реальним життям, зокрема робітників, які виходять з фабрики Люм'єр, а також першими комедіями, оскільки «Садівник» є ранньою формою фарсу.



Рис. 1.1. Кадр з короткометражного фільму «Вихід робітників з фабрики Люм'єр», знятий братами Люм'єр

Перші роботи братів Люм'єр, Луї та Огюста Люм'єр, мають величезну важливість у світовій історії кінематографу і фотографії. Їхні досягнення в області технічних аспектів кінематографії, такі як створення кінокамери та проектора, вплинули на подальше кіновиробництво і вдосконалення кілотехніки. Вони визначили кінематограф не лише як технічний інструмент, але і як форму мистецтва.

Німе кіно набуло надзвичайної популярності, і до 1920-х років стало домінуючою формою у кінематографії. У цей період існувало безліч жанрових різновидів німого кіно, включаючи комедії, драми, вестерни та мюзикли.

Великий вклад у розвиток кінематографу зробив французький режисер Жорж Мельєс, який довів, що кіно може бути мистецтвом [2, с. 30–31].

Завдяки Мельєсу численні прийоми (подвійна та багатократна експозиція, зйомка на чорному оксамиті, прискорена і уповільнення,

зворотна зйомка й ін.) отримали широке розповсюдження та стали дієвим інструментом у розвитку кінорозповіді. Ці інновації довели, що можна не просто відображати життя та комічні сцени, а можна розповідати фантастичні та захоплюючі історії, і відкривати нові можливості для кінорежисерів у творенні цікавих та непередбачуваних фільмів [17, с. 95].

На рис. 1.2 зображений кадр знаменитої картини Жоржа Мельєса «Подорож на Місяць», знятої у 1902 році. Вона отримала статус об'єкта Всесвітньої культурної спадщини як перша науково-популярна стрічка в історії кінематографа [1, с. 10].



Рис. 1.2. Кадр з фільму «Подорож на Місяць» (1902)

Декорації переднього плану непомітно для глядача перетікали у намальовану на задньому плані картину. Мельєс вперше відобразив можливість зміни декорації під час зйомки, відомий своїми ілюзіями зникнення та зміни форми предметів. Це створило враження магії та дива, яка раніше була неможливою. Декорації дозволили створити віртуальний світ Місяця та космічного простору, що був уявним і незвичним для глядача. Цей світ був заповнений дивовижними об'єктами, місцями та істотами, які сприяли створенню унікального фантастичного настрою. Глядачі вперше

побачили подібну фантастичну історію в кіно, і декорації допомогли зобразити цей світ.

Вивчаючи природу кіно, Мельєс поєднував елементи театральної декорації з малюнками на полотні, однак ніколи не вдавався до штучного освітлення для того, щоб виразити своїх персонажів, передати емоції або створити атмосферу в сценах своїх фільмів [19, с. 39].

У першій чверті ХХ століття Франція відновила свою роль у становленні моди в кіно, і в цей час виникла особлива кінематографічна течія, відома як авангард.

Авангард в цьому контексті поділяється на два періоди. Ранній період (1917–1923) характеризується як час пошуків, ніж винаходів, і об'єднує таких митців, як М. Лерб'є, Ж. Дюлак, А. Ганс, Ж. Епштейн. У ранньому періоді відігравали важливу роль імпресіоністські експерименти, спрямовані на передачу вражень, які викликані впливом зовнішнього середовища на людину. У пізньому періоді (1924–1928) виділяються наступні художні напрями: дадаїзм, кубізм та сюрреалізм. Фільми пізнього авангарду активно взаємодіяли з іншими мистецькими напрямими, такими як література, живопис, театр. Цьому періоду приписують велике значення таких фільмів, як «Механічний балет» (1924) від режисера Ф. Леже, «Гра відблисків і швидкості» від А. Шомета, «Антракт» від Р. Клера, «Мушля і священник» (1928) від Ж. Дюлака та «Андалузький пес» від Л. Бунюеля [16, с. 26].

Французьке кіно відобразило різноманіття французького суспільства, його культурні та соціальні аспекти.

Італія

Перші італійські фільми вийшли на екрани у 1905 році. Спочатку вони були переважно наслідуванням французьких комедій, але до кінця першого десятиліття ХХ століття вже почали проявлятися ознаки національного стилю. З 1910 по 1912 роки на студіях у Турині, Мілані та Римі було вироблено різні жанри фільмів: драми, історичні, фарс, які стали відомі як «золота серія».

З розвитком кінематографа в Італії кіностудії працювали не як кустарні підприємства, а як промислові. Ця специфіка зобов'язувала їх застосовувати безліч новацій. Наприклад, для зйомок масштабного фільму «Кабірія» (1914) були створені вражаючі декорації. Як висловився Ж. Садуль, це були не просто малюнки на полотні, як в фільмах Мельєса, а величезні конструкції. З огляду на розміри декорацій та значну кількість акторів була необхідна нова методика зйомки. Оператор Сегундо де Шомон винайшов новий спосіб, в якому камера рухалася на візку паралельно до декорацій, підкреслюючи їхню велич та створюючи враження рельєфності для глядачів. Джованні Пастроне, режисер фільму, запатентував цей метод зйомки. Сьогодні це називається тревелінг (також відомий як трекінг або камера на шині), завдяки ньому італійська кіноіндустрія випередила як європейські країни так і США [17, с. 96].

Велика Британія

Протягом першого десятиліття ХХ століття, Велика Британія значно сприяла розвитку кінематографу, хоча на самому початку кіно в Британії зазнало конкуренції від популярних мюзик-холів, які поєднували елементи театру та гастрономічних закладів. З розвитком кінопромисловості та появою фільмів власники мюзик-холів почали поступово перетворювати свої заклади у кінотеатри [16, с. 13].

Великий внесок в розвиток кінематографу Великої Британії зробили фотографи. Уже у 1889 році британський винахідник В. Фріз-Грін показав фільм, який тривав всього кілька секунд. Паралельно з братами Люм'єрами, Роберт Вільям Пол створив знімальну камеру і в березні 1896 року в Лондоні відбувся перший публічний показ його фільмів, серед яких були «Бурхливе море біля Дувра» та «Індійський військовий танець».

У 1900 році в містечку Брайтон фотограф Е. Коллінз об'єднав групу ентузіастів, які зробили інноваційні відкриття, такі як використання великого плану, зміну місця подій, зйомку з руху, використання техніки «паралельної дії», і прийом «рятування в останню мить» та інші.

У 1930-х роках Велика Британія вже займала видатне місце серед провідних країн у світі кінематографії. Відомими стали їхні документальні стрічки. Режисерам-документалістам вдалося розвинути унікальні художньо-естетичні принципи звукового кіномистецтва, використовуючи можливості звуку, які потім активно застосовувалися в європейському кіно [16, с. 50].

Німеччина

Німеччина приєдналася до систематичного фільмового виробництва тільки у 1909–1910 роках. Одним із факторів, що пояснюють це, був високий рівень сценічного мистецтва в країні і широке поширення провінційних театрів.

Власники театрів і художні керівники спробували вплинути на фільмову індустрію, звертаючись у 1920 році до Спілки імені Гете, у якій входили драматурги, письменники, щоб заборонити її членам брати участь у створенні фільмів. Подібну ініціативу підтримали, проте ці обмеження не змогли зупинити розвиток кінематографії, і майже через рік вони були забуті.

Навіть попри тиск театральних кіл, багато акторів і творчих осіб із театального середовища знайшли своє застосування в кіноіндустрії, і саме їхній внесок сприяв подальшому розвитку німецького кіно в період Веймарської республіки.

Першим свої послуги запропонував Макс Ренгард, видатний театральний режисер. Зробив великий внесок у розвиток кінематографу, бо вже в 1912 році він уклав угоду з компанією «Уніон», відкривши тим самим нові перспективи для інших видатних театральних і літературних постатей Німеччини [16, с. 18].

Слід відзначити, що найвизначнішим напрямком у німецькому кіно 1920-х років був експресіонізм. У складний моральний і матеріальний період після війни більшість німців прагнули втекти від жорсткого зовнішнього світу і зануритися в глибинний світ душі. Ця миттєва потреба породила

експресіонізм – художній рух, що активно розвивався в австрійсько-німецькому мистецтві з 1915 по 1925 роки [2, с. 61–62].

Експресіонізм базується на ідеї персонального сприйняття реальності, де світ стає фантастично деформованим і позбавленим звичайних обрисів. Часто зображали галюцинації, сни, кошмари безумців, використовуючи багатократні експозиції і напливи. Це зображено на рис. 1.3.



Рис. 1.3. Кадр з фільму Фріца Ланга «Втомлена смерть» (1921)

Декорації і костюми також мали виявляти внутрішній стан людини. Фільм «Кабінет доктора Калігарі», що відкрив цей напрям, був створений Робертом Вінтом у 1920 році.

Саме експресіоністи розуміли важливість зображальної композиції у фільмах, вони сприймали декорації, освітлення та рух камери, як засоби для вираження сутності та змісту.

Данія

У період з 1908 по 1915 роки Данія попри свою невелику територію, відзначилася вражаючим внеском у світову кінематографію, конкуруючи серйозно з такими великими гравцями, як Франція та Італія. В цей час було створено багато кіностудій, серед яких «Нордікс», яка стала найбільш відомою. З 1906 по 1910 рік, в цій студії випускалося до 125 фільмів на рік. Фінансування цих проєктів здійснювалося за участю як місцевих, так і

німецьких банків. Студії приносили прибутки, а кінематограф вважався вигідною галуззю [2, с. 154].

Оле Ольсен, який був ініціатором та засновником данської кіноіндустрії, працював над експортом фільмів та встановив тісні зв'язки між кінематографом та театром. Режисери, актори та художники, які мали театральне походження, підвищили якість фільмів до рівня, що перевершив багато інших країн. Данія перша почала виробництво повнометражних фільмів, і вже в 1907 році фільми «Полювання на левів» та «Торгівля білими рабіннями», режисера і актора В. Ларсена, отримали визнання на міжнародному рівні [6, с. 16].

Швеція

Якщо спиратися на стереотипи то можна сказати, що кіноіндустрія може процвітати тільки в теплих регіонах і, що в Швеції мало шансів створювати власне кіно. Шведська природа досить сувора, погода холодна і дощова, і літо коротке. Проте історія кіно в Швеції розвінчує цей міф про вплив клімату на кінематографію. Навіть досліджено, що саме шведські кінематографісти вперше змогли передати на екрані повноцінну зиму. Шведські кінематографісти віддавали перевагу зйомкам на природі, а не в студіях. Особлива увага приділялась вибору пейзажів, адже у фільмах природа була учасником виникнення і вирішення конфліктів.

Важливим аспектом в шведському кінематографі була висока якість режисури, особливо завдяки роботі видатних творців, таких як Віктор Шестром і Моріц Стіллер. Ці артисти були запрошені на студію «Свенска біо» з Королівського театру та мали значний творчий доробок [46].

Шведський режисер Моріц Стіллер народився в Фінляндії і емігрував до Швеції. Спочатку його прийняли до складу трупі Королівського драматичного театру в якості художника-постановника, а пізніше визнали його режисерські здібності. У 1907 році в Стокгольмі був заснований «Інтимний театр», М. Стіллер очолив його як директор. Відомі його стрічки «Гроші пана Арне» (1919) та «Сага про Гунара Хеда» (1922). Моріц Стіллер

надавав велике значення декораціям, освітленню та композиції кадру у своїх фільмах. Візуальні аспекти його кіношедеврів відображали високий рівень мистецької культури, але важливим елементом кожної кінострічки майстра завжди залишався актор [11].

Іспанія

Якщо говорити про іспанський кінематограф, то його розвиток тісно пов'язаний із соціокультурними змінами в самій Іспанії. Після періоду політичних обмежень після смерті Франко, іспанські режисери отримали велику свободу в виборі тем та технік. Це призвело до розквіту творчості і новаторського підходу до кіно.

У 1897 році іспанський фотограф Ф. Хелаберт самостійно сконструював кіноапарат і почав знімати хроніку.

З 1908 року Барселона стала центром іспанського кінематографу, там працював видатний режисер і продюсера німого кіно Р. Баньоса. Він знімав фільми, які базувалися на історичних подіях та екранізував літературні твори, наприклад «Кармен» (1914).

До 1950-х років іспанський кінематограф залишався в основному орієнтованим на внутрішню проблематику і не досягав популярності на міжнародній арені, відмінно від кінематографії інших європейських країн. Проте, в 1950-х роках на екрани вийшли фільми, які вразили глядачів і за межами Іспанії. Це стало можливим не лише завдяки критиці внутрішньої ситуації в країні та відображенню опозиційних настроїв, а також завдяки національному стилю, де переважали іронія і гротеск. Режисери цього періоду Хуан Антоніо Бардем, його робота «Віват, містер Гардемар» і Луїс Гарсія Берланга з «Сім ув'язнених» [36, с. 70].

Польща

Цікавим є зародження кіноіндустрії в Польщі. У 1896 року, після вистави в Краківському театрі, відбувся показ фільмів від братів Люм'єр. Фотограф Болеслав Матушевський приєднався до їхньої команди як оператор. Він розробив проєкт кіноархіву з метою використання його для

наукових та просвітницьких цілей, і написав книгу під назвою «Рухома фотографія». Оглядаючи загальну картину, можна відзначити, що розвиток польського кінематографу був обмежений. З 1919 по 1939 роки, на території Польщі діяло приблизно 120 кіностудій, проте кількість випущених фільмів обмежувалася 1–2 на рік.

Польське кіно мало проблеми з написанням сценаріїв, вони порушували рутинні теми і використовували стандартні шаблони. Часто фільми виглядали як копії іноземних творів. Кіновиробництво ожило після війни, а першим післявоєнним фільмом був «Заборонені пісеньки», зрежисований Леонардом Бучковським у 1947 році.

У 1950-1960-х роках сформувалася «школа польського кіно», де режисери, такі як Анджей Вайда, Кшиштоф Зануссі, та Шестак Кідеош, створювали твори з глибоким соціальним та філософським підтекстом. Цей період також визначався творчістю Романа Поланського, який отримав світову славу [37].

1.2. Розвиток кінематографу в США ХХ – початок ХХІ століття

У 1910-х роках значний технічний прогрес у галузі кінематографії відкрив можливість створення повнометражних фільмів. США активно відзначилися у цей період як основний центр розвитку кіноіндустрії. Спочатку Нью-Йорк був центральним місцем для кіноіндустрії. Проте з часом, завдяки сприятливим умовам для зйомок, таких як багато сонячного світла, мало опадів і приємний клімат, більшість кіностудій переїхали до передмістя Лос-Анджелеса, в район Голлівуду. Це місце стало світовим епіцентром кінематографу та незабаром здобуло славу «Голлівудської фабрики мрій». Тут кінорежисери та актори мали можливість втілювати свої ідеї та створювати кінематографічні шедеври. Протягом 1910-х років виникли такі великі кіностудії, як Юніверсал Пікчерз (Universal Pictures), Парамаунт Пікчерз Корпорейшн (Paramount Pictures Corporation) і Ворнер

Бразерс (Warner Bros), які стали ключовими гравцями в цій галузі та виробляли велику кількість фільмів.

На початку 1920-х років кінематограф став значущим з економічної точки зору, однак виникла проблема щодо незалежності кінематографічних митців. З метою захисту своєї незалежності у 1919 році четверо найвідоміших митців, зображених на рисунку – Чарлі Чаплін, Мері Пікфорд, разом з її чоловіком Дугласом Фербенксом та режисером Гріффітом Д.У. створили організацію, відому як «Об'єднання артистів» (United Artists) (див. додаток А) [28].

Д. У. Гріффіт вважається фундатором Голлівуду, а його фільм «Народження нації» – мистецьким втіленням подій війни «білих». Гріффіт свідомо і творчо впроваджував новаторські засоби виразності та нові методи розповіді у своїх фільмах. Важливо зауважити, що він не використовував імпровізацію, а замість цього детально розробляв технічні та режисерські аспекти своїх творінь. Його внесок у кінематограф – це реформи в акторській грі, трансформації кінокамери в активного учасника кінематографічних подій [25].

У фільмі «Народження нації» (1915) використано техніку паралельного монтажу та елемент напруження та динаміки – «рятування в останню миті». Ця структура стала еталоном, до якого протягом наступних 15 років зверталися кінорежисери з різних країн. Заборона фільму в деяких місцях була відповіддю на його спростування расових стереотипів і показу негативних образів афроамериканців. Ця ситуація створила обговорення та розмови про свободу виразу у кіно. Перегляд цього фільму призвів до обговорення справедливості та обґрунтованості обмежень та цензури у кінематографі [47].

Після великого успіху свого попереднього фільму, Гріффіт розпочав роботу над наступним проектом, який вже задумував у 1914 році. Цей фільм, під назвою «Мати і закон», з'явився через реальну історію з страйком на хімічній фабриці та справи робітника, якого звинувачували у вбивстві свого

роботодавця. Потім ця історія стала епізодом фільму «Нетерпимість» (1916). Фільм охоплював різні історичні епізоди, такі як падіння Вавилону під час війни з персами у 538 році до нашої ери, події шляху на Голгофу у «Страстях Христових», Варфоломійська ніч у 1572 році, і епізод «Мати і закон», пов'язаний зі страйком у Чикаго.

Оператор Гріффіта, Карл Браун, висловлював багато спогадів про процес створення епізоду «Мати і закон». Він відмічав, що Гріффіт свідомо порушував або відступав від установлених ним самим принципів кіновиробництва. Також він згадував візити Гріффіта до міської в'язниці Сан-Квентін в Каліфорнії, щоб провести дослідження для фільму [26].

За словами Девіда Паркінсона час з 1927 по 1941 роки можна назвати «золотим віком Голлівуду», коли фільми США здобули світову популярність і впливали на кінематографічну культуру глядачів незалежно від їхніх формальних аспектів або сюжетних тем. З інтеграцією звуку в кінематографію, що сталася в жовтні 1927 року і коли вийшов перший звуковий фільм «Співак джазу», кіно набрало більшої динаміки, чіткішу структуру і виразність. Також розширилась різноманітність жанрів, включаючи мюзикли, гангстерські фільми, костюмовані драми, вестерни і комедії [18].

Фільм «Віднесені вітром» – в екранізація твору Маргарет Мітчелл. Робота художника-постановника Вільяма Кемерона Мензіса, та художника по костюмах Волтера Планкетта, є основною причиною успіху фільму. Вільям Кемерон Мензіс був першим кого назвали художником-постановником. Репутацію Мензіса сформували розкішні казкові сцени у фільмах, таких як «Багдадський злодій» (1924) і «Улюблений розбійник» (1927). Він часто використовував метод примусової перспективи, який дозволяв створити відчуття більшої глибини, ніж це було насправді. Ще однією його технікою було використання розбитих діагональних бар'єрів – парканів, стін або перил, щоб підкреслити напругу, сум або розділення. Це зображено на рис. 1.4 [57].



Рис. 1.4. Кадри з фільму «Віднесені вітром» (1939)

Ласло Моголі-Надя угорський художник теоретик фото- і кіномистецтва, який емігрував у 1937 році в США. Основні аспекти творчості Ласло Моголі-Надя включали експерименти в області фотографії, кінематографії та дизайну. Його ім'я часто пов'язується з Баугаузом, відомою школою мистецтв та дизайну, де він викладав. Написав книгу під назвою «Живопис, фотографі, кіно», де детально викладено та пояснено зусилля спрямовані на визнання фотографії та кіновиробництва формами мистецтва на тому ж рівні, що й живопис. Він сильно вплинув на естетичний розвиток абстрактного мистецтва та промислового дизайну, він виступав за інтеграцію мистецтва та дизайну, привносячи сучасні елементи в індустріальний світ. У 1939 році Моголі-Надь заснував Школу дизайну в Чикаго разом із колегами-педагогами мистецтва.

У Голлівуді був створений Комітет воєнної активності, і в лютому 1942 року кінопромисловість було включено до списку особливо важливих галузей для оборони країни. У цей період було випущено численні військово-пропагандистські фільми. Серед них була документальна серія під назвою «Чому ми воюємо?», яка складалася з шести фільмів і була створена під керівництвом режисера і продюсера Френка Капри. Навіть Волт Дісней передав свого Дональда Дака на потреби військової інформаційної кампанії.

Під час війни Дональд Дак з'являвся на понад двохстах шістнадцяти логотипах для солдатських нарукавних знаків. Мультфільм 1943-го року

«Обличчя фюрера» з Дональдом Даком у головній ролі, у якому йде мова про страшний сон Дональда. Він став громадянином абсурдної «Нутці-землі», яку контролювали Осівські сили, і кожен ранок перед сніданком він віддавав честь Гітлеру, Муссоліні та Хірохіто. У короткометражці Дональд Дак психічно страждав через безперервну працю на фабриці зброї нацистського режиму. На рис. 1.5 зображено кадр з фільму, де прокинувшись в ліжку у своїх піжамах червоно-біло-синього кольору, Дональд Дак зітхнувши з полегшенням, поцілував і обійняв фігурку Статуї Свободи, радіючи, що Сполучені Штати Америки залишилися вільними. Ця пропагандистська тактика для підвищення морального духу полягає в тому, щоб показати, що найкраще в Сполучених Штатах і що найгірше в нацистській Німеччині. Короткометражний фільм Діснея є чудовим прикладом цього [42].

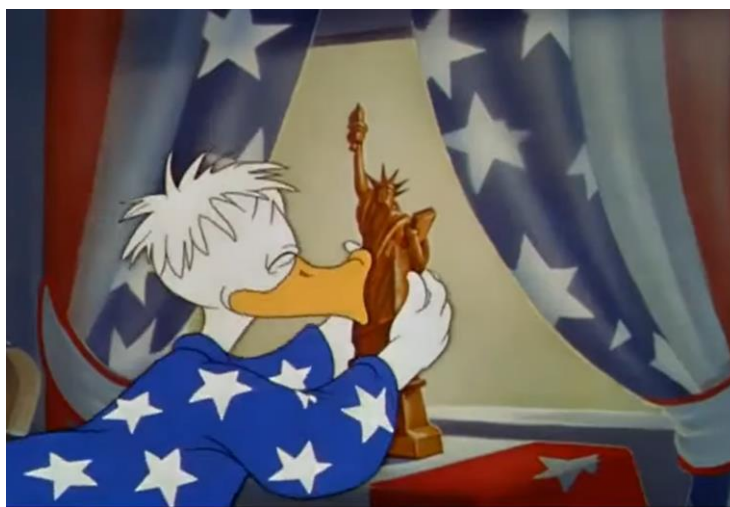


Рис. 1.5. Кадр з мультфільму «Обличчя фюрера» (1943)

Якщо десь розмовляють про фільм, що залучає мільйони глядачів і заробляє мільйони доларів, то найчастіше це пов'язують з Голлівудом. Протягом тривалого часу ці два терміни були практично взаємозамінними [20, с. 172].

Після Другої світової війни почалось перетворення Голлівуду. Той Голлівуд, який раніше сприймався як казковий світ, почав втрачати свою вигідну позицію та став просто складовою частиною Лос-Анджелеса.

«Велика вісімка» (Парамаунт, ХХ століття Фокс, Ворнер Бразерс, Юнайте Атістс та інші) почала втрачати позиції, а деякі зі студій переключилися на видобуток нафти, аби утримувати свій бюджет. Лише студія Дісней змогла зберегти свою фінансову незалежність, розширюючи свою сферу діяльності на створення дитячих, ігрових та природничих фільмів.

Настав період, коли сформувалася нова модель кіно. Зростання витрат на оренду студій, адміністрацію, авторські права, та гонорари для технічного персоналу та особливо акторів зробили знімання фільмів в інших країнах більш вигідним. Актори почали втручатися в сценарії та вказувати режисерам, як знімати, вимагаючи змін. Слабкість монополістів відкрила дорогу для незалежного кінематографу [35].

У 1960-х роках спостерігалися загострення політичних та суспільних конфліктів, найбільш відомим із яких був протест проти війни у В'єтнамі. У цей період кінематограф став способом висловлення розчарування у політичних рішеннях, які приймалися у країні.

Жорстокість війни, її безглуздість знайшли відображення у фільмі Френсіса Форда Коппола «Апокаліпсис сьогодні» (1979), отримав два Оскари за операторську роботу Вітторіо Стораро і звук. На церемонії вручення премії «Оскар» Коппола, розмовляючи про свій фільм сказав наступне: «Ми зробили фільм про війну, оскільки були відверті, що війна є однією з найжахливіших речей, які коли-небудь виникали на Землі. Але більше цей фільм про людей, які пережили війну. Це про те, як війна впливає на нашу природу і нашу душу». На мою думку, ці слова є співзвучними з думками про сьогодишню війну в Україні [31].

Знімальний процес фільму був дуже важким. Американська влада та військове керівництво відмовили у будь-якій підтримці Френсісу Форду Копполу для зйомок фільму, бо він не відповідав офіційному погляду на війну у В'єтнамі. Проте Коппола знайшов підтримку в уряді Філіппін. Філіппінські збройні сили згодилися надати вертольоти разом із пілотами для зйомок фільму. Але труднощі було в тому, що пілоти не мали досвіду у

зйомках, і потрібно було витратити час для роз'яснень, як будуть відбуватися зйомки. У цей період Філіппіни активно брали участь у військових діях проти повстанців, і часто пілотів відправляли на фронт саме в той момент, коли вони були готові до зйомок. Після цього знову прибували вертольоти але з іншими пілотами, яким знову ж таки потрібно було розповідати про процес зйомок. Сцена вертолітної атаки на в'єтнамське село, зображеної на рис. 1.6, що в фільмі триває близько 15 хвилин, знімалася впродовж декількох місяців через регулярні перерви та постійні зміни у складі пілотів [23].



Рис. 1.6. Зйомка вертолітної атаки на Філіппінах. Фото: Дірк Халстед

Велику роботу по фільму зробили оператор Вітторіо Стораро, Стівен Бурум і художник-постановник Дін Тавуларіс, який отримав нагороду «Оскар» за кращі художні декорації. Стораро працював з насиченими кольорами, силуетами і штучним освітленням. Він надихнувся видатним ілюстратором Берном Хогартом, який намалював комікси про Тарзана. Його дуже захопили образи в книгах Хогарта. Френсіс Коппола погоджувався і говорив: «Вітторіо, я не хочу робити щось реалістичне. Я хочу створити велике шоу, щось чудове. Куди б не йшли американці, вони влаштовують чудове шоу, і я хочу створити конфлікт між красою та жахом». Складна робота була зроблена над зйомками кадрів з вибухом храму полковника Курца, але пішли вони лише у титрах. На зйомки цієї сцени пішло дев'ять

ночей, і використано близько 10 камер – інфрачервону камеру, високошвидкісну камеру та інші. Дін Тавуларіс хотів, щоб це виглядало автентично, і тому храм був побудований зі справжнього каменю [23].

«Апокаліпсис сьогодні» відзначається своєю візуальною красою, глибокими філософськими темами та відмінною художньою концепцією.

Режисери почали порушувати різні соціальні проблеми, такі як насильство, злочинність, бандитизм та інші. І в результаті цього на екрани вийшли два фільми кінорежисера Френсіса Форда Коппола «Хрещений батько» (1972) і «Хрещений батько-2» (1974), які були створені на основі роману Маріо Пьюзо. Режисер Френсіс Форд Коппола створив виразний портрет американської мрії. Фільм привів до більш глибокого вивчення персонажів і їхніх моральних суджень. Дін Тавуларіс – художник-постановник фільму, взяв на себе важливу роль у виборі місць для зйомок, таких як палац Корлеоне, що додало реалізму і автентичності [27].

У 1980-х роках на відміну від попереднього десятиріччя більше спрямовувалася робота на зміцнення досягнень, здобутих у 70-х роках, а не започаткування нових тенденцій. Більшість фільмів 80-х років були створені з орієнтацією на масову аудиторію, і небагато з них стали так званою «класикою» [43].

Імена Стівена Спілберга та Джорджа Лукаса часто асоціювали з терміном «блокбастер» – і їхні фільми, як-от «Зоряні війни. Епізод V - Імперія завдає удару у відповідь» (1980), «Індіана Джонс» (1981). Були й інші, які мали успіх, наприклад фільми режисера Айвана Райтмана «Мисливці на привидів» (1984) і «Назад у майбутнє» (1985).

На початку 2000-х років стартував амбіційний проєкт, знятий за мотивами книжок Джоан Роулінг – «Гаррі Поттер». Фільми з цієї серії отримали широку рекламу і популярність. Сюжети цих фільмів, які відносяться до жанру фентезі, використовуються для створення великих кінокартин з використанням передових комп'ютерних технологій, аналогічно до того, як Пітер Джексон зняв «Володар пернів» (2001).

На еволюцію кінематографа наприкінці 20-го та на початку 21-го століття суттєво вплинули нові технології. У 1980-х роках популярними стали відеомагнітофони (VCR), які створило нові можливості для розповсюдження фільмів по всьому світу у формі відеокасет, завдяки чому було легше охопити широку аудиторію. Крім того, запровадження кабельних і супутникових телевізійних систем, які теж розширили ринок.

1.3. Зародження і розвиток кінематографу в Україні XIX–XX ст.

Україна відіграла важливу роль у розвитку кінематографу, завдяки винаходу Йосипа Тимченка у 1893 році, який продемонстрував проєкційний («снаряд для аналізу стробоскопічних явищ») і знімальний (кінетоскоп) апарати в Новоросійському університеті в Одесі. Проте ці винаходи не були запатентовано. В. Миславський вважав, що ця подія могла бути розглянута як вирішальний момент у розвитку кінематографу. У той день було представлено пристрій, який використовував оригінальний механізм із черв'ячною передачею для поетапного переміщення зображень і їх проєкції на екран. Це можна розглядати як перший публічний показ у світі прототипу кіноапарата, що об'єднував два з трьох основних компонентів кінематографу: стрибковий механізм для переривчастої зміни зображень і проєкцію руху на екран перед великою аудиторією. Проте, ця демонстрація залишилася практично непоміченою протягом двох років.

У Харкові, фотограф Альфред Федецький провів демонстрацію фільмів власного виробництва у 1896 році в оперному театрі. Його роботи включали «Джигітування козаків Оренбургського полку» та «Відхід поїзда від Харківського вокзалу». Він перший в Європі хто використав електричне джерело світла в кінопроекувальному апараті [14, с. 17].

Французького кінознавець Любомир Госейко, який має українське коріння, казав: «З появою кіно дивовижно підноситься український театр. Засуджений на початку церковною владою та проігнорований самим

театральним середовищем, кінематограф наближається за виразністю до театру завдяки акторам, художникам-декораторам і режисерам. Блискучі успіхи українських театральних труп у Москві і Санкт-Петербурзі зацікавлюють московського продюсера Александра Дранкова, який поспіхом екранізує п'єси «Запорожець за Дунаєм», «Сенатська ревізія» і «Богдан Хмельницький» [4, с. 16].

Серед видатних українських режисерів початку ХХ століття слід відзначити А. Олексієнка, Д. Байда-Суховій, О. Остроухов-Арбо і Д. Сахненка.

Французька кінофірма «Пате» залучила Д. Сахненка до роботи своїм кореспондентом. У 1911 році Сахненко вже займався створенням ігрового кіно, заснувавши власну компанію – Південноросійське кінематографічне акціонерне товариство «Шуклін, Сахненко і Ко «Батьківщина», хоча він мав обмежену технічну базу, лише знімальний апарат, придатний для копіювання фільмів. Під час зйомок доводилося працювати під відкритим небом і створювати декорації на рухомому дерев'яному майданчику, який можна було пересувати в залежності від сонячного освітлення.

Українське радянське кіно тісно взаємодіяло з іншими мистецькими галузями, включаючи театр і літературу. У 1924–1925 роках видатний реформатор українського театру, Лесь Курбас, отримав запрошення від Всеукраїнського фотокіноуправління і розпочав експериментальну роботу на Одеській кіностудії. Там він створив агітфільми, які, на жаль, не збереглися, зокрема «Вендета», «Макдональд» та «Арсенальці».

Цікаво відзначити, що ще в часи, коли Лесь Курбас займався виключно театральною роботою, він виявив інтерес до засобів кіномистецтва. Він включав кінематографічні методи в свої театральні постановки, використовуючи їх для розширення сцени, створення відчуття просторової глибини і показу подій з великою кількістю учасників. Усвідомлюючи потенціал кіномистецтва і його художню цінність, Лесь Курбас впроваджував кінематографічні епізоди у театральні вистави. Наприклад,

«Джیمмі Хіггінс», де він успішно поєднав масові сцени та вибух на заводі, та вмiло зводив переходи від екранного до сценічного дійства.

Реформаторові українського сценічного мистецтва Лесю Курбасу вдалося запровадити новації і в кінематографі. У фільмі «Арсенальці» митець ділить екран навпіл і, як зазначає Л. Госейко: «Уперше в радянському кіно застосовує прийом подвійного екрана (сучасний поліекран), що виявився особливо виразним у масових сценах. Скажімо, під час наступу робітників на війська Центральної Ради напрямок руху показано так, що зустріч видається неминучою. Завдяки прискореній зйомці, повільна хода робітників створює ілюзію неодмінного затримання ворожої кінноти. Знята на вулицях столиці ця експресіоністична картина є однією з перших в Україні, де використано прийом панорами та наїзду» [4, с. 57].

У 1926 році О. Довженко приєднався до українського кіномистецтва і створив свої найвизначніші фільми, серед яких «Звенигора», «Арсенал» і «Земля». Важливість його творчості полягає в здатності мислити кінематографічно, створювати власну образну систему та неповторний стиль, що відображав світогляд його народу.

Довженко відзначався тим, що був одним із перших режисерів, які вирішили знімати акторів без використання гриму та театральних атрибутів. Він наголошував на натуральності та правдивості гри, вимагаючи від артистів виразності та концентрації під час зйомок. «Творчість Довженка – це передусім він сам», – слушно писав Максим Рильський.

Але найбільшим досягненням Олександра Довженка став його фільм «Земля», який він зняв за власним сценарієм у 1930 році в селі Яреськи на Полтавщині. Цей німий фільм наповнений звуками, музикою та піснями. «Землю» можна переглядати безліч разів, і завжди відкривати в ній щось нове [13].

У березні 1928 року в Парижі відбулася прем'єра історичної драми під назвою «Тарас Трясило», режисер – Петро Чардинін, а художником-постановником якої був Василь Кричевський. Цей фільм став першим у

французькому кінопрокаті, який розповідав про історію України. Величезний обсяг робіт включав у себе 10 000-ну масовку, масштабні сцени битв, різноманітні локації і розкішні костюми. Французькі кінокритики високо оцінили цю кінопоему, називаючи її «історичною фрескою». Фільм «Тарас Трясило» довгий час вважався втраченим, але у 1998 році дослідник Любомир Госейко знайшов його в колекції Французької сінематики (один із найбільших кіноархівів світу, заснований 2 вересня 1936 року режисерами Жоржем Франжю та Анрі Ланглуа) під назвою «Татари».

Фільм був знятий за замовленням ВУФКУ, що працювало незалежно від Москви близько 9 років. Ця організація успішно виробляла як масові, так і авангардні фільми, і привертала до роботи цінних фахівців, включаючи Василя Кричевського. Художник був відповідальним за всі аспекти візуальної частини фільму, від декорацій до зачісок. «Старий майстер знав багато. Своїми знаннями він не хизувався, а охоче ділився, ставши незаперечним художнім авторитетом для всіх кінематографістів, особливо ж для двох людей – для Довженка, загалом несхильного підкорятися у мистецтві іншим авторитетам, і для Яновського», – згадував український поет і академік Микола Бажан про художника. На Одеській кіностудії Василь Кричевський брав участь у створенні понад десяти німих фільмів, серед яких епічна біографічна стрічка «Тарас Шевченко» і культовий артхаус «Звенигора» від Олександра Довженка. Його кар'єра в кіно завершилася в 1938 році з релізом кольорового звукового мюзиклу «Сорочинський ярмарок», який був режисерською роботою Миколи Екка [12].

Але починаючи з 1930 року, почалася серія репресій, які спричинили значні обмеження для українського кіно. Процес українізації був припинений, і в 1930 році відбувся показовий судовий процес СВУ, внаслідок якого передові представники української інтелігенції були засуджені.

Події 1962 року були вирішальними для розвитку українського кіно. По-перше, Святослав Іванов став керівником Держкіно УРСР, структури, яка відповідала за розвиток кіно в Україні. Він відзначався своєю освіченістю та підтримкою українського поетичного кіно. По-друге, Василь Цвіркунов – досвідчений адміністратор, очолив кіностудію імені О. Довженка. Ці двоє людей стали архітекторами успіху українського кіно в 60-х роках.

Українські кінематографісти активно сприяли популяризації своєї національної культури та художньої творчості, створюючи фільми-концерти, фільми-опери і фільми-балети. Наприклад: «Запорожець за Дунаєм» (режисер В. Лапокниш, 1953), «Верховино, мати моя» (режисер А. Народницький, 1959), «На крилах пісні» (режисер В. Пархоменко, 1961) [16, с. 25].

Злам кінематографії, що почався у 1964 році із виходом фільму Сергія Параджанова «Тіні забутих предків», став результатом радикального оновлення та підвищення професійності фахівців у кінематографії, а також праця компетентного керівництва над роботою створення фільмів. Цей шедевр не виник зненацька, а він став результатом плідних трансформацій у кінематографічній галузі.

У другій половині 1970-х років в українському кіно велике значення мала постать Юрія Ілленка і його внесок у кіноіндустрію. Він був видатним українським режисером, сценаристом і актором. Він відомий своєю творчістю, яка відзначалася глибоким підходом до створення фільмів і високим мистецьким рівнем. Він зняв кілька фільмів, які стали класикою українського кіно, такі як «За два кроки від Раю» (1984) і «Зачарована Десна».

І все таки у щільній, ідеологічно вивіреній площині українському кіно вдалося знайти власний шлях і досягти міжнародних успіхів. Цьому сприяли три, на мою думку, обставини:

- 1) творче освоєння тогочасного зарубіжного кіномистецтва,

2) рух шістдесятників у літературі й мистецтві та розквіт української поезії,

3) відновлення інтересу до ранніх фільмів Довженка.

Українське кіно пережило важкі випробування під час війн, періодів цензури та обмежень тоталітарним режимом.

Відомими стали українські художники-постановники такі як Галина Нестеровська. З 1951 року – художник по костюмах та художник-постановник Київської кіностудії ім. О. П. Довженка. Працювала над такими фільмами: «У мирні дні» (1950), «Доля Марини» (1953), «Чарівна ніч» (1958), «Люди моєї долини» (1960). Георгій Якутович став художником-постановником однойменного фільму Сергія Параджанова. Саме робота над стрічкою надихнула митця на створення знаменитої серії дереворитів. Згодом він став художником-постановником ще одного непересічного фільму – «Захар Беркут» Леоніда Осики (1971) [7].

Висновки до першого розділу

Зародження кіно у різних країнах мало визначальний вплив на розвиток світового кінематографу, і кожна з цих націй зробила унікальний внесок у формування кіноіндустрії. Історія кінематографа – це історія різних культур, та традицій, що об'єднуються в унікальному та захопливому світі мистецтва кіно.

Кінематограф існує у різних країнах, і навіть з урахуванням національних відмінностей його можна розглядати як єдиний мистецький організм. У кінематографістів є спільний інструментарій, представлений матеріально-технічною базою. Наприклад винахід знімальних кранів українцем Анатолієм Кокушем і його фірмою «Фільмотехнік» у 2000-х роках, які зараз використовуються на зйомках фільмів як у США, так і в Європі.

Кінематограф став втіленням свідомості людства у ХХ столітті – епохи стрімкого темпу життя та вражаючого науково-технічного прогресу.

З'явившись наприкінці XIX століття, а саме 28 грудня 1895 року, кінематограф визнається одним із великих відкриттів того часу.

Країни Європи розвивались у сфері кінематографу. Франція – батьківщина кіно. Брати Люм'єр стали творцями кінематографу і представили свої короткометражні фільми у 1895 році в Парижі.

Німеччина відома своєю епохою німецького експресіонізму (1920-ті роки), яка відзначалася високою стилізацією декорацій та вражаючим використанням світлових та тіньових ефектів. Ласло Моголі-Надя художник теоретик фото- і кіномистецтва написав книгу під назвою «Живопис, фотографія, кіно», де детально викладено чому повинне бути визнання фотографії та кінематографу формами мистецтва на тому ж рівні, що й живопис. Викладав в школі Баугаузу і сильно вплинув на естетичний розвиток абстрактного мистецтва та промислового дизайну. Монтаж став важливим елементом кінематографії і Баугауз робив свій внесок у розвиток цієї техніки. Їх підходи до експериментів з формою, кольором і просторовою організацією мали великий вплив на кіно того часу.

Сполучені Штати Америки виявилися особливо важливим центром розвитку кінематографії. У США розвиток кінематографу сприяли кілька ключових факторів. По-перше, в країні було сприятливе економічне середовище. По-друге, Голлівуд виявився ідеальним місцем для зйомок, завдяки своєму клімату та різноманітному ландшафту. По-третє, американські кінематографісти активно експериментували з жанрами та технічними нововведеннями, сприяючи розвитку галузі.

З подальшим розвитком кінематографу з'явилась посада художника-постановника в 1939 році, коли продюсер Девід О. Селзнік надав цей статус Вільяму Камерону Мензісу за його роботу над фільмом «Віднесені вітром». Поява посади художника-постановника в кінематографії відкрила нові можливості для створення вражаючих та естетичних образів у фільмах. Ці фахівці стали ключовими у формуванні візуальної ідентичності фільмів, допомагаючи режисерам реалізувати їх візію. Професія художника-

постановника в кінематографії розвивалася з часом, проходячи ряд етапів та змін відповідно до технічних, культурних та творчих зрушень.

Український фільм «Тарас Трясило» французькі кінокритики високо оцінили, називаючи її «історичною фрескою». Художником постановником якої був Василь Кричевський. Також відомими стали українські художники-постановники: Галина Нестеровська, Георгій Якутович.

РОЗДІЛ 2

КІНЕМАТОГРАФ ТА ДИЗАЙН: СПІВПРАЦЯ ТА ВЗАЄМОДІЯ У СТВОРЕННІ ФІЛЬМУ

2.1. Аналіз головних аспектів візуального складу фільму

Коли думаєш про головних учасників процесу створення фільму, першими на думку спадає професія режисера, який контролює виробництво, актори, які втілюють і оживляють вигаданих персонажів, з якими глядачі ототожнюватимуть себе, сценарист, який створює сюжет і оператор, який відповідає за візуальний образ фільму через вибір ракурсу камери, рухів камери, освітлення, об'єктивів та композиції кадрів. Аудиторія, звичайно, розуміє, що в будь-якій постановці безліч інших співробітників робить свій внесок в успішне виробництво, навіть якщо обсяг і характер їхньої роботи часто ледве зрозумілі (аудиторія фільму постійно збентежена, читаючи професійні позначення у титрах такі як «гафер» – це головний електрик на зйомках фільму і «найкращий хлопець» – це асистент гафера). Однак одна фігура, яку можна розглядати як одну з найважливіших творчих сил у фільмі, але про яку регулярно забувають або нехтують, це особа, відповідальна за декорації, яку зазвичай вказують під різними назвами: «художник-постановник», «художник по декораціях» або «кіноархітектор» [24, с. 11].

Декорації надають фільму його неповторний вигляд, визначають географічні, історичні, соціальні та культурні контексти, а також пов'язані матеріальні деталі та основу, на якій буде розвиватися сюжет фільму. Вони допомагають глядачеві відчувати емоційну та психологічну ауру кожної сцени. Часто в поєднанні з іншими допоміжними елементами, такими як музика та освітлення, вони створюють відчуття місця з точки зору «настрою» або «атмосфери», і таким чином викликають емоції та бажання, які доповнюють або суперечать оповіді. В останніх аспектах декорації також мають вирішальне значення для визначення жанру фільму, і вони відіграють

визначальну роль у таких популярних форматах, як історична драма, наукова фантастика, жахи, мелодрама та мюзикл. Відповідно, дизайн декорацій є одним із центральних аспектів мізансцени, незалежно від того, чи використовуються реальні локації (і потім часто покращуються), чи створюються повністю штучні, а останнім часом все більше віртуальні простори.

Термін мізансцена, який походить від сценічних і театральних постановок, перекладається з французької приблизно як «розміщення на сцені» або «те, що виставляється на сцену». Як і можна було очікувати, багато з перших кінематографістів самі були театральними режисерами, і вони часто думали про постановку своїх кінематографічних сцен приблизно так само, як вони могли б формувати свої сценічні п'єси [55].

У 1950-х роках кінокритики та французький кіножурнал «Кінозошити» почали використовувати термін мізансцена, рецензуючи фільми. Оскільки не існує єдиного визначення мізансцени, його вживання різняться. Андре Базен, співзасновник журналу «Кінозошити» та фахівець з італійського неореалізму, стверджував, що в міру розвитку кінотехнологій монтаж стає менш важливим. Він і його колеги цінували компоненти мізансцени більше, ніж хороший монтаж, оскільки дизайн мізансцени давало режисерам більше можливостей проявити творчість. Таким чином, режисери почали використовувати довгі кадри, щоб посилити вплив мізансцени [56].

Довгий кадр – це єдиний безперервний знімок, який триває довше, ніж середній кадр, без монтажу чи переходів. За допомогою рухомих камер глядач може слідкувати за персонажами та бачити більше їхнього світу з різних кутів, залишаючись в даний момент.

Талант формування мізансцени є однією з причин, чому ми можемо так легко ідентифікувати роботи великих режисерів: фільми Альфреда Хічкока, Агнес Варда, Уеса Андерсона, Йосуджіро Озу, Клер Деніс, Стівена Спілберга [40].

Вміла побудова мізансцени, тобто розміщення акторів, взаємодія камер і декорацій, відображення через ці аспекти сутність подій на екрані і є проявом істинної майстерності. Мізансцена виникає з природної поведінки персонажів у конкретних ситуаціях, але завдання режисера полягає в тому, щоб робити ці дії логічними, обґрунтованими та виразними, такими, що формують емоційне сприйняття глядача подій на екрані [5, с. 121].

Ніщо з того, що ми бачимо на екрані в кіно, не відбувається випадково. Усе ретельно сплановано, організовано та навіть виготовлено – інколи з використанням комп'ютерно згенерованих зображень (CGI) – щоб створювати єдину естетику [44].

Стенлі Кубрик був справжнім майстром створення красивих мізансцен і віддавав перевагу використанню довгих кадрів. Один з найяскравіших прикладів – це передостання сцена у фільмі «2001: Космічна одісея» (1968). У цій сцені астронавт Дейв Боумен проводить залишок свого життя в таємничій сяючій кімнаті. На рис. 2.1 ви можете бачити, що кожна деталь у цій сцені – розташування меблів, світло, кольори, були ретельно продуманими для створення атмосфери загадковості [54].

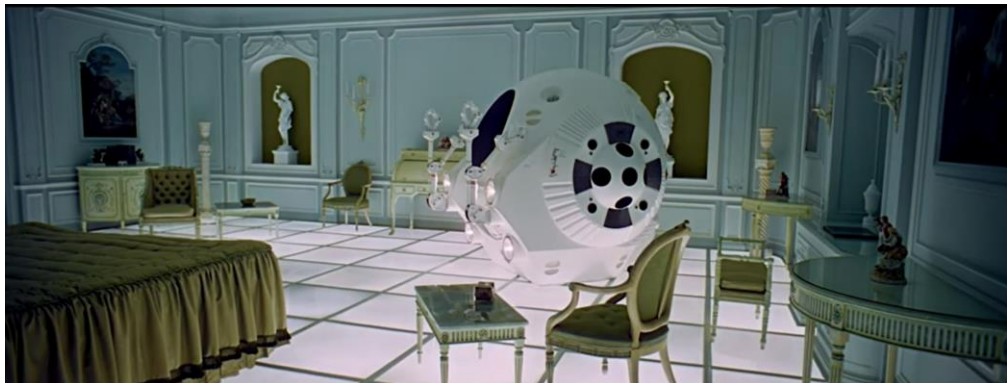


Рис. 2.1. Кадр з фільму «2001: Космічна одісея» (1968)

Оскільки мізансцена є широким поняттям у кіновиробництві. Є аспекти, які слід враховувати в мізансцені фільму: **дизайн середовища, фігури, реквізити і костюми, світло і тінь, колір.**

Одним із ключових аспектів мізансцени є «**дизайн середовища**». Місця де розгортаються події фільму – це візуальне відображення часу. На

базовому рівні це схоже на виставу в театрі. По-перше ландшафтне середовище, яке виводить персонажів у великий, широкий світ і потім ми можемо побачити це у кінотеатрі або своїй вітальні. По-друге, в кіноіндустрії можливо створити вражаючі пейзажі та світи, які не існують в реальному житті. Наприклад, у фільмі Джеймса Кемерона «Аватар» (2009). Цей підхід надає кіноіндустрії величезні можливості для творення захоплюючих і неймовірних образів та місць, які були недосяжними на театральній сцені.

У фільмі термін **«фігури»** стосується сутностей із поведінкою та мотивацією. Це може здатися схожим на концепцію «персонажів», і в певному сенсі це так. Проте режисери вважають за краще використовувати термін «фігури», оскільки він розширює сферу застосування лише людських персонажів. Хоча більшість фігур справді є людьми, проте фігури також можуть бути як тваринами, та навіть предметами, якщо вони демонструють поведінку та мотивацію. По суті, фігури – це суб'єкти, які здійснюють дії, керуючись власними цілями. Ми схильні автоматично асоціювати «персонажів» із людьми, але у світі кіно персонажі можуть поширюватися на різноманітні істоти чи навіть неживі об'єкти.

Розглянемо, наприклад, фільм, де центральною фігурою є відданий пес. Дії цієї собаки, керовані її вірністю та мотивацією, роблять її важливою фігурою в історії, незважаючи на те, що вона не є людським персонажем [38].

Реквізит, від слова «власність», відіграє вирішальну роль у кінематографічній мізансцені. Це об'єкти, які або стають частиною декорацій, або використовуються акторами як інструменти у фільмі. Реквізит може бути найрізноманітнішим, охоплюючи такі предмети, як одяг, зброя, транспортні засоби, ювелірні вироби, музичні інструменти, спортивне обладнання, квіти, дерева, книги та навіть бездиханне тіло. Деякі реквізити виходять за межі кіно і стають культовими символами кінематографа та масової культури, як-от світловий меч із фільму «Зоряні війни» (1977) [45].

Ще декілька прикладів з фільмів, де реквізити можуть бути важливими компонентами сюжету та символами у фільмах:

- «Форрест Гамп» (1994) – реквізит коробка шоколадних цукерок: відома фраза Форреста «Життя схоже на коробку шоколадних цукерок, ти ніколи не знаєш, що ти отримаєш». Цей реквізит стає метафорою непередбачуваності життя та головною темою фільму.

- «Червоні туфлі» (1948) – реквізит червоні балетки. В цьому класичному фільмі балетки стають символом одержимості головного героя танцем, що призводить до трагічної історії.

Режисери у співпраці з художниками-постановниками використовують реквізит для створення унікальних візуальних мов і художніх виразів. Вибір реквізиту, його дизайн і розміщення в сцені можуть сильно вплинути на загальне враження від кіно.

Розглянемо аспекти, які слід враховувати в контексті **КОСТЮМІВ**. Робота художника по костюмах полягає у візуальній трансляції особистості, через створення одягу для персонажів. Роль і обов'язки художника по костюмах виходять за рамки простого вибору одягу для акторів. Вони досліджують історію персонажа, місце дії фільму та історичний період. Костюми у фільмі несуть велику кількість інформації та символіки, це допомагає збагатити оповідання та розвинути персонажа.

По – перше, костюми можуть миттєво перенести аудиторію в певну епоху чи місце. Наприклад, у фільмі «Великий Гетсбі» (2013) режисера База Лурмана, де костюми нагадують про бурхливі 20-ті роки. Художник-постановник Кетрін Мартін, лауреат премій «Оскар» і «БАФТА», тривалий час присвятила вивченню одягу епохи у бібліотечних фондах та архівних колекціях нью-йоркського музею мистецтва Метрополітен. Розробка чоловічих костюмів для фільму відбулося в партнерстві з визнаною американською компанією Брукс Бразерс (Brooks Brothers), яка виготовила понад 2000 одиниць одягу для цього проєкту. До розробки жіночої колекції долучився італійський модний будинок Прада [49].

По – друге, костюми можуть встановити або підсилити ідентичність персонажа. Поліцейського або лікаря в уніформі, супергероя в характерному костюмі. У фільмі «Недоторканні» (1987) костюми федеральних агентів, які борються зі злочинністю в часи Сухого закону, надають їм авторитет та ідентифікують їх як законслухняних громадян.

По – третє, костюми можуть передавати інформацію про національність, соціальний статус персонажа. Наприклад, у фільмі «Мемуари гейші» (2005) кімоно, які носять герої, не лише демонструють красу японської культури, але й підкреслюють ієрархію в світі гейш.

Аспекти, які слід враховувати, коли йдеться про використання **дизайн світла** в кінематографі. Світло відіграє ключову роль у створенні художніх образів, виокремленні головних деталей та формуванні бажаної емоційної атмосфери. Завдяки використанню світла можна підкреслити глибину простору. Світло виконує інформаційну роль, показуючи час доби, особливості світлових характеристик у певну пору року та інше. Воно значно впливає на ритміку подій в сценарії. Наприклад, загальне освітлення, яке часто називають «ключовим», створює спокійний та природний настрій. Колірна температура світла також відіграє важливу роль. Світло може бути теплим або холодним, а вибір колірної температури може мати значний вплив на настрій сцени. Тепле світло часто асоціюється з комфортом і щастям, тоді як прохолодне світло може викликати відчуття напруги або неспокою.

Ті самі принципи можна застосовувати і до **тіней**, які є частиною освітлення та виконують аналогічні, а часом і більш вагомі функції. Вони формують емоційний настрій і виразно підкреслюють зв'язки між дійовими особами, виступаючи в ролі своєрідного інформаційного показу подій – оскільки тінь психологічно сприймається як невід'ємна складова фізичного об'єкта. Прикладом є індонезійський театр тіней, у якому тінь – це і є відображення реальності [5, с. 148].

Світлодизайн не тільки розкриває образ, але й дає нам можливість його сприймати по-різному. Однак саме художнє використання світла перетворює його на елемент дизайну. Є різні типи освітлення у кінематографі: ключове освітлення, заповнююче освітлення, заднє і бічне освітлення, практичне світло, мотивоване освітлення, навколишнє світло та інші. Багато сцен добре виглядають всього лиш з основним і заповнюючим студійним освітленням, оскільки цього достатньо, щоб додати помітної глибини та розміру будь-якому об'єкту [52].

Практичне освітлення – це використання звичайних джерел світла, таких як лампи, свічки чи навіть телевізор. Зазвичай їх додають художники-постановники, щоб створити нічну сцену. У фільмі «Спенсер: Таємниця принцеси Діани» (2021) є сцена вечері, де для зйомок використалась велика кількість свічок. На рис. 2.2 ми бачимо кадр з фільму. Свічка є складним джерелом світла для роботи, оскільки воно недостатньо інтенсивне, щоб освітлити сцену. Проте режисери зробили це. Розташування свічок створило реалістичні тіні в кімнаті. Пересічний глядач не може сказати, що режисери використали додаткове світло.



Рис 2.2. Кадр з фільму «Спенсер: Таємниця принцеси Діани» (2021)

У 1920 роках з'явився арт-рух німецький експресіонізм, який процвітав в Німеччині. Серед перших кінокартин, які вважаються архетипами німецького експресіонізму, варто відзначити фільми «Кабінет

доктора Калігарі» (1920) та «Метрополіс» (1927). Головною ознакою цих фільмів є використання світлотіні. Гра світла та тіней підсилювала драматизм сцен та передавала внутрішній конфлікт персонажів.

Фільм режисера Роберта Віна «Кабінет доктора Калігарі», у якому показана експресіоністська архітектура, щоб передати внутрішній світ своїх героїв через зовнішні елементи дизайну. У цьому фільмі використовувались спотворенні форми і кути, щоб створити тривожне середовище. Результатом є зображення похмурого та сюрреалістичного всесвіту, де конструкції нахилені, двері та вікна набувають незвичайних форм, а стіни та підлога мають хаотичні візерунки.

Будинок доктора Калігарі, зображений на рис. 2.3, стає візуальним центром у фільмі. Це його житло, простір, де він дистанціюється від суспільства. Будинок надзвичайно малий за розміром і являє собою одну кімнату. Різке освітлення від лампи відповідає гострим кутам на підлозі та стінах. Викривлене вікно, спотвореної форми, передає точку зору доктора Калігарі на зовнішній світ [33].



Рис. 2.3. Кадр з фільму «Кабінет доктора Калігарі»

Любов до високих контрастів та світлотіні витримала випробування часу і стала фундаментом для жанрів кіно, таких як фільми нуар і фільм жахів.

Іншим важливим аспектом світлодизайну є його напрямок, який означає те, як джерело світла розташоване відносно об'єкта або предмета, яке воно освітлює. Існує п'ять основних напрямків освітлення, перше фронтальне освітлення, коли джерело світла розташовується перед об'єктом і здебільшого спрямоване прямо на нього. Фронтальне освітлення має ефект створення більш двовимірного та згладженого вигляду рис обличчя. Бічне освітлення передбачає освітлення об'єкта збоку. Третій і четвертий напрямки освітлення – це підсвічування, напрямлення світла на об'єкт знизу або позаду. Часто застосовується, щоб досягти моторошного ефекту і в створенні силуету. П'ятий напрямок, це освітлення зверху, яке створює ефект ореолу навколо голови та відкидає м'яку тінь на шию та плечі.

Останній аспект мізансцени який розглянули це – **колір**. Колір виконує різні функції. Це виходить за рамки створення реалістичного візуального зображення. Він відіграє вирішальну роль у передачі часу, місця, визначення персонажів, емоцій, настрою. У сфері візуальної оповіді колір є потужним інструментом для режисерів.

Якщо брати тільки технічні параметри і тільки ті, які впливають на колір зображення, то, наприклад, освітлення зазвичай характеризується силою світла, контрастом і спектральним складом, об'єктив камери – світлосилою, величиною світлорозсіювання, формулою колірності, плівка – світлочутливістю, градієнтом, балансом світлочутливості і балансом контрасту, властивостями барвників і т. д.

Отже, більше півсотні різноманітних змінних величин, де зображення залежить від кольору. Це свідчить про достатню складність системи.

Колір має значний, часто підсвідомий вплив і багато кольорів за своєю суттю несуть символічне значення. Наприклад, у фільмі «Сілквуд» (1983) художниця-постановниця Патриція фон Бранденстайн ефективно використала жовтий колір на плутонієвому заводі. Жовтий зазвичай позначає попередження про небезпеку на дорожніх знаках. У цьому контексті жовтий колір служив метафоричним попередженням,

символізуючи небезпеку, з якою зіткнулися Карен Сілквуд та її колеги на заводі.

Професор Горпенко В. Г. у праці «Колір» дає таке визначення драматургії кольору: «...це розвиток, зміна, переплетіння, конфліктне зіткнення, взаємини тем, лейтмотивів, смислових та емоційних значень, що їх несе кольороформа» [3, с. 40].

Вибір кольорів та їх ефективність у багатьох відношеннях залежать від численних факторів, включаючи асоціації та контекст. Важливо не лише розглядати окремі кольори, але також розуміти, як їх поєднання впливає на сприйняття. Крім того, необхідно враховувати предмет, носій кольору, оскільки сприйняття може змінюватися в залежності від контексту.

Кожен оператор, як творча особистість, свідомо або підсвідомо, впроваджує певну колірну символіку у свою роботу, часто під впливом режисера чи художника-постановника, для досягнення бажаного ефекту.

Відомий усьому світові кінооператор, лауреат трьох премій «Оскар» Вітторіо Стораро завжди експериментував та акцентував на символіці кольору в своїх фільмах. Він вважає, що кожен колір відображає певну енергію та може символізувати різні аспекти життя. Сприйняття символіки кольорів відчувається навіть тоді, коли глядачі не розуміють їхнього точного значення. Вітторіо Стораро також вбачає важливість взаємодії світла та тіней в створенні образу, де світло розкриває істину, а тіні приховують її. Він базується на думках давніх грецьких філософів, які вважали, що чотири основні елементи (вода, вогонь, земля, повітря) сприяють гармонії у житті. Кожен із цих елементів відповідає певному кольору (зелений, червоний, охра, синій) і коли вони збалансовані, створюють «чисту» енергію білого кольору.

У підготовці до кожного фільму Вітторіо Стораро розробляє «драматургію кольору», яка визначає, які кольори використовуватимуться для підсилення інформації та створення емоційного підтексту. Ця ідеологія

кольору в його творчості завжди є унікальною та відображає специфіку кожного проєкту.

Згаданий вже у першому розділі фільм «Апокаліпсис сьогодні», відзначився як перший проєкт Вітторіо Стораро, знятий в Голлівуді, це перша робота в співпраці з Френсісом Фордом Копполою. У початкових кадрах цієї величезної стрічки про в'єтнамську війну, кольори виглядали блідими та майже монохромними. Проте, з розвитком конфлікту в глибині джунглів, Стораро розпочав протиставляти червоний (який відображався через зафарбований туман над річкою) з природніми синіми та зеленими відтінками, щоб візуально підкреслити напруження конфлікту. Кольоровий підхід в фільмі досягав вражаючого ефекту, який нагадував сюрреалістичну картину.

Також відомий український кінооператор В. Г. Ілленко володів майстерністю використання колірної символіки та постійно інтегрував її у колірну палітру своїх фільмів. «Колірна драматургія, колірна партитура» – так він називав творчий процес втілення колірної символіки. Вражаючим прикладом такого підходу є фільм «Вечір на Івана Купала» знятий Юрієм Ілленко в ролі оператора.

Важливо зазначити колірно-тонові акценти та символи, які були відтворені в колірній драматургії фільму «Вечір на Івана Купала». Наприклад, для підвищення напруги у сцені вбивства Івася, використовується трансформація з жовто-золотого кольору в насичений червоно-вишневий відтінок на послідовних кадрах. Ця зміна символізує перехід від жадібності до кривавого насильства і відображає психологічний стан вбивці, Петра, пов'язаний з помутнінням його розуму.

У 1890-х роках виробництво фільмів включало в себе ручне фарбування плівки, що вимагало обдуманості в розподілі кольорів для досягнення виразності. Наприклад, вибухові сцени або моменти з вогнем акцентувалися червоними або червоно-помаранчевими відтінками, що створювало ефект старомодного екшну. У 1905-1906 роках французька

кіностудія Пате вперше впровадила частково механізований процес фарбування плівки. Пізніше, в 1908 році, у Великобританії була запроваджена техніка кольорової зйомки «Кінемаколор», розроблена Джорджем Смітом та Чарльзом Урбаном. Її суть полягала в використанні обтюратора з кольоровими фільтрами, що дозволяло розділити світло на монохромні компоненти, кожен із яких містив інформацію лише про один колір [10].

В сучасному кінематографі використовуються кілька колористичних схем:

1) Комплементарна схема використовує два протилежні кольори, які розташовані на протилежних боках кольорового кола. Наприклад, на рис. 2.4 ми бачимо кадр з фільму «Амелі» (2001) режисера Жана Жака Анно, де червоний і зелений кольори виступають як основні та контрастують між собою.



Рис. 2.4. Кадр з фільму «Амелі»

2) Схема аналогічних кольорів використовує колірні відтінки, які зазвичай не створюють контраст, а розташовані поруч один з одним на кольоровому колі. Це найбільш природна колірна палітра. Наприклад, у фільмі «Дитя людське» (2006) режисера Альфонсо Куарона, використана жовто-зелена палітра, як приклад аналогічних кольорів (див. додаток Б).

3) Схема тріад включає три кольори, які розташовані на кольоровому колі в рівних відстанях один від одного. Один із цих кольорів виступає як домінуючий, водночас інші кольори взаємодіють, відтіняють

його. Наприклад, на рис. 2.5 зображено кадр з фільму «Божевільний П'єро» (1964) режисера Жан-Люка Годара, де використовується тріада з синього, червоного та жовтого кольорів.



Рис. 2.5. Кадр з фільму «Божевільний П'єро»

4) Колірна схема під назвою спліт-комплементарна. Вона є дуже схожою на комплементарну схему, за винятком того, що вона використовує два сусідні кольори замість одного протилежного базовому кольору. Наприклад, у фільмі «Після прочитання спалити» (2008) братів Коенів, основні використані кольори: червоний, зелений та лазуровий (див. додаток Б).

5) Схема Тетраїдна (Tetradic), включає чотири кольори – дві пари компліментарних кольорів, два теплих та два холодних. Це можна розгледіти у фільмі «Мамма мія!» (2008) Ф. Лойда.

6) У монохромній схемі використовуються відтінки практично одного кольору. Наприклад, у фільмі «Матриця» (1999) від братів Вачовські, домінує відтінок зеленого, який асоціюється з комп'ютерними моніторами і втілює віртуальний світ Матриці. У творчості Веса Андерсона, у фільмі «Королівство повного місяця» (2012) використовують відтінки жовто-зеленого (див. додаток Б).

Кольори в кіно виконують три ключові функції: сюжетну, символічну і драматичну. Сюжетна функція визначає орієнтацію в просторі, наприклад, режисер використовує кольори для візуального вираження різних вимірів. Цей підхід часто використовується у сучасних серіалах, таких як «Дивні дива» (2016) та «Пітьма» (2017). Так, реальний світ може виглядати «теплим», тоді як потойбічний світ чи минуле можуть виглядати «холодніше», викликаючи враження чогось невідомого. Символічна функція визначає настрій кадру, використовуючи їхню емоційну семантику. Драматична функція визначає використання кольорів для ідентифікації персонажів. Наприклад, нова знайома героя може мати вбрання холодних кольорів, бо вона все ще незнайома для чоловіка, а от дружини образ буде теплий, одяг зображуватимуть в помаранчевих та рожевих кольорах.

Вплив кольорів на психіку та сприйняття фільму:

Червоний колір – один із найагресивніших, тож його надто інтенсивне використання може викликати емоції злості, роздратування чи тривоги, іншими словами – все, що викликає дискомфорт.

Помаранчевий – колір, яким слід користуватися обережно в кінематографі. Це стає очевидним у фільмах «Той, хто біжить по лезу 2049» (2017) режисера Дені Вільньова та «Шалений Макс: Дорога гніву» Джорджа Міллера. У обох випадках використання помаранчевого кольору підсилює рівень тривоги. Кадр з фільму «Той, хто біжить по лезу 2049» (див. додаток Б)

Зелений колір зазвичай асоціюється з природою, але в кінематографі його використання може мати різноманітні варіації і не обов'язково пов'язуватися виключно з природними сценами. Бред Андерсон у «Машиністі» використовує зелену корекцію, щоб передати гнітючу та буденну монотонність безрадісного життя героя, буквально знебарвити його.

Синій, так само як і блакитний, може викликати враження відчуження. Ці кольори ефективно передають холодні емоції героїв.

Жовтий колір – дуже різноманітний, враження від нього залежать від того, скільки відтінків присутніх у кадрі і як саме він використовується: чи повністю він заповнює всі простори, чи стає частиною яскравого одягу або інтер'єру. У першому випадку можна очікувати враження безумства, у другому – відчуття тепла, спокою та розслаблення.

Кольори, що використовуються для персонажів та різних об'єктів на екрані, мають важливу естетичну функцію і впливають на психологічний стан глядачів. Навіть якщо кольори у фільмі або телесеріалі не несуть прямої інформації, вони додають глибину та насиченість історії, допомагаючи глядачам глибше відчувати драматургію подій.

2.2. Дизайн у кінематографії: співтворчість художника-постановника та дизайнера предметно-просторового середовища

Вигляд і стиль кінофільму є результатом творчої співпраці ключових творчих осіб, таких як режисер, оператор та художник-постановник. Художник-постановник відіграє важливу роль у створенні візуальної концепції фільму, інтерпретуючи сценарій та режисерське бачення. Він відповідає за трансформацію цих ідей у конкретне фізичне середовище, в якому актори можуть взаємодіяти з персонажами та розкривати сюжет. Співпраця між цими творчими професіями дозволяє створити унікальний естетичний образ, який допомагає глядачеві глибше відчувати та зрозуміти суть фільму.

Процес дизайн виробництва в кінематографії означає перетворення сценарію на конкретні візуальні образи, які включають в себе вибір кольорової палітри, створення архітектурних та інтер'єрних рішень, визначення локацій, вибір декорацій. Крім цього, цей процес включає координацію вибору костюмів, макіяжу та зачісок. Усе це разом створює візуальну концепцію, яка прямо впливає на розповідь та погляд на події фільму.

Художник-постановник – фахівець, який досліджує світ, в якому розгортається дія фільму, з метою створення відчуття реалістичності та візуальної цілісності. Його завданням є перетворення персонажів на візуальні образи та зобразити сценарій, що включає в себе архітектурні і дизайнерські рішення, декор, вибір тональності. Для цього художники-постановники використовують розроблені ескізи, ілюстрації, фотографії, моделі та розкадровки, щоб детально спланувати кожен кадр, починаючи від найдрібніших деталей і закінчуючи загальним кадром.

Художники-постановники також відповідають за керівництво художнім відділом, до складу якої можуть входити: дизайнери, декоратори, будівельники, художники, столяр, маляр та інші фахівці. Їх роль полягає в створенні візуальної атмосфери, яка підкреслює та підтримує сюжет та виражає основні ідеї фільму [39, с. 43].

В період зародження кіноіндустрії кінопромисловість тоді тільки формувалася, а фільми в основному складалися з коротких сцен або з простих записів реальних подій. Художнє оформлення були менш важливими аспектами, оскільки основна увага приділялася самому процесу створення кіно та його технічній стороні.

Брати Люм'єр у Франції створювали документальні фільми, вони використовували розмальовані полотна, та базові реквізити, щоб створити основний фон для сцени. На ранньому етапі історія в кіно не була реалістичною в сучасному розумінні; вона була більше манірною та загальною концепцією, яка вказувала на місце події. Фони та декорації функціонували як аксесуари до кінематографічної історії, а не як інтерпретація чи вираз мистецтва.

Класична голлівудська студійна система створила та розвинула художні відділи. У 1920-1930 роках художники-постановники та їх команди вже створювали вражаючі декорації для фільмів, але їх завдання полягало головним чином в створенні фону для акторів та подій фільму, а також у забезпеченні візуальної атмосфери. Однак цей підхід ще не охоплював усі

аспекти візуалізації кіно, такі як детальне кадрування, композиція, колір та рух камери, які допомагають інтерпретувати сюжет та створити для героїв реалістичне середовище, яке дихає життям.

Посада художника-постановника з'явилася в 1939 році, коли продюсер Девід О. Селзнік надав цей статус Вільяму Камерону Мензісу за його роботу над фільмом «Віднесені вітром». Селзнік визнав, що Мензіс зробив набагато більше, ніж створив декорації. Він сформував план для зйомок картини, створивши розкадровку всього фільму. Він детально візуалізував фільм: поєднання кольорів, стиль, структурування кожної сцени, а також обрамлення, композиція та рухи камери для кожного кадру.

Багато кінорежисерів вважають камеру ключовим елементом в кінематографічній візуалізації, але зовнішній вигляд фільму створюється завдяки «трійці», яка складається з режисера, оператора та художника-постановника. Режисер володіє візією та керує виконанням фільму, оператор створює візуальний образ через обраний ракурс та камери, а художник-постановник відповідає за створення дизайну середовища. Кожен з цих фахівців вносить свої унікальні знання у процес створення фільму.

Наприклад створення кінострічки «Громадянин Кейн» (1941) – це результат співпраці кількох талановитих фахівців. Сценарій написаний Германом Манкевичем, режисер – Орсон Веллс, оператор – Грег Толанд та Перрі Фергюсону – художник-постановник, який відіграв важливу роль у створенні візуального образу фільму. Візуальна концепція фільму, яка включала глибокий фокус, обговорювалася Веллсом і Толандом, але саме Фергюсон повинен був створити сцени з глибокою перспективою, для того, щоб ця концепція змогла реалізуватись [39, с. 6].

Важлива для художника-постановника стала ідея базувати образ головного героя, Чарльза Фостера Кейна, на житті Вільяма Рендольфа Герста, і Фергюсон зі своєю командою досліджували, як виглядав екстравагантний маєток Герста в Сан-Симеон. Під час пошуків вони виявили статтю, яка стала джерелом натхнення для дизайну маєтку в фільмі.

У оригінальному сценарії Великий зал Ксанаду був побудований за зразком Великого залу замку Герста, а його дизайн включав суміш стилів Ренесансу та Готики. Наприклад, Фергюсон розташував у кімнаті масивний дубовий стіл, крісло з високою спинкою та великий камін.

Фергюсон зробив детальні креслення для сценографії, включаючи дизайн освітлення фільму.

Ця історія показує, як тісний спільний робочий процес трьох ключових фахівців – режисера, оператора та художника-постановника може вплинути на створення великого кінематографічного шедевр.

Художник-постановника австрійського походження Оскара Фрідріха Верндорфа, який працював у британській кіноіндустрії з 1920-х до 1930-х років сказав: «З мого досвіду найкращі «декорації» – це ті, про які ти забуваєш, щойно фільм закінчується і в кінотеатрі знову запалюють світло». Основне у фільмі – дії героїв. Робота художника-постановника полягає в тому, щоб забезпечити їх фоном, і фоном він повинен залишатися за будь-яку ціну. Це підкреслює важливість між різними елементами кінофільму та виявляє, що робота художника-постановника вимагає тонкої гармонії між технічним виконанням і творчим підходом [53].

Найбільш ранні поради для сценаристів, щодо написання візуальних сценаріїв, швидше за все, можуть походити від Аристотеля в його «Поетиці». Давньогрецький філософ закликав творців драми визначати розвиток сюжету, візуалізуючи події так, ніби письменник особисто присутній при їхньому розгортанні. Візуалізуючи події під час написання сценарію, кінорежисер може робити обдумані рішення щодо того, що є відповідним для сюжету, та позбавити його неузгодженостей і відволікаючих деталей, які загрожують наративу.

Якщо режисер та художник-постановник мають спільне розуміння візуальної концепції, комунікація між ними стає більш ефективною. Сценарій, який чітко передає візуальні ідеї, допомагає уникнути

непорозумінь та забезпечує більш гармонійний та узгоджений процес створення фільму.

Сценарій – це план фільму, сформований у процесі виробництва та структурований у процесі пост-виробництва. Сценарій – це історія, написана за допомогою інструментів кінематографії, монтажу, звуку та виробничого дизайну.

Прикладом є фільм «Сяйво» (1980), режисер Стенлі Кубрик. Фільм містить важливу комбінацію вдалої історії та відповідної візуалізації, що сприяє силі оповіді. Рой Уокер був художником-постановником, він спроектував готель, що містив великі, суміжні кімнати, для посилення психологічної напруги, яка сприяла маніакальній поведінці головного героя Джека Торренса. Декор готелю був ретельно розроблений, наприклад: дизайн танцювального залу, виразна криваво-червона ванна кімната, довгі та вузькі коридори, простора кухня-лабіринт. Цей різноманітний і взаємопов'язаний дизайн слугував, щоб занурити аудиторію в моторошну та тривожну атмосферу готелю.

Створення фільму розпочинається з написання сценарію. Всі члени команди, такі як режисер, оператор-постановник і художник-постановник, співпрацюють і разом обговорюють свої візуальні ідеї. Кожен проводить творчий пошук, наприклад перегляд картин, фото, займаються дослідженням знайденого матеріалу.

Для створення візуального світу фільму «Англійський пацієнт» (1996), художник-постановник Стюарт Крейг здійснив особливий та детальний підхід до роботи. Він відвідав архів Королівського географічного товариства, де вивчав файли документів та фотографій, пов'язаних із справжнім графом Алмасі. Цей граф був вигаданий у контексті фільму, і вивчення архівних матеріалів дозволило Крейгу створити аутентичне та переконливе зображення персонажа.

Художник-постановник Крістофер Гоббс сказав Пітеру Еттедгі для його книги *Screencraft* (Focal Press) про дизайн і художнє керівництво, що:

«Ніколи не слід прагнути відтворити період – слід спробувати винайти його заново. Основна функція дизайну у фільмі – коментувати та посилювати те, що в історії. Однієї промовистої деталі в декораціях або місці може бути достатньо, щоб згадати цілий період».

Досвідчені художники-постановники та художні відділи студій мають робочу бібліотеку, створену за роки досліджень, отриманих у попередніх проєктах. Кожен фільм досліджує нові сфери та розширює знання про предмети та місця. За роки своєї довгої та успішної кар'єри художник-постановник Мел Борн створив бібліотеку досліджень для своїх фільмів.

Концептуальні малюнки відіграють вирішальну роль на ранніх етапах кіновиробництва. Процес зазвичай починається з того, що художник-постановник занурюється в сценарій і отримує розуміння режисерського бачення візуального стилю фільму. Коли ця основа створена, дизайнер переходить до фізичного проектування виробництва, і це часто передбачає створення концептуальних креслень.

Ці малюнки є своєрідними імпресіями або ескізами, які дозволяють учасникам творчої команди отримати загальний уявлення про те, яким чином може виглядати фільм у візуальному відношенні.

Ескізи можуть включати в себе концепції для образів персонажів, архітектурних декорацій, дизайну середовища та інших важливих елементів. Вони допомагають визначити стиль і атмосферу фільму, а також служать основою для подальших етапів розробки, таких як побудова декорацій, розробка дизайну костюмів.

Після презентації ескізів режисер і художник-постановник вступають в обговорення ідей. Один ескіз може передавати та відображати задум режисера, або елементи з кількох ескізів можна комбінувати для досягнення візуальних цілей.

Ось на рис. 2.6 зображено приклад двох сторінок з розкадровки фільму «Reckless» (1995), режисером якого став Норман Рене, а намалював і оформив художник-постановник Ендрю Джекнесс.

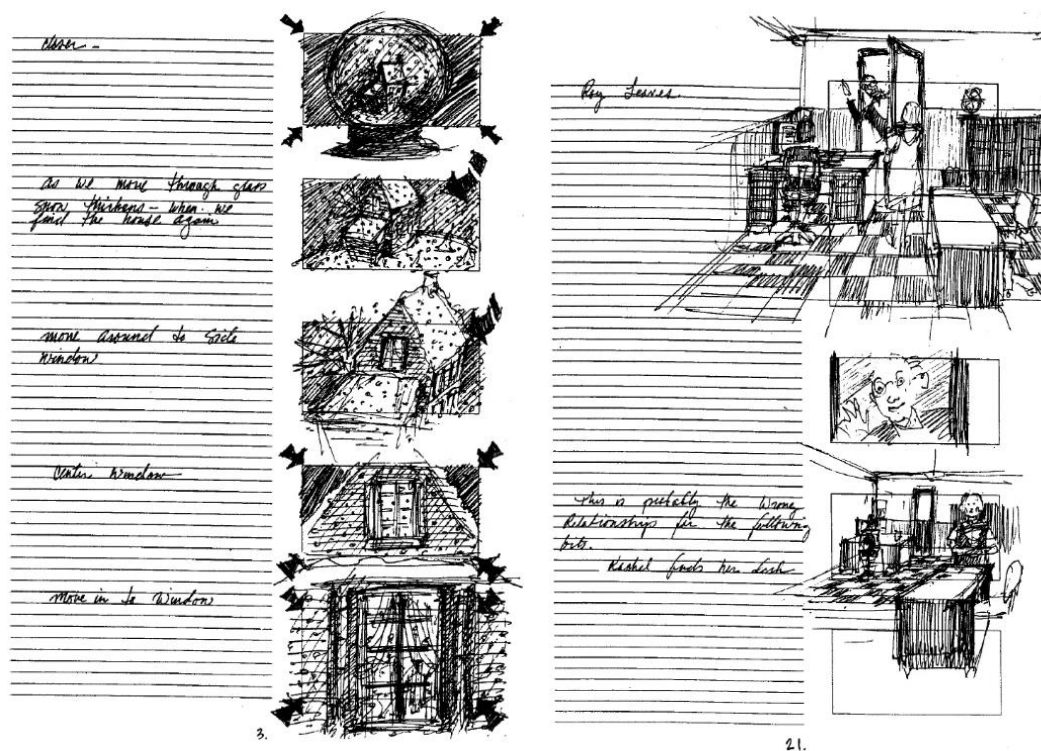


Рис. 2.6. Дві сторінки розкадровки фільму «Reckless»

Після узгодження ескізів, створюються детальні ілюстрації, а потім розробляється план. Цей план слугує основою для архітектурного малюнка, який використовується будівельною бригадою для конструкції декорацій. Крім того, важливим етапом є створення масштабних моделей декору, що дозволяє представити фізичні розміри в тривимірному просторі. Моделі стають ключовим інструментом у роботі з різноманітними аспектами кіновиробництва, від декорацій до освітлення та композиції кадрів. [39, с. 59].

Затверджений план декорацій включає в себе розташування вікон, дверей, сходів, меблів, реквізитів та іншого. Цей план буде використовувати оператор-постановник для розробки схеми освітлення та визначення позицій і руху камери, а також для розміщення звукового обладнання.

Вибір матеріалів для декорацій є важливим розповідним інструментом. Вони можуть інформувати глядачів про соціальний статус

персонажів, економічні умови, час та місце подій у фільмі. Текстура і властивості матеріалів можуть навіть стати метафорами в контексті сюжету.

Прикладом є декорації для фільмів історичного жанру. Детальна робота з текстурами та фактурами різних матеріалів (дерево, метал, камінь) і надання їм вигляду старіння, створює відчуття реальності того часу, дозволяючи глядачеві поглибитися в атмосферу історичного періоду. Також важливо зберігати вірність технічним аспектам, таким як використання обладнання та технологій, що були доступні у відповідний період. Поверхні меблів, одяг і будівельні матеріали, як і більшість інших елементів дизайн виробництва, мають свою фактуру: гладку, грубу, пухнасту, блискучу, матову – весь спектр, як у реальному житті. Текстура приносить життя в дизайн.

2.3. Дослідження візуальних об'єктів кіномистецтва

Звабливий світ кінематографу завжди вражав не лише сюжетами та акторською грою, але й візуальними рішеннями, які створюють неповторний естетичний світ.

Візуальний дизайн у фільмах та серіалах грає ключову роль у створенні атмосфери, передачі настрою та емоційної інтенсивності. Від декорацій і костюмів до розташування камер та кольорової палітри, кожен аспект візуальної сторони виробництва впливає на загальне враження глядача.

Цей підрозділ – погляд на те, як дизайн стає не лише частиною візуального багатства фільмів, але й ключем до розуміння їхнього глибинного змісту. Чи є декор та середовище лише доповненням до сюжету, чи це код, який передає складні емоції та ідеї?

Кіно – мистецтво візуальне. Все в кадрі впливає на розвиток сюжету і допомагає нам, глядачам, зрозуміти головну ідею картини. І так само, як у живописі є тло, в кіно це – архітектура, житлове середовище, ландшафти і вони

виступають фоном. Але іноді це тло стає на перший план, перетворюючись на важливого або навіть головного «героя» стрічки. Дає нам змогу дізнатися про час який хоче передати режисер, вподобання героя, атмосферу завдяки кольору і ще різні аспекти які ми розглянули.

Перша кінострічка «Готель «Гранд Будапешт» Уеса Андерсона, яка вийшла на екрани в 2014 році, удостоїлась вкрай високих оцінок світової кінопреси та отримав 92% позитивних глядацьких відгуків. Фільм був повністю відзнятий в Німеччині, в основному в Герліці, але також в деяких інших частинах Саксонії та в студії Babelsberg.

Художник-постановник Адам Штокхаузен та його команда перетворили простір для зйомок на справжнє царство модерну, ар-деко та німецького модерну. Важливо, що зовнішній фасад будівлі, який ми бачимо у фільмі – це модель ручної роботи. Для екстер'єру готелю було спеціально створено мініатюрну модель, що виглядає не менш ефектно, ніж прототип, яким надихалися творці [29].

Замість самого готелю Грант Будапешт був знайдений занедбаний універмаг у стилі модерн у Герліці під назвою Görlitzer Warenhaus (див. додаток Б).

Андерсон одразу закохався в його унікальну історичну архітектуру. Вишукані сходи, ліфти та атриум будівлі також привернули увагу художника-постановника.

Приміщення, як і лобі великого готелю, є цікавим поєднанням ар-деко та класичних посилянь у стилі модерн. На рис. 2.7 ми бачимо кадр з фільму.



Рис. 2.7. Кадр з фільму «Готель «Гранд Будапешт»

Андерсон мріяв, щоб декорації готелю «Гранд Будапешт» були міксом різних архітектурних елементів східноєвропейських міст. Герліц, за його словами у Нью-Йорк таймс, вражав своєю різноманітністю, включаючи занедбані термальні ванни та гігантський танцювальний зал, що відповідали вимогам для створення візуального образу фільму.

Кадри зовнішнього вигляду пекарні «Mendl's» зачаровує своєю естетикою вітрини, розташованої на вулиці у старовинному місті Герліц, що створює надзвичайну атмосферу. Однак, незвичайність сцен в середині кондитерської майстерні Менделя (власник пекарні) полягає в тому, що вони були зняті у славнозвісній вершковій фабриці XIX століття, що розташована у Дрездені. Це неабияке поєднання екстер'єру та інтер'єру викликає особливий ефект, додаючи унікального шарму та витонченості цим сценам. На рис. 2.8 зліва ми бачимо вершкову фабрику в Дрездені, а справа – кадр з фільму, знятий у цій фабриці.



Рис. 2.8. Вершкова фабрика в Дрездені, кадр з фільму

«Всередині магазину вся плитка, розписана вручну», – сказав Штокгаузен, – і вона надзвичайно красива».

Особливий архітектурний стиль режисера можна побачити у всіх картинах. Він став свого роду візитівкою режисера, що відрізняє Андерсона від інших.

По-перше, симетрія композиції. Режисер створює такі камерні та відокремлені світи в своїх роботах. Ось рис. 2.8, де ми бачимо приклад симетричної композиції у фільмі «Королівство повного місяця» (2012).



Рис. 2.8. Кадр з фільму «Королівство повного місяця»

По-друге, будь-яка робота Андерсена – це вибух фарб та яскравих поєднань. Більш того, кожному фільму можна присвоїти свій колір. В картині «Готель «Гранд Будапешт» ми всюди бачимо рожевий та його відтінки.

Третя визначна рису стилю Уеса: декорації та реквізити. Режисер заповнює кожен сантиметр простору з захопленістю справжнісінького ентузіаста. Глядачі та критики зауважують, що цей підхід до деталей додає фільмам Андерсона неповторності, це заохочує глядачів до повторних переглядів, щоб краще розглянути кожну деталь.

Другу роботу яку хотіли б дослідити – це телесеріал 2018 року режисера Пак Чан-Вука. Колорист Джет Омошебі разом із оператором-постановником Ву Хен Кімом намагалися поєднати у дизайні сміливу колірну палітру і ретро – естетику у шпигунському трилері «Маленька барабанщиця». Британська телевізійна шпигунська драма, заснована на однойменному романі Джона Ле Карре 1983 року.

Художник-постановник говорить, що створення загального вигляду серіалу завжди впливає з написаного матеріалу: «Це творчий процес, я знаходжу тисячі зображень за допомогою мого дослідника Філа Кларка, а потім редагую їх, зберігаючи те, що мені подобається, і позбавляючись від решти. Потім створюються дошки настрою для кожного інтер'єру».

Дизайн декорацій настільки чіткий і вражаючий, що розробили LUT (це таблиці перетворення – чудова основа для корекції кольору матеріалу. Створені, щоб використовувати виняткову передачу кольорів і широту експозиції камер), щоб мати в основі сильне відчуття синього кольору як фон для центральних тематичних кольорів: жовтого, синього, зеленого, іржаво-червоного та червоного «Мерседеса», який став знаковим для всього шоу (див. додаток Б). У кожному окремому кадрі шести годин проходять ті ключові кольори [51].

Ще один серіал «Поділ» американський науково-фантастичний психологічний трилер, створений Деном Еріксоном, режисерами виступили Бен Стіллер та Аойф Макардлі.

В серіалі йдеться про зловісну технологічну корпорацію Lumon Industries. Серіал «Поділ» насправді привертає увагу не лише завдяки захоплюючому сюжету, але й своїм унікальним дизайном офісу. З огляду на

повернення багатьох людей до офісної роботи після періоду карантину, дизайнери працюють над новими концепціями для офісного простору. Це цікаве явище, оскільки офісний дизайн може відігравати ключову роль у створенні комфортного та стимулюючого середовища для працівників. На підставі цього можна проаналізувати не лише естетичні аспекти, але й вплив дизайну на емоційний та психологічний стан працівників.

На рис. 2.9 зображено кадр з серіалу, де героїня Брітт Лоуер Хеллі прокидається в новому житті поза роботою, будучи на великому столі, як казав Ден Еріксон: «Це місце народження». Стіл, як і більшість інших меблів в офісній будівлі, покликані викликати підсвідоме, майже ностальгічне відчуття ідеї «роботи».



Рис 2.9. Кадр з серіалу «Поділ»

Аналогом для розробки серіалу став фільм 1967 року Жака Таті «Час відтворення», дія якого відбувається в середині, так мовити, масивного декору з бетону, сталі та скла. На рисунку зображено офісні блоки Таті, які були побудовані в форсованій перспективі (деякі були лише кілька метрів заввишки) і їх можна було переміщати на колесах для покращення композиції. Сталеві колони були не сталевими, а дерев'яними, вкритими матовими фотографіями сталі, що зменшувало відбиття світла (див. додаток Б) [34].

Архітектурні елементи, які часто використовуються в шоу для протиставлення величезних і нелюдських розмірів корпорації та маленького

життя співробітників Lumon, ідеально поєднуються з естетикою інтер'єру. Джеремі Гіндл черпав натхнення у фармацевтичних компаній. Його команда розробила комплексний корпоративний стиль для вигаданої корпорації, включаючи логотип, навчальні матеріали, офісні меблі, настінні розписи, комп'ютери з неймовірними сенсорними екранами CRT-моніторів тощо.

Головний офіс задає тон шоу. На рис. 2.10 кадр з серіалу, де офіс – це широка кімната з білими стінами пронизана люмінесцентним світлом, а в центрі – острів із чотирьох з'єднаних між собою столів на зеленому килимі.



Рис. 2.10. Кадр з серіалу «Поділ». Головний офіс Lumon

У сценарії серіалу описано, що головні герої сидять за чотирма з'єднаними столами і розділені перегородками. Ці перегородки викликали початковий дискомфорт, бо були призначені приховувати героїв один від одного. Однак художник-постановник, Джеремі Гіндл, вніс зміни, дозволивши керувати цими перегородками, що стало цікавою деталлю. Стеля була спеціально знижена до 2 метрів 30 сантиметрів, щоб створити конфліктне відчуття: одночасно надавати комфорт і сприяти відчуттю затишку, але і викликати клаустрофобію та створювати загрозливу атмосферу.

Деталі у офісі були створені так, щоб більше нагадувати реквізит для зйомок, ніж практичні компоненти офісного середовища. Настільні комп'ютери виглядають несподівано, а кухня та шафа для речей виглядають надзвичайно охайно. Творці серіалу хотіли заплутати глядача, щоб вони не розуміли в який період часу відбуваються події серіалу. Лампи та стільці, всі

ці речі були або виготовлені, або знайдені в далеких країнах, тому що вони не хотіли, щоб глядач казав: «О, це крісло Імса».

Залучені до виробництва від самого початку художники-постановники, визначають естетику та настрій кожного кадру. Вони не просто декорують сцену – вони створюють унікальні візуальні шедеври, які розповідають свою власну історію. Давайте розглянемо світ магії та творчості деяких художників-постановників.

Одним із найбільш відомих з художників-постановників раннього кінематографу був американець ірландського походження Остін Седрік Гіббонс. Він працював художнім керівником кількох фільмів, відзначених нагородами «Оскар», як-от «Гордість і упередження» (1940), «Газове світло» (1944) і «Американець у Парижі» (1951). За свою довгу кар'єру Седрік зібрав 39 номінацій на Оскар і виграв 11 за його художнє керівництво. Його численні декорації були настільки дивовижними, що надихнули на створення інших фільмів.

Уродженець Великобританії Том Браун мав довгу та видатну кар'єру у сфері мистецтва та дизайну. Протягом 1980-х років він взяв на себе роль рисувальника та помічника режисера в таких гучних картинах, як «Восьминіжка» (1983), «Дюна» (2021). Зараз він займається художнім керівництвом для другої частини «Дюна». Упродовж своєї кар'єри він виконував роль художнього керівника у таких фільмах, як «Врятувати рядового Райана».

Сучасний фільм «Паразит» (2019), реалізований художником-постановником Лі Ха Джун створює захоплюючу візуальну метафору складної соціальної структури, населеної вищими та базовими класами сучасного суспільства, водночас ефективно демонструючи, як один живиться іншим. Сюжет і сучасний візуальний стиль, які відбуваються в Південній Кореї, легко перекладаються на аудиторію з усього світу, оскільки глядачі змушені звертати пильну увагу на численні багатошарові підказки, а не просто читати субтитри.

Постановочне оформлення фільму «Велика маленька брехня» (2016) є прикладом візуального оповідання найвищого рівня. Джон Пейн – художник-постановник, який легко інтегрує почуття, текстури та широту кожного персонажа у свій дизайн. Особливо вражаючим є візуальний зв'язок з океаном, який вдихає відчуття життя та невідкладності в події, що розгортаються. Кожна мить кожного епізоду – це занурення у світ Монтерей-Бей і життя шести жінок та їхню поступову, але стабільну дееволюцію після події, яка змінила життя.

Цікавою є творча кар'єра українського художника-постановника Влада Одуденка, він працював над такими фільмами як «Додому» (2019), «Атлантида» (2020) і «Захар Беркут» (2019). А фільм «Плем'я» один з улюблених фільмів у його практиці. У «Плем'ї» майже все, що ми бачимо у кадрі, створено арт-департаментом. Мирославом Слабошпицьким (режисер) хотів знімати у своїй школі, але те, що він бачив, там неможливо було втілити. «Ми перебудували майже пів школи: якщо одна стіна була справжня, то інша – ні, якщо одні двері були справжні, то інші – ні», – зазначає Одуденко.

У фільмі «Додому» є декорація контрольно-пропускного пункту до Криму. За словами художник-постановник: «Ми тиждень будували цю декорацію: бетонні блоки, сітка, прохід для пішоходів і автівок, три зони пропусків зі шлагбаумами, вежі з ліхтарями. Люди з масовки, які їздили до Криму, говорили, що вони ніби дійсно потрапили туди. Я вважаю, що це мій вклад – може, і невеликий – у реальність на екрані. Звісно, потім скажуть: «Знайшли якесь КПП під Києвом і там зняли». А ми його не просто зробили, а пропрацювали всі деталі. Шлагбаум – він часто підіймається, має бути протертим у певних місцях, тут скло, яке не миють, там павутиння, далі – лампочка, яка перегоріла і її ніхто не змінив. Ти створюєш цю реальність».

Художник-постановник повністю поглиблююся у світ історії. Одуденко говорив, що бере сценарій, читає його і вигадую власне кіно, живе в ньому протягом певного часу. Потім обговорює враження з режисером і оператором, разом перечитуємо сценарій. У будь-якому випадку, виникає таке поняття, як

читка, де присутні всі відділи, і починається той процес, коли всі складові зливаються разом, утворюючи основу [21].

Отже, аналіз візуальних рішень у фільмах та серіалах свідчить про важливість творчого підходу до створення образів і сцен, що надає їм глибину та вираженість. Відтак, високий рівень майстерності в операторській та художній роботі може перетворити звичайний сюжет на захоплюючий візуальний досвід, який впливає на глядача. Враховуючи сучасні технології та креативність творців, кіно і серіали продовжують розширювати межі можливостей візуального мистецтва, завоювавши своє місце в сучасній культурі як потужний засіб вираження та впливу.

Висновки до другого розділу

Аналіз важливих аспектів візуального складу фільму свідчить про те, наскільки візуальна мова впливає на сприйняття та емоційний зв'язок глядача з кінопроектом. Вивчення кадрів, композиції, колірної палітри, світлодіяння дозволяє глибше розуміти технічні та художні рішення, що стоять за кожною сценою. Мізансцена – організація і координація дій під час реалізації певного проекту. Взаємодія локацій, фігур, реквізитів, світла, кольорів визначає стиль фільму, роблячи його унікальним та запам'ятовуваним. Успішний дизайн мізансцени виявляється не лише в технічному аспекті, але й в здатності передати емоції, розкрити характери героїв та створити глибокий зв'язок між глядачем і подіями на екрані.

Художник-постановник, спільно зі своєю командою (дизайнер ППС, декоратори, будівельники, художники, столяр, маляр) відповідає за створення атмосфери фільму через вибір локацій, декорацій, костюмів, реквізитів. Вони не лише реалізують ідеї режисера на екрані, а й розробляють унікальні концепції та створюють візуальні символи та метафори. Компетентність художника-постановника проявляється в здатності відтворити різноманітні епохи, створення нових світів та перенесення глядача у них.

Художник-постановник у кінематографії є творцем візуального світу фільму. Важливими етапами його роботи є: розуміння концепції, створення унікального стилю (спільно з режисером визначає візуальний стиль, колірну палітру та загальний естетичний напрямок фільм), вибір або створення локацій і декорацій, вибір костюмів та реквізиту, співпраця з знімальною групою та співпраця з редакторами та режисером над фінальним виглядом фільму, внесення необхідних правок.

Аналіз візуальних об'єктів кіномистецтва розкриває роль художника-постановника та його команди. Під час дослідження візуальної сторони творів мистецтва, ми розуміємо, що це не лише красиві кадри та декорації, але й майстерно створений візуальний наратив який зображають через архітектуру, дизайн інтер'єру, костюми.

Важливо підкреслити, що аналіз візуальних рішень розкриває не лише майстерність художника-постановника, але й тісну взаємодію з режисером, оператором-постановником, дизайнером, архітектором які сприяють створенню гармонійної та запам'ятовувальної візії.

РОЗДІЛ 3

ПРОГНОСТИЧНА РОЛЬ ДИЗАЙНУ В КІНЕМАТОГРАФІ

3.1. Візуальна психологія у кінематографі. Вплив художньо-композиційних рішень на цільову аудиторію

Нейрокінематика використовує інструменти, які дозволяють досліджувати вплив фільмів на наш мозок.

Термін «нейрокінематика» був введений Урі Хассоном, професором Принстонського університету, у 2004 році для опису вивчення реакцій людського мозку на фільми. Ранні теоретики кінематографа та режисери інтуїтивно розуміли, що фільми можуть глибоко впливати на емоції глядачів. Проте лише в XXI столітті почали досліджувати ці процеси з нейронаукової точки зору [41].

Ймовірно, першою особою, яка використовувала кіно для звернення до емоційних центрів мозку, був майстер саспенсу Альфред Хічкок. Він описував кіно як свою лабораторію і стверджував, що кожен фільм для нього був експериментом, що вивчав взаємодію між кінематографічною технікою та ефектами, які впливали на глядачів. Хічкоку вдалося викликати у своїх глядачів різноманітні емоції, такі як тривожність, дивування, бажання, страх, сміх, співчуття і відраза. Він використовував розповсюдження сюжетної інформації та кінематографічні ефекти, щоб майстерно провести аудиторію від однієї емоції до іншої, створюючи неперевершені кінематографічні шедеври.

Під час створення фільму «На північ через північний захід» (1959) Хічкок поділився зі своїм сценаристом Ернестом Леманом бажанням мати прямий вплив на емоції глядачів. Згідно з біографією «Темний бік генія» (1999) Дональда Спото, Хічкок висловив свою думку так: «Глядачі – це величезний орган, яким ми маніпулюємо. Якоїсь миті ми граємо у цей сценарій і отримуємо цю реакцію, а потім ми граємо цей акорд – і вони

реагують. І коли-небудь нам навіть не треба буде робити фільми – будуть електроди, імплантовані в їх мозок, і ми просто будемо натискати різні кнопки, а вони будуть видавати «о-о-о» і «а-а-а», а ми будемо лякати їх і змушувати сміятися. Хіба це не буде прекрасно?».

Сучасні можливості прямого впливу на мозок, які раніше існували тільки у фантазіях Хічкока, стають реальністю завдяки неврологічним процедурам, наприклад, глибокій стимуляції мозку (DBS). Ця технологія використовується для лікування пацієнтів з хворобою Паркінсона, і експерименти вже проводяться для використання її у лікуванні депресії, стимулюючи більш «радісні» емоційні нейромережі [22].

Хоча сам кінематограф не перетворюється в прямому сенсі на пристрій для мозку з підключенням до нервової тканини за допомогою електродів, проте новим форматам кіно вдалося проникнути глибше в мозок, ніж навіть самому майстру жахів. Сучасні творці фільмів, свідомо чи несвідомо, не лише популяризують знання про мозок за допомогою нейронаукових експериментів, але й їхні твори активують емоційний вираз нейронів навіть без використання сюжету.

У початкові роки розвитку кінематографа основним засобом для активізації мозку та викликання насиченої емоційної реакції був сюжет самого фільму. Альфред Хічкок, наприклад, висловлював думку, що аудиторія, яка має більше знань, ніж герої на екрані, більш емоційно сприйматимуть події. Його основне правило для створення напруженості було узагальнено як: «Нехай глядачі стають своєрідними творцями».

Альфред Хічкок подає простий приклад сцени, де дві людини розмовляють, сидячи за столом. Спочатку ми спостерігаємо за їхньою приємною бесідою, коли раптово вибухає бомба, створюючи ефект несподіваності для глядачів.

Розгляньмо ту ж саму драматичну ситуацію з двома людьми, які розмовляють за столом. Але цього разу глядачі побачили додатковий крупний план з бомбою, розташованою під столом, і годинником, що

показує час до моменту детонації. Герої нічого не усвідомлюють і продовжують радісно розмовляти. Але глядачі тепер активно взаємодіють з сюжетом, бо вони б хотіли попередити персонажів і закликати їх перервати розмову, поки не стане занадто пізно. Таким чином, ми отримуємо ефект саспенсу. Саспенс – інструмент драматургії для руху сюжету, що створює атмосферу тривожної невизначеності, напруженого очікування, страх невідомого, передчуття чогось жахливого [15].

В усіх творах Хічкока сюжет виступає як ключовий елемент для виклику інтенсивних емоцій у глядачів. Різні сюжетні елементи у фільмах створюють інтригу, такі як: затримки у розвитку подій за допомогою сцен, які переплітаються; підкреслення таких дрібниць, як склянка молока, ключ чи запальничка у мізансценах, які надають їм підозрливості протягом всієї історії і отримують драматичне значення; використання атмосферної музики; акцентування уваги на виразах обличчя, які контрастують зі значенням сцени, наприклад, в романтичних ситуаціях. Глядачі схильні виявляти більше емоційного співчуття до персонажів, які їм подобаються, коли ті потрапляють у небезпеку.

Хічкок розбирає саспенс-сцену в кінці свого шпигунського трилеру «Диверсант» (1942). В кінці фільму головний герой і його супротивник-злочинці вступають у боротьбу на вершині статуї Свободи. Злочинці спотикається і перелітає через перила. Герой ледь встигає схопити його за рукав піджака, намагаючись врятувати. Дія сповільнюється паралельними довгими кадрами, які підкреслюють масштабність статуї Свободи і смертельні наслідки падіння з такої висоти. Крупний план рукава, який повільно розривається, також використовується для створення напруги. Ще до того, як персонажі це розуміють, публіка передбачає і очікує неминуче падіння злодія. Хічкок відчував, що він зробив помилку в цій сцені: якби життя героя було під загрозою, публіка відчула б ще більший стрес.

Відзначається, що кіно Хічкока може розглядатися як форма прямої стимуляції мозку. В ході експерименту, проведеного нейробіологом Урі

Хассоном та його групою з Принстонського інституту неврології, виявлено, що фільми Хічкока успішно контролюють активність мозку глядачів.

Повернемося до емоцій та дії. Оскільки глядачі розглядають сцени фільму як відображення уявного світу на екрані, вони розуміють, що не можуть діяти і їхні тенденції до дії пригнічуються. Однак ще важливіше, неможливість діяти у вигаданому світі є потужним спусковим механізмом для емоційних реакцій, пов'язаних із уявленням дії. Під впливом співчуття глядачі прагнуть, щоб герої вирвалися з жахливої ситуації. У своєму уявленні вони очікують і сподіваються, що герой буде врятований кимось чи чимось і, якщо потрібно то і дивом. Таким чином, вони відчують або виявляють віртуальну готовність до дії. Ця готовність до дії може бути безпосередньо помічена в глядачів за їхніми реакціями – наприклад, вираженням співчуття персонажу. Однак є ще одна річ, яку глядачі фільмів невід'ємно роблять, коли їх правильно емоційно виводять: з нетерпінням спостерігають за подіями на екрані.

Вже близько десяти років доведено психологічний вплив кіно на людину, і це питання було об'єктом досліджень багатьох вчених. Наприклад, італійський психолог Антоніо Менегетті розглядав цей вплив, стверджуючи, що, сприйняття реальності залежить від внутрішнього стану. У своїй практиці він застосовував метод сінемалогії, який дозволяв глядачеві аналізувати фільм, а через подальшу рефлексію переосмислювати своє власне життя та вчинки [9].

Едгар Морен, французький дослідник у галузі соціології кіно та автор книги «Кіно і уява», розкриває психологічний вплив кіно через свою теорію, фокусуючись на сприйнятті глядачем фільмів та явищі проєкції-ідентифікації. У своїх роздумах Морено зазначає, що кожна особа проєктує своє суб'єктивне «я» на об'єктивну дійсність. Цей процес ідентифікації може виникати у різних ситуаціях, включаючи ті моменти, коли людина висловлює думку: «Я б на його місці...». Таким чином, фільми викликають у глядачів психологічні стани, пов'язані з їх власним досвідом та

ідентичністю, що робить кіно не лише формою розваги, але й важливим чинником впливу на особистісний розвиток та сприйняття світу.

За Мореном, емоційна співучасть глядача у фільмі перетворює екранні події в реально існуючі, завдяки специфічним умовам у кінозалі та кінематографічним засобам вираження. У цьому контексті всі елементи кіномови сприяють цьому процесу, але особливу роль відіграють рух і наближення. Наближення дає можливість глядачеві стати активним учасником кінематографічного подій. Щодо руху в кіно, він має різноманітний характер, як рух персонажів на екрані, так і динаміку камери, ритм музики, монтаж, а також плин часу, який сприймається під час перегляду. Ці елементи створюють багатоаспектний досвід, який активно взаємодіє з емоційним станом глядача, трансформуючи віртуальну реальність фільму в живий, відчутний досвід.

Під час перегляду кіно роль пасивної уваги значно зростає через динамічність візуального контенту, неможливість повернутися до попередніх сцен та автоматичне фокусування на об'єктах, виділених контрастом, освітленням, рухом та іншими «ловцями» уваги. Глядачеві не випадає час для рефлексії, його мозок працює в реактивному режимі, направлений ідеями оператора і режисера. Цей аспект робить кіно важливим інструментом для формування вражень і думок [8].

У висновку, сучасна візуальна психологія у кіно продовжує розвиватися, надаючи творцям нові можливості вражати та зацікавлювати аудиторію. Нові техніки та підходи створюють унікальний простір для вираження ідей та взаємодії із глядачами.

3.2. Цифрова революція в кіноіндустрії: штучний інтелект, 3D друк. Виклики для дизайну та його прогностичний аспект

Цифрова революція впливає на дизайн у багатьох аспектах, таких як:

- Візуальні ефекти: нові технології дозволяють створювати реалістичніші ефекти, що відкриває ширші можливості для кінематографу.
- 3D-моделювання та анімація: цифрові технології дозволяють створювати деталізовані тривимірні моделі та реалістичні анімації персонажів, розширюючи творчі можливості в області створення світів та персонажів.
- Розширена реальність і віртуальна реальність: впровадження XR та VR може змінити сам досвід перегляду фільмів, дозволяючи глядачам занурюватися у віртуальні світи.

Завдяки цифровим технологіям та використанню комп'ютерної графіки (CGI) можна створювати фантастичні світи. Прикладом може бути фільм «Аватар» (2009) режисера Джеймса Кемерона, де використано передові технології CGI. «Аватар» – це карколомна епопея, дія якої відбувається на вигаданій Пандорі, далекому місяці в зоряній системі Альфа Центавра-A, який був колонізований людьми в 2154 році.

Кемерон і його команда розробили нову «зйомку обличчя на основі зображення», вимагаючи від акторів носити спеціальні головні убори, обладнані камерою. Завдяки камерам, розташованим лише за декілька сантиметрів від їхніх обличчя, кожне скорочення м'язів або розширення зіниці акторів було зафіксовано та оцифровано, створюючи вражаючу емоційну достовірність їхніх аватарів Наві.

Застосування цифрової анімації дозволяє створювати персонажів, які виглядають реалістично. Прикладом може бути фільм «Король Лев» (2019), де використано передові технології для створення реалістичних анімованих тварин.

Ця цифрова революція відкриває безліч можливостей для кіноіндустрії, але вона також ставить перед дизайнерами виклики, пов'язані з постійним розвитком технологій та необхідністю адаптації до нових форм та вимог глядацької аудиторії. У 2023 році в галузі кінематографії спостерігалися значні тенденції. Світлодіодна технологія прогресує,

пропонуючи адаптоване освітлення для різних виробничих потреб, бездоганно інтегруючись із віртуальним виробництвом і розширеною реальністю (XR). Покращена точність кольорів у світлодіодах допомагає реалістично інтегрувати віртуальне та фізичне середовища. Набули популярності більш потужні освітлювальні прилади з дифузійними та піксельними схемами освітлення.

Дизайн виробництва в кінематографі народилося в результаті співпраці трьох окремих форм мистецтва: декоративного мистецтва, театру та архітектури. Значний вплив на дизайн виробництва мала архітектура.

Архітектура вперше в повному обсязі з'явилася в кінематографі у 1910 році в італійському фільмі «Кабірія». У цьому фільмі було застосовано повний архітектурний підхід, включаючи будівництво сходів, платформ та стін, виготовлених з дерева і оброблених штукатуркою, щоб надати текстуру декораціям для відтворення Риму третього століття. Це був перший раз, коли термін «кіноархітектура» застосували до кіновиробництва.

Екстер'єри та інтер'єри знімальних майданчиків початку ХХ століття були наповнені модерністським дизайном, який випромінював гламур і розкіш. Ця естетика була не просто фоном для персонажів – це відіграло ключову роль у формуванні загальної атмосфери фільмів. Цей підхід до дизайну мав на меті підняти настрій глядачів, які боролися з наслідками Першої світової війни та Великої депресії. Окрім простих візуальних елементів, архітектурний стиль став потужним візуальним елементом.

Основні майстерні класичної голлівудської студійної системи прийняли сучасну архітектуру та вибрали її як основний вигляд для створення процвітаючої Америки. Парамаунт орієнтувався на Ганса Дрієра, щоб визначити візуальний стиль своєї студії. Дрієр, який вивчав архітектуру в Німеччині, і мав досвід керівництва проектами в Західній Африці для місцевого уряду, став ключовою фігурою у формуванні вигляду фільмів Парамаунт. Під його впливом Парамаунт перетворився на свого роду «майстерню Баугаузу». Баугауз – це німецька школа мистецтва і дизайну, що

існувала з 1919 по 1933 рік, і вона відіграла ключову роль у розвитку модернізму.

Як вже говорилося раніше, художник-постановник керує командую художників і декораторів. В цю команду входить координатор будівництва, якому доручено наглядати за будівництвом знімальних майданчиків, дотримується детальних планів, наданих художнім відділом. Важливо відзначити, що будівництво декорацій відрізняється від звичайно будівництва, житлового чи громадського. На відміну від постійних конструкцій, часто будуються дві або три стіни. Стіни повинні бути рухомі, щоб камера могла переміщатись.

Персонажі у фільмі існують у контексті простору, в якому вони з'являються. Простір може виражати владу, пригнічення, свободу, страх, радість, параною та безліч емоцій, настроїв і атмосфер, заснованих на стосунках між героями та їх оточенням.

Для фільму «Маленька велика людина» (1970), режисера Артура Пенна, художник-постановник Дін Тавуларіс досліджував тіпі, необхідні для індіанських сцен.

Тавуларіс вивчав тіпі, створені для студії Twentieth Century Fox. Проте він вважав їх потворними, бо були помаранчевими, із жовтими зигзагами. Тавуларіс та його художній відділ провели власне дослідження та знайшли автентичне тіпі Шеєнів, індіанський народ у США, у музеї Пасадени, штат Каліфорнія. Під час дослідження вони виявили, що вони був ретельно прошитими, щоб бути водонепроникним. Матеріалом була тонка напівпрозора шкіра буйвола. Це дослідження призвело до стандарту автентичності, оскільки команда розробила та створила стріли, списи, тіпі і підставку для в'яленої яловичини. Коли фільм було завершено, журнал *American Heritage Magazine* сказав Тавуларісу, що «Маленька велика людина» був першим фільмом, який демонструє повагу до того, як насправді жили корінні народи.

Художній дизайн в кіно стає мовою, яка розповідає власну історію і сприяє взаємодії глядача з фільмом на рівні емоцій та естетичних вражень.

Багато художників-постановників отримали освіту архітектора та внесли концепції структурного дизайну в кіноповість. Таким прикладом є Стівен Гуссон він спроектував перше футуристичне місто у фільмі «Тільки уявіть» (1930), дії якого відбувається у 1980 році. На рис. 3.1 зображено мініатюру Нью-Йорка, яку створив Гуссон приблизно 121 метрів в довжину і 60 метрів у ширину.



Рис. 3.1. Мініатюра Нью-Йорку для фільму «Тільки уявіть»

Раннє дослідження Стівена Гуссона тем наукової фантастики та його смілива спроба візуалізувати майбутнє, сформоване технологічним прогресом, стала важливим, оскільки вона відкрила нові горизонти у світі кіно. Він показав свою унікальну перспективу в індустрію та дозволив глядачам подорожувати в майбутнє, яке він уявляв. Зображення у фільмі суспільства, розділеного технологіями, відображає занепокоєння та

швидкий прогрес інновацій. Ця тема буде досліджуватися в наступних науково-фантастичних фільмах.

Постмодерністський дизайн фільмів являє собою відхід від традиційних підходів до дизайну, особливо коли йдеться про уявлення футуристичних історії. У цьому контексті дизайнери стикаються з проблемою проектування архітектурних ідей для створення ультрасучасних світів. Важливим аспектом постмодерністського підходу є використання архітектурних ідей з минулого для створення уявлення про майбутнє. Це означає, що дизайнери включають елементи з різних історичних періодів, щоб побудувати образи ультрасучасних світів.

Одним із ключових фільмів у траєкторії науково-фантастичного дизайну є «2001: Космічна одісея» (1968), який встановив новий стандарт жанру. Вплив цього фільму можна побачити в наступних класиках наукової фантастики, таких як «Зоряні війни» (1977), «Той, що біжить по лезу» (1982) і «Матриця» (1999).

Наукова фантастика – це один із таких жанрів, який можна описати як лінзу, через яку ми можемо побачити майбутнє сміливого архітектурного дизайну, що порушує правила. Насправді лише за останні 50 років було доведено, що деякі фільми навіть натякали на технології, які згодом виникли в майбутньому. Людська уява вільна, не обмежена політикою планування, будівельними нормами, правилами, нормативами, бюрократією та логістикою, дозволяючи нам, глядачам, відчувати гігантські технологічні мегаполіси [50].

У фільмі «Чорна пантера», дії відбувається у вигаданому світі Ваканда. Архітектура фільму критикує колоніалізм, висуваючи бачення того, яким міг би бути африканський урбанізм. Репрезентація міського простору проявляється як бачення майбутнього. Художниця-постановниця Ханна Бічлер надихалася архітектурою Захи Хадід, Букінгемського палацу та афрофутуризму, створюючи вигаданий світ для нового фільму Марвел. На рис. 3.2 кадр із фільму, який показує вид на Ваканду.



Рис. 3.2. Кадр з фільму «Чорна пантера»

При першому погляді на Ваканду у фільмі ми можемо побачити набір будівель, розташованих навколо водойми. Будинки будь-яких розмірів і форм. Різні розміри будівель вказують на ієрархію.

Палац Чорної Пантери, зображений на рис. 3.3, був однією з важливих частин дизайну, оскільки він визначав розмір і масштаб решти будівель, прототипом для його створення став Букінгемський палац. На килимовій поверхні трон розташований у центрі скляної підлоги. Стіни були високими з елементами металу, щоб підкреслити важливість простору.



Рис. 3.3. Палац з фільму «Чорна пантера»

Щоб уявити собі вигадану африканську націю Ваканди без впливу голландців, британців та інших колонізаторів Рут Е. Картер, художник по костюмах, запозичила у корінних жителів усього континенту. Навколишнє середовище має органічне архітектурне вираження, що описує людей та їх культуру. Будинки мають риси африканського архітектурного стилю, як-от хатинки-рондавели та конічні солом'яні дахи навіть у хмарочосах. Коричневі та зелені кольори символізують землю, ґрунт і природу. Воно не блищить і не сяє, на відміну від інших науково-фантастичних міст.

Роботу Картер високо оцінили за те, що вона познайомила широку аудиторію з афрофутуристичним дизайном костюмів, а дизайнери з країн Африки стверджували, що вона поставила континент у центр уваги як зростаючу силу в дизайні, технологіях і моді.

Щоб створити 3D-друковані предмети, Кернер використовувала інструменти обчислювального дизайну, щоб підійти до дисципліни моди за допомогою архітектурних прийомів, які вона отримала під час навчання в Університеті прикладних мистецтв у Відні та Архітектурній асоціації в Лондоні.

Для головного убору королеви Рамонди (роль якої грає Анджела Бассетт), знайшли традиційний зулуський головний убір заміжньої жінки. Він був моделлю для корони Бассетт, яка була надрукована на 3D-принтері за допомогою дизайнера Джулії Кернер.

На рис. 3.4 зліва – жінка з народу зулу в традиційному головному уборі заміжньої жінки; у центрі – концептуальний ескіз костюма від Картер (дизайн) і Райана Майнердінга та його команди (концептуальні художники); праворуч – головний убір, який носила Анджела Бассетт у фільмі.



Рис. 3.4. Порівняльний ескіз головних уборів

Ще один науково-фантастичний фільм – «Дюна» (2021), заснований на однойменному романі Френка Герберта 1965 року. Фільм режисера Дені Вільньова, художником-постановник Патріс Верметт. «Для мене та Дені дизайн має бути заснований на чомусь, що має сенс», – каже Верметт. «Коли ви базуєте щось на реальності, яку ми всі можемо зрозуміти, людям легше повірити в більш фантастичні аспекти вашої історії».

Наприклад, на Арракісі (вигадана пустельна планета) в книзі сказано, що швидкість вітру досягає 850 км на годину. Отже, архітектура та дизайн мають бути відповіддю на ці елементи. Озброївшись цією реальністю, Верметт і його команда провели зворотне проектування декорацій і створили будівлі з похилих товстих стін, які б витримували шквальний вітер. Це зображено на рис. 3.5.

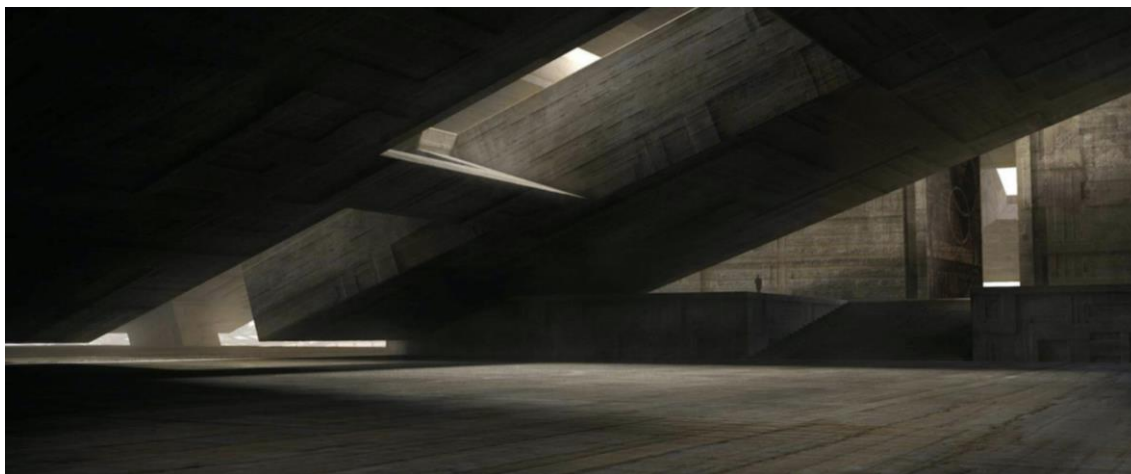


Рис. 3.5. Кадр з фільму «Дюна»

Інтер'єр, зображений на рис. 3.6, нагадує середньовічну Японію своїми меблями, складними ширмами та розсіяним освітленням. Декоратор Річард Робертс закуповував виготовлені на замовлення меблі, освітлення, текстиль (усі килими у фільмі були зроблені в Данії) та інший реквізит, який потім проходив процес патинування.



Рис. 3.6. Кадр з фільму «Дюна»

Команда також знайшла архітектурне натхнення на планеті Земля, зокрема в бункерах часів Другої світової війни та храмах майя – з додаванням трохи бразильського модернізму [32].

В інтер'єрі виявляється своєрідна можливість сприймати себе через взаємодію з навколишнім середовищем. Тут є все для базових фізичних потреб людини: відпочивати, працювати і харчуватися. У цьому контексті виникає унікальна можливість експериментувати з різноманітними матеріалами, оскільки інше просто відсутнє. Спостерігаючи за красою в бетоні та металі, ми можемо розуміти, що саме в недосконалості криється гармонія. Аналогічно, люди, несхожі на ідеал, мають можливість посилювати свою унікальність через самопізнання та постійний розвиток.

Здатність візуально створювати світ – це те, що має найбільший сенс у науковій фантастиці.

Кіноіндустрія може визначати, а також впливати на модні тенденції в галузі дизайну, особливо щодо використання кольорів, форм та стилів. Дизайнери і різні компанії надихаються роботами режисерів і художників-постановників, які створювали атмосферу для певного фільму. В результаті дизайнери можуть взяти ідеї з візуального вирішення певних сцен або створення атмосфери в фільмі і застосовувати їх у своїх власних проєктах. Це може призвести до створення новаторських дизайнів та концепцій.

Ось наприклад, роботи, для створення яких надихалися фільмами Веса Андерсона. На рис. 3.7 – офіс готелю Гранд Будапешт (з фільм «Готель «Гранд Будапешт»), зображений ліворуч. Колективний простір Neuehouse's Private Work Collective Space в Нью-Йорку, спроектований Девідом Рокуеллом, зображений посередині. Work. Life Soho, розроблений компанією Two справа [30].



Рис. 3.7. Роботи натхненні фільмом «Готель «Гранд Будапешт»

Новою тенденцією у галузі є зростаючий попит на різноманітність і представництво у кіновиробництві, коли глядачі вимагають більше фільмів, які відображають їхній досвід і погляди. Це призвело до зростання незалежного й альтернативного кіновиробництва та переходу до більш інклюзивного оповідання [48].

Інтерактивні декорації, робота із штучним інтелектом та розвиток світлодіодних технологій можливо дозволять створювати фільми, які реагують на дії персонажів та глядачів, забезпечуючи динамічну та захопливу атмосферу. Зростання екологічної свідомості сприятиме використанню екологічно зручних матеріалів у створенні декорацій, а технологія 3D-друку робитиме доступнішим створення складних та унікальних елементів.

В умовах сучасного суспільства необхідним є формування цілісної системи параметрів дизайн-діяльності, зумовлених способом життя та перспективам його розвитку, пов'язаного з економічними, соціальними, культурними і матеріально-технічними умовами. У підготовці дизайнера доцільно використовувати прогнозування комплексно, оскільки тут перехрещуються декілька галузей, кожна з яких розвивається відносно незалежно, наприклад: наука і техніка з точки зору появи нових матеріалів і технологій, освітні системи та культурологічні парадигми тощо.

Міркування про майбутнє кіноіндустрії можуть бути водночас захоплюючими та лячними, але одне можна сказати напевно – поки є оповідачі та глядачі, кіноіндустрія продовжуватиме процвітати та розвиватися.

3.3. Використання об'єктів кіноіндустрії в навчальному процесі

Результатом впровадження досліджень взаєморозвитку дизайну і кіноіндустрії було укладено методичну розробку до виконання завдань глибинно-просторової композиції для дисципліни «Основи композиції»,

«Проектування», «Дизайн інтер'єру» (див. додаток В). Ці методичні вказівки можна залучати в навчальний процес викладання дизайну. В даних методичних вказівках були використані ілюстрації з таких фільмів як: «Тільки уявіть» (1930), «Дюна» (2021), «Готель «Гранд Будапешт» (2014), «Великий Гетсбі» (2013), «Спенсер: Таємниця принцеси Діани» (2021), «Громадянин Кейн» (1941), «Паразити» (2019), «Гар» (2022), «007: Координати «Скайфолл» (2012), «Той, хто біжить по лезу 2049» (2017), «Вона» (2013), «Суспірія» (1977), «Космічна одиссея 2001 року» (1968), «Форма води» (2017), «Король говорить!» (2010), міні-серіал «Уроки хімії» (2023).

Вибір конкретних кадрів з різних фільмів дозволить студентам проаналізувати використання глибинно-просторової композиції в реальних візуальних сценах. Аналіз елементів кадру, такі як лінії, форми, кольори, світло та тінь, дасть зрозуміти, як вони впливають на сприйняття композиції. При вивченні принципів глибинно-просторової композиції студенти використають знання для створення дизайну інтер'єру. Вивчення того, як режисер у співпраці з художником-постановником використовують простір у фільмах може дати цінний внесок у розуміння студентами аспектів атмосфери та функціональності конкретних зон у дизайні інтер'єрів.

Застосування методички – це інтердисциплінарний підхід, де елементи кінематографії об'єднуються з елементами дизайну. Це розширює горизонти студентів та розвиває їхні креативні здібності.

Оскільки сьогодні в час війни можливий варіант повернення студентів на дистанційне навчання, а хтось так і працює в такому вигляді, тобто онлайн. Використання методичок з ілюстраціями може бути дуже ефективним, оскільки вони допомагають візуалізувати концепції та полегшують засвоєння матеріалу студентами. Можливий зручний доступ до інформації через електронні платформи, які використовуються для дистанційного навчання.

Глибинно-просторова композиція є одним з основних елементів дизайну, який допомагає створити візуальну глибину та перспективу в об'ємних об'єктах. Цей метод дозволяє створити враження тривимірності та просторового спрямування в малюнках, фотографіях або графічних композиціях.

Основними техніками, які допомагають досягти глибинно-просторової композиції, є:

- перспектива;
- розташування об'єктів;
- світло і тінь;
- розміщення площин;
- колір і насиченість;
- зворотність простору;
- використання текстур.

Глибинно-просторова композиція може бути використана для підкреслення важливих аспектів сюжету та розвитку персонажів. Наприклад, за допомогою композиції художник-постановник може акцентувати увагу глядача на певних персонажах чи об'єктах, що мають ключове значення для подій фільму.

Роль глибинно-просторової композиції в кіноіндустрії:

- Візуальна естетика.
- Наратив. Розташування об'єктів в просторі може вказувати на важливі події, відносини між персонажами та створювати сенсові асоціації.
- Емоційний вплив.
- Взаємодія. Правильне використання перспективи та композиції може створити враження присутності глядача в самому серці подій.

Перспектива. Використання ліній відрізняється за насиченістю і товщиною по мірі наближення до горизонту. Глибокий простір передається

за допомогою ліній в глибину, паралельних або дивергентних. Правильне застосування перспективи допомагає створити враження того, що об'єкти знаходяться на різних відстанях, а також спрямовувати рух глядача в центр композиції.

Розташування об'єктів в композиції може створити ілюзію глибини. Зазвичай, більші об'єкти розташовуються спереду, а менші – ззаду. Крім того, використання перекривання, деякі об'єкти можуть бути частково приховані іншими, таким чином, створюючи враження тривимірності.

Світло і тінь. Грамотне використання світла та тіней сприяє створенню враження об'ємності і глибини. Світло може падати з одного боку, створюючи відблиски, контраст та градацію тонів. Тінь також може використовуватись для підсилення ефекту глибини та виділення об'єктів у композиції.

Розміщення площин. Використання площин допомагає створити глибину та просторове спрямування. Використання різних площин, шарів або значень розмірів об'єктів допомагає створити враження глибини та різних планів у композиції.

Колір і насиченість. Використання кольорових тонів та насиченості також може створити враження глибини та перспективи. Зазвичай, більш насичені та яскраві кольори використовуються для передніх планів.

Зворотність простору є ще одним аспектом, який може бути використаний в промисловому дизайні для створення глибини. Це включає використання різних масштабів і пропорцій у розміщенні об'єктів. Наприклад, шляхи або лінії можуть приводити до зорових точок, які створюють відчуття перспективи і глибини. Розміщення об'єктів ближче до цих точок створює враження глибше розташованого простору.

Використання текстур та багатошаровості також може створити відчуття глибини і текстурності в промисловому дизайні.

Висновки до третього розділу

Візуальна складова фільму – це потужний інструмент, що не лише передає відчуття та емоції, але і глибоко впливає на сприйняття аудиторією сюжету. Образи та композиція створюють не тільки естетичний вигляд фільмів, але й слугують мовою для трансляції складних ідей та тем.

Нейрокінематика – це галузь науки, яка досліджує взаємозв'язок між мозковою діяльністю та рухами людського тіла. У контексті кінематографії та візуального мистецтва, нейрокінематика стає важливим аспектом для вивчення того, як візуал впливає на сприйняття та емоційні реакції глядачів.

Образи, побудова композиції, використання кольорів та світла є надзвичайно потужними інструментами для формування емоційного зв'язку між фільмом та глядачами. Ця емоційна залежність не лише поглиблює розуміння сюжету, але і викликає реальні почуття та враження, що робить кіно вразливим мистецтвом.

Вплив кіно та телебачення на світ дизайну є надто сильним, щоб ігнорувати його. Популярні фільми та телесеріали можуть впливати на модні тренди та визначати стиль у дизайні. Наприклад, культові фільми можуть викликати попит на предмети та образи, які потім стають популярними. Фантастичні та науково-фантастичні фільми регулярно пропонують унікальні візуальні світи та технології, які можуть надихати дизайнерів на створення новаторських ідей та концепцій.

Наукова фантастика – це один із таких жанрів, який можна описати як лінзу, через яку ми можемо побачити майбутнє сміливого архітектурного дизайну. Тут і застосовуються такі передові технології, як штучний інтелект, 3D друк.

Як впровадження було розроблено методичні вказівки до виконання завдань з глибинно-просторової композиції. Застосування методички – це інтердисциплінарний підхід, де елементи кінематографії об'єднуються з елементами дизайну. Це розширює горизонти студентів та розвиває їхні креативні здібності.

ВИСНОВКИ

Мета кваліфікаційної роботи рівня вищої освіти «Магістр» обумовлює необхідність вирішення низки завдань, які в результаті наукового дослідження повністю виконані, і це дає змогу зробити наступні висновки:

1. В результаті дослідження історії і еволюції дизайну в кіноіндустрії кінець XIX – поч. XX століття було виявлено, що кінематограф існував у різних країнах, але навіть з урахуванням національних відмінностей його можна розглядати як єдиний мистецький організм. Датою народження кіно є 28 грудня 1895 року, коли брати Огюст-Луї та Луї-Жан Люм'єр провели перший кіносеанс. Великий вклад у розвиток кінематографу зробив французький режисер Жорж Мельєс, який довів, що кіно може бути мистецтвом. Німеччина приєдналася до систематичного фільмового виробництва тільки у 1909–1910 роках. Слід відзначити, що найвизначнішим напрямком у німецькому кіно 1920-х років був експресіонізм. Саме експресіоністи розуміли важливість зображальної композиції у фільмах, вони сприймали декорації, освітлення та рух камери як засоби для вираження сутності та змісту. Вплив Ласло Моголі-Надя на взаєморозвиток дизайну і кінематографу виявився значущим, особливо через його книгу під назвою «Живопис, фотографії, кіно», де детально викладено чому повинне бути визнання фотографії та кіновиробництва формами мистецтва на тому ж рівні, що й живопис. Розвиток кінематографу активно відбувався в різних країнах, але Сполучені Штати Америки виявилися особливо важливим центром для кінематографії. Вільям Кемерон Мензіс був першим кого назвали художником-постановником. Україна відіграла важливу роль у розвитку кінематографу, завдяки винаходу Йосипа Тимченка у 1893 році, який продемонстрував проєкційний і знімальний. Фільми, створені в Україні в 1920-х роках, здобули успіх на міжнародному рівні.

2. Було виявлено головні аспекти візуального складу фільму, які представляють собою один із ключових засобів вираження творчої концепції режисера у співпраці з художником-постановником. Термін мізансцена,

поєднує в собі аспекти, які визначають зовнішній вигляд і візуальний стиль фільму. Аспекти мізансцени:

- дизайн середовища,
- фігури,
- реквізити,
- костюми,
- світлодизайн,
- колір.

Завдяки стилістичним прийомам, характеру, графічному візуалу мізансцени, кінематографічний твір проявляє свою художню виразність і особливість. Побудова якісної мізансцени вимагає спільних зусиль режисера, художника-постановника, оператора і акторів.

3. Досліджуючи джерела визначили місце співтворчості художника-постановника та дизайнера предметно-просторового середовища в кіномистецтві. Художник-постановник відіграє важливу роль у створенні візуальної концепції фільму, інтерпретуючи сценарій та режисерське бачення. Він відповідає за трансформацію цих ідей у конкретне фізичне середовище, в якому актори можуть взаємодіяти з персонажами та розкривати сюжет. Художники-постановники також відповідають за керівництво художнім відділом, до складу якої можуть входити: дизайнер ППС, декоратори, будівельники, художники, столяр, маляр та інші фахівці. Їх роль полягає в створенні візуальної атмосфери, яка підкреслює та підтримує сюжет і стиль фільму. Процес підготовки до створення фільму – це час відкриттів.

Ключові етапи роботи художника-постановника і художнього відділу:

- Аналіз сценарію
- Візуальна концепція фільму.
- Дослідження локацій або розробка студійних декорацій.
- Розробка концептуального дизайну кожної локації, включаючи зовнішні та внутрішні приміщення.

- Вибір реквізитів.
- Співпраця з художником по костюмах і робота з оператором.

Головний етап роботи художника-постановника і художнього відділу це розробка ескізів для візуальної ідеї фільму. Після узгодження ескізів, створюються детальні ілюстрації, а потім розробляється план. Цей план слугує основою для архітектурного малюнка, який використовується будівельною бригадою для конструкції декорацій.

4. Дослідили візуальні об'єкти кіномистецтва. Візуальний дизайн у фільмах та серіалах грає ключову роль у створенні атмосфери, передачі настрою та емоційної інтенсивності. Від декорацій і костюмів до розташування камер та кольорової палітри, кожен аспект мізансцени впливає на загальне враження глядача. Розглянули фільм режисера Уеса Андерсона «Готель Гранд Будапешт» (2014), телесеріал 2018 року режисера Пак Чан-Вука «Поділ». Відзначили відомих художників-постановників і їх роботи. Наприклад, Остін Седрік Гіббонс. Він працював художнім керівником кількох фільмів, відзначених нагородами «Оскар», як-от «Гордість і упередження» (1940), «Газове світло» (1944). Український художник-постановник Влад Одуденко, він працював над такими фільмами як «Додому» (2019), «Атлантида» (2020) і «Захар Беркут» (2019).

5. Дослідили вплив художньо-композиційних рішень на цільову аудиторію. Альфред Хічкок використовував кіно для звернень до емоційних центрів мозку, був майстер саспенсу. Альфред Хічкок служить прикладом майстерності у створенні фільмів, спрямованих на виклик різноманітних емоцій у глядачів. Сучасні можливості прямого впливу на мозок, які раніше існували тільки у фантазіях Хічкока, стають реальністю завдяки неврологічним процедурам, наприклад, глибокій стимуляції мозку (DBS). Вже близько десяти років доведено психологічний вплив кіно на людину, і це питання було об'єктом досліджень багатьох вчених, таких як Антоніо Менегетті, Едгар Море та інші. Дослідження в сфері впливу кіно на психіку і

емоційний стан глядача вказує на глибокий зв'язок між художньою творчістю і психологічною реакцією людини.

6. В результаті аналізу виявили, як **цифрова революція вплинула на кіноіндустрію**. Визначили, що сучасний дизайн в кіно сприяє і відображає зміни в смаках, стилістиці та візуальному мистецтві сучасних глядачів. Це обумовлено впливом цифрової революції на процес створення фільмів. Цифрові технології надають режисерам та дизайнерам ширший простір для творчості. Це відкриває нові горизонти для творчого вираження та відображення актуальних тенденцій у сучасному мистецтві. Фільми можуть впливати на уявлення суспільства щодо можливого майбутнього. Науково-фантастичні фільми відіграють суттєву роль у формуванні сучасного дизайну та сприяють розвитку креативності серед дизайнерів. Дизайн у цьому жанрі часто включає експерименти з формами, лініями, кольорами та текстурами. Це може стимулювати дизайнерів до новаторських підходів та експериментів у власних роботах. Також у фантастичних фільмах часто використовуються уявні світи, де розробляються цікаві архітектурні рішення завдяки штучному інтелекту і 3D-друку ці рішення дизайнер може використати у своїй роботі і створити щось нове і вже реальне. Наукова фантастика – це один із таких жанрів, який можна описати як лінзу, через яку ми можемо побачити майбутнє дизайну.

Як впровадження було розроблено методичні вказівки до виконання завдань з глибинно-просторової композиції. Цю методичку також можна залучити в навчальний процес, розглядати при вивченні предмету «Основи композиції» та «Проектування».

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бакіна Т. С. Конструкція минулого у романі Брайана Селзніка «Винахід Х'юго Кабре» : візуальний та вербальний аспекти. *Сучасні літературознавчі студії*. 2018. № 15. С. 10–15.
2. Брюховецька Л. І. Кіномистецтво : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. К. : Логос, 2011. 391 с.
3. Горпенко В. Г. Колір. Ч. III, IV. К. : ДІТМ, 1995. 202 с.
4. Госейко Л. Історія українського кінематографа. 1896–1995 / перекл. з фр. К. : Кіно-Коло, 2005. 464 с.
5. Десятник Г. О. Від задуму до екрана : тексти лекцій. К. : КНУ, 2015. 226 с.
6. Дротенко В. І. Кіномистецтво і телебачення : навч. посіб. Дрогобич : редакційно-видавничий відділ ДДПУ імені Івана Франка, 2012. 116 с.
7. Кадри долі. Знакові постаті українського кіно / Антиквар. URL: <https://antikvar.ua/kadry-doli/> (дата звернення: 10.10.2023)
8. Кіно і люди / Куншт. URL: <https://kunsht.com.ua/articles/kino-i-lyudi> (дата звернення: 21.11.2023)
9. Кіно під час війни. Які фільми рятують емоційний стан людини. URL: <https://life.nv.ua/ukr/blogs/kino-shcho-podivitisya-shchob-zaspokojitis-psihologiya-50244566.html> (дата звернення: 19.11.2023)
10. Кольори в кіно та їх вплив на сприйняття сюжету / Мувіграм. URL: <https://moviegram.com.ua/colors-in-cinema/> (дата звернення: 8.11.2023)
11. Комаров С. Історія зарубіжного кіно. Т. 1. Немове кіно. Харків : Искусство, 1965. 416 с.
12. Кричевський Василь / UA View. URL: <https://uaview.ui.org.ua/ua/artist/Krychevskiyi-Vasyl> (дата звернення: 7.10.2023)
13. Куценко М. В. Сторінки життя і творчості О. П. Довженка. К. : Дніпро, 1975. 341 с.

14. Миславский В. Кино в Украине. 1896–1921. Факты. Фильмы. Имена. Харьков : Торгсин, 2005. 576 с.
15. Миславський В. Н. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізми. Пер. з рос. С. В. Мірошніченко. Харків, 2007. 328 с.
16. Погребняк Г. П. Кіно, телебачення та радіо в сценічному мистецтві : підручник. К. : НАКККіМ, 2017. 392 с.
17. Садуль Ж. Всеобщая история кино; пер. с. фр. Т. 6. Кино в период войны 1939–1945. Харьков : «Искусство», 1963. 461 с.
18. Співак джазу – перша звукова стрічка, що зробила революцію в кіно / Високий Замок. URL: <https://wz.lviv.ua/far-and-near/474177-spivak-dzhazu-persha-zvukova-strichka-shcho-zrobyla-revoliutsiiu-v-kino> (дата звернення: 27.09.2023)
19. Стефанова Н. Трансформація підходів до екранізації літературного твору. *Студії мистецтвознавчі*. 2017. № 1. С. 37–43.
20. Уэллс О. Статьи. Свидетельства. Интервью. Серия «Мастера зарубежного киноискусства». Харьков : Искусство. 1975. 269 с.
21. Художник-постановник Влад Одуденко: «Як творча одиниця не бачу глобальної різниці між масовим і авторським кіно». URL: https://lb.ua/culture/2019/11/08/441733_hudozhnikpostanovnik_vlad.html (дата звернення: 10.11.2023)
22. Що таке нейротрилер. URL: <https://md-eksperiment.org/post/20211201-sho-take-nejrotriller> (дата звернення: 17.11.2023)
23. Apocalypse Now: A Clash of Cultures / American Cinematographer. URL: <https://theasc.com/articles/flashback-apocalypse-now> (Last accessed: 30.09.2023)
24. Bergfelder T., Harris S., Street S. Film Architecture and the Transnational Imagination. Set Design in 1930s European Cinema. Amsterdam University Press, 2017.
25. D. W. Griffith / Britannica. URL: <https://www.britannica.com/biography/D-W-Griffith> (Last accessed: 23.09.2023)

- 26.D. W. Griffith's Intolerance / The Museum of Modern Art. URL: https://www.moma.org/explore/inside_out/2009/11/24/d-w-griffiths-intolerance/ (Last accessed: 26.09.2023)
- 27.Film Talk, Production designer. URL: <https://filmtalk.org/2018/04/19/dean-tavoularis-everything-that-coppola-fought-against-and-fought-for-made-the-godfather-a-screen-classic/> (Last accessed: 31.09.2023)
- 28.Hollywood's Boom Year : 1919 / The New York Times. URL: <https://www.nytimes.com/2019/02/05/opinion/hollywood-movies-1919.html> (Last accessed: 21.09.2023)
- 29.How Designers Built The World Of "The Grand Budapest Hotel" By Hand / Fast Company. URL: <https://www.fastcompany.com/3042014/how-designers-built-the-world-of-the-grand-budapest-hotel-by-hand> (Last accessed: 9.11.2023)
- 30.How Film Can Inspire Great Design / Two. URL: <https://wearetwo.com/how-film-can-inspire-great-design/> (Last accessed: 18.11.2023)
- 31.How Francis Ford Coppola movie 'Apocalypse Now' is linked to an actual war / Far Out. URL: <https://faroutmagazine.co.uk/francis-ford-coppola-apocalypse-now-actual-war/> (Last accessed: 29.09.2023)
- 32.How production designer Patrice Vermette created the epic look of 'Dune' / Elle Decor. URL: <https://www.elledecor.com/life-culture/a38066050/dune-set-design/> (Last accessed: 22.12.2023)
- 33.How "The Cabinet of Dr. Caligari" Predicted the Rise of Fascism in Weimar Germany / Medium. URL: <https://dainealmaclean.medium.com/how-the-cabinet-of-dr-73660400e5e3> (Last accessed: 3.11.2023)
- 34.Jacques Tati's Playtime and Photography. URL: <https://davidcampany.com/jacques-tatis-playtime-and-photography/> (Last accessed: 13.11.2023)
- 35.King G., Molloy C., Tzioumakis Y. American Independent Cinema : Indie, Indiewood and Beyond. NY : Routledge, 2013.

- 36.Kogen L. The Spanish Film Industry: New Technologies, New Opportunities. *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*. 2005. Vol 11, № 1. P. 68–86.
- 37.Kucharski K. Kino polskie. 1945–1959. Torun : W-wo Adam Marshalek. 2008. 212 s.
- 38.Lerych L. Film 125 : The Textbook. Chapter 2: Mise-en-Scène. URL: <https://www.tvusd.k12.ca.us/cms/lib/CA02208611/Centricity/Domain/5721/2%20The%20Shot%20Mise-en-Scene.pdf> (Last accessed: 23.10.2023)
- 39.LoBrutto V. The filmmaker's guide to production design. NY : Allworth Press, 2002.
- 40.Mise-en-scène / University of Arkansas. URL: <https://uark.pressbooks.pub/movingpictures/chapter/mise-en-scene/> (Last accessed: 18.10.2023)
- 41.Neurocinematics: How Films Influence Brains & Emotions. URL: <https://www.miragenews.com/neurocinematics-how-films-influence-brains-1028661/> (Last accessed: 15.11.2023)
- 42.Once Upon a Time in World War II : Walt Disney & Hollywood Propaganda / The Collector. URL: <https://www.thecollector.com/walt-disney-wwii-propaganda-cartoons/> (Last accessed: 28.09.2023)
- 43.Prince S. American Cinema of the 1980s : Themes and Variations. Rutgers University Press, 2007.
- 44.Sabol J. Theatrical mise-en-scene in film form. *The Slovak Theatre*. 2018. Vol 66, № 3. P. 288–295.
- 45.Smuszkiewicz A., Props and their function in Science Fiction. *Science-Fiction Studies*. 1987. Vol 14, № 2. P. 222–229.
- 46.Swedish film from scratch: The Origins / Your Living City. URL: <https://www.yourlivingcity.com/cultural/swedish-film-from-scratch-the-origins/> (Last accessed: 14.09.2023)

47. The Birth of a Nation / Britannica. URL: <https://www.britannica.com/topic/The-Birth-of-a-Nation> (Last accessed: 23.09.2023)
48. The Evolution of Film Industry: From Silent Films to Digital Cinema / Medium. URL: <https://medium.com/illumination/the-evolution-of-film-industry-from-silent-films-to-digital-cinema-f31391ec97fd> (Last accessed: 20.11.2023)
49. The Great Gatsby Production Notes. 2013. URL: https://webcitation.org/6J6XTqZDE?url=http://thegreatgatsby.warnerbros.com/wp-content/uploads/2013/02/Gatsby_Production_Notes.pdf (Last accessed: 26.10.2023)
50. The impact of cinema on building design. URL: <https://buildingspecifier.com/the-impact-of-cinema-on-building-design/> (Last accessed: 17.11.2023)
51. The Little Drummer Girl: inside the television series' colourful retro sets. URL: <https://thespaces.com/the-little-drummer-girl-inside-the-television-series-colourful-retro-sets/> (Last accessed: 11.11.2023)
52. Types of Lighting in Film: Basic Techniques to Know / Adorama. URL: <https://www.adorama.com/alc/basic-cinematography-lighting-techniques/> (Last accessed: 29.10.2023)
53. Werndorff O., Winchester C. World Film Encyclopedia. 1st ed. London : Amalgamated Press, 1933.
54. What is mise-en-scène? An essential filmmaking concept / Videomaker. URL: <https://www.videomaker.com/article/c02/18234-why-mise-en-scene-is-essential-to-achieving-your-filmmaking-goals/> (Last accessed: 20.10.2023)
55. What is Mise-en-scène in Film? (And How Do You Actually Use It?) / Soundstripe. URL: <https://www.soundstripe.com/blogs/what-is-mise-en-sc%C3%A8ne-in-film> (Last accessed: 15.10.2023)
56. What Is Mise en Scène in Film? / MasterClass. URL: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-mise-en-scene-in-film> (Last accessed: 16.10.2023)

57. William Cameron Menzies / Britannica. URL:
<https://www.britannica.com/biography/William-Cameron-Menzies> (Last
accessed: 27.09.2023)

ДОДАТКИ

Додаток А

Рисунок, на якому зображено зліва направо Д. У. Гріффіт, Мері Пікфорд, Чарлі Чаплін (сидить) і Дуглас Фербенкс старший, підписують оригінальний контракт (унизу), згідно з яким у 1919 році була створена студія United Artists.



Кадр з фільму «Дитя людське»



Кадр з фільму «Після прочитання спалити»



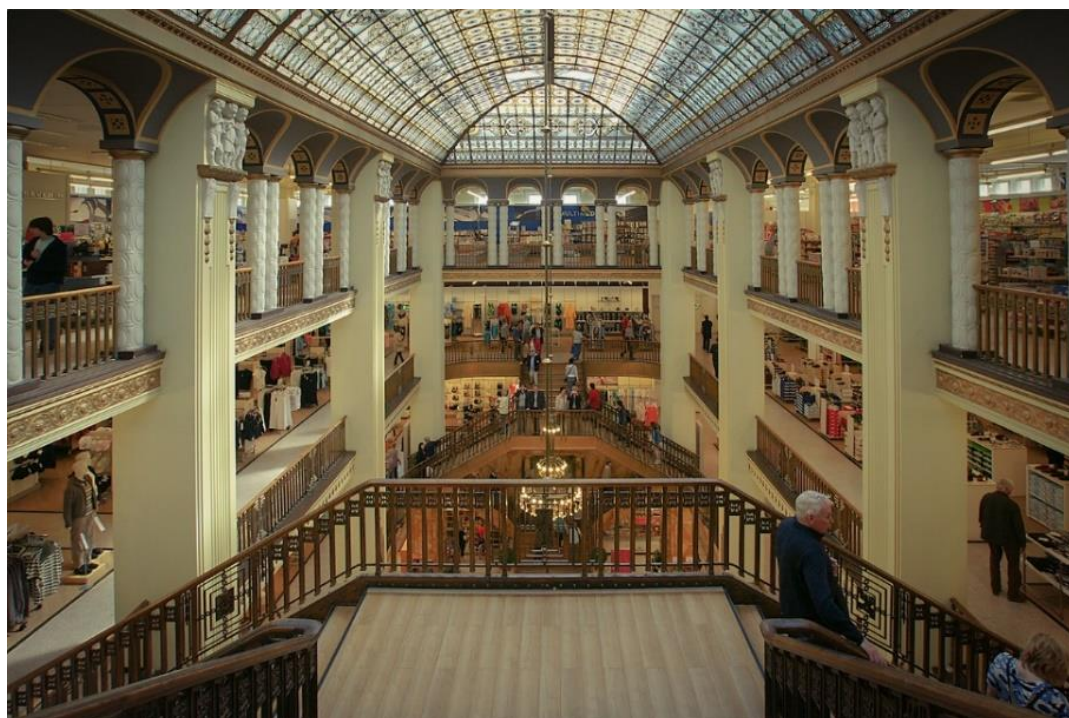
Кадр з фільму «Королівство повного місяця»



Кадр з фільму «Той, хто біжить по лезу 2049»



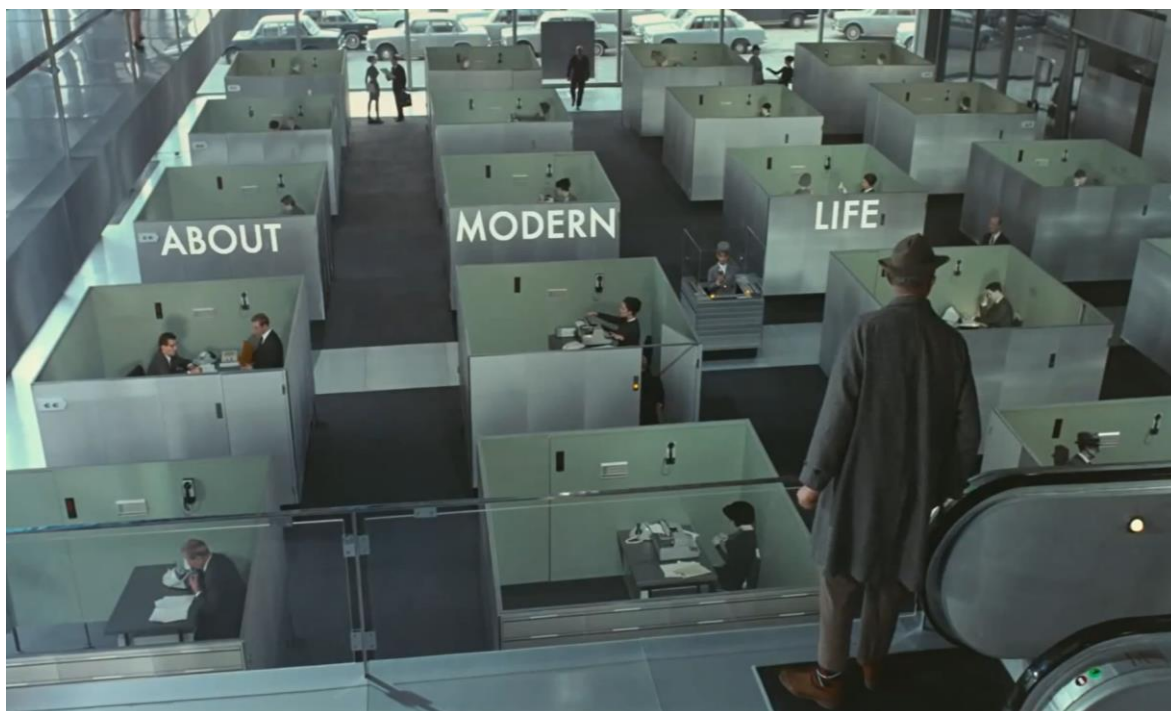
Універмаг Görlitz у Герліці



Кадр з серіалу «Маленька барабанщиця» (2018)



Кадр з трейлеру фільму «Час відтворення»



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІСОТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ

Марців М.В.
Швець О.А.
Мазур О.М.

ГЛИБИННО-ПРОСТОРОВА КОМПОЗИЦІЯ

Методичні вказівки

Рекомендовано до друку рішенням Вченої ради
Національного лісотехнічного університету України

Швець О.А., Марців М.В., Мазур О.М. Глибинно-просторова композиція : методичні вказівки.
Львів : НЛТУ, 2024. 15 с.

Рецензент: Студницький Р.О., проф., кандидат
мистецтвознавства

© Швець О.А., Марців М.В., Мазур О.М.
© НЛТУ України
2024

Глибинно-просторова композиція

Методична розробка до виконання завдань глибинно-просторової композиції для дисципліни «Основи композиції», «Проектування», «Дизайн інтер'єру». Ці методичні вказівки можна залучати в навчальний процес викладання дизайну. В даних методичних вказівках були використані ілюстрації з таких фільмів як: «Тільки уявіть» (1930), «Дюна» (2021), «Готель «Гранд Будапешт» (2014), «Великий Гетсбі» (2013), «Спенсер: Таємниця принцеси Діани» (2021), «Громадянин Кейн» (1941), «Паразити» (2019), «Тар» (2022), «007: Координати «Скайфолл» (2012), «Той, хто біжить по лезу 2049» (2017), «Вона» (2013), «Суспірія» (1977), «Космічна одиссея 2001 року» (1968), «Форма води» (2017), «Король говорить!» (2010), міні-серіал «Уроки хімії» (2023).

Вибір конкретних кадрів з різних фільмів дозволить студентам проаналізувати використання глибинно-просторової композиції в реальних візуальних сценах. Аналіз елементів кадру, такі як лінії, форми, кольори, світло та тінь, дасть зрозуміти, як вони впливають на сприйняття композиції. При вивченні принципів глибинно-просторової композиції студенти використають знання для створення дизайну інтер'єру. Вивчення того, як режисер у співпраці з художником-постановником використовують простір у фільмах може дати цінний внесок у розуміння студентами аспектів атмосфери та функціональності конкретних зон у дизайні інтер'єрів.

Застосування методички – це інтердисциплінарний підхід, де елементи кінематографії об'єднуються з елементами дизайну. Це розширює горизонти студентів та розвиває їхні креативні здібності.

Оскільки сьогодні в час війни можливий варіант повернення студентів на дистанційне навчання, а хтось так і працює в такому вигляді, тобто онлайн. Використання методичок з ілюстраціями може бути дуже ефективним, оскільки вони допомагають візуалізувати концепції та полегшують засвоєння матеріалу студентами. Можливий зручний доступ до

інформації через електронні платформи, які використовуються для дистанційного навчання.

Глибинно-просторова композиція є одним з основних елементів дизайну, який допомагає створити візуальну глибину та перспективу в об'ємних об'єктах. Цей метод дозволяє створити враження тривимірності та просторового спрямування в малюнках, фотографіях або графічних композиціях.

Основними техніками, які допомагають досягти глибинно-просторової композиції, є:

- перспектива;
- розташування об'єктів;
- світло і тінь;
- розміщення площин;
- колір і насиченість;
- зворотність простору;
- використання текстур.

Глибинно-просторова композиція може бути використана для підкреслення важливих аспектів сюжету та розвитку персонажів. Наприклад, за допомогою праці над планами та композицією, художник-постановник може акцентувати увагу глядача на певних персонажах чи об'єктах, що мають ключове значення для подій фільму.

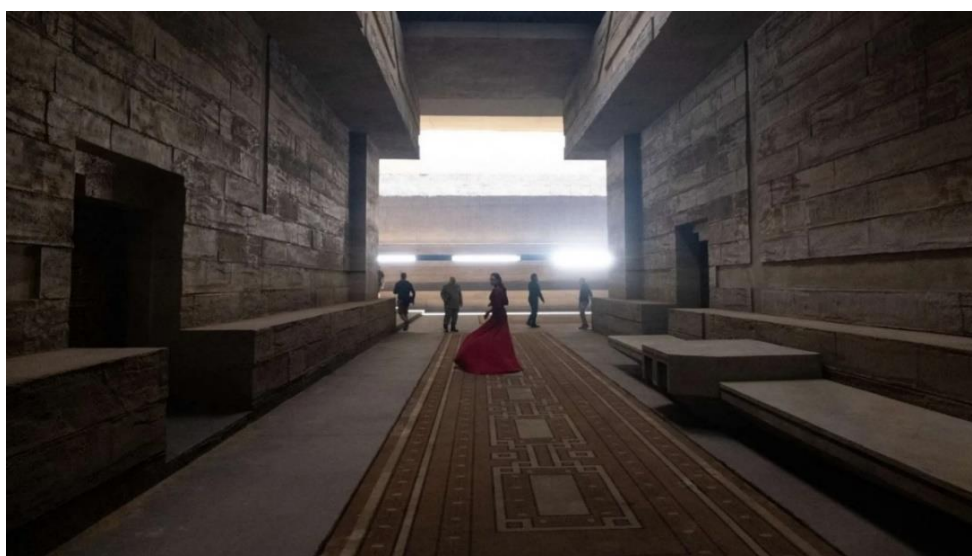
Роль глибинно-просторової композиції в кіноіндустрії:

- Візуальна естетика.
- Наратив. Розташування об'єктів в просторі може вказувати на важливі події, відносини між персонажами та створювати сенсові асоціації.
- Емоційний вплив.
- Взаємодія. Правильне використання перспективи та композиції може створити враження присутності глядача в самому серці подій.

Перспектива. Використання ліній відрізняється за насиченістю і товщиною по мірі наближення до горизонту. Глибокий простір передається за допомогою ліній в глибину, паралельних або дивергентних. Правильне застосування перспективи допомагає створити враження того, що об'єкти знаходяться на різних відстанях, а також спрямовувати рух глядача в центр композиції.



Кадр з фільму «Тільки уявіть» (1930)



Кадр з фільму «Дюна» (2021)

Розташування об'єктів в композиції може створити ілюзію глибини. Зазвичай, більші об'єкти розташовуються спереду, а менші – ззаду. Крім того, використання перекривання, деякі об'єкти можуть бути частково приховані іншими, таким чином, створюючи враження тривимірності.



Кадр з фільму «Готель «Гранд Будапешт» (2014)

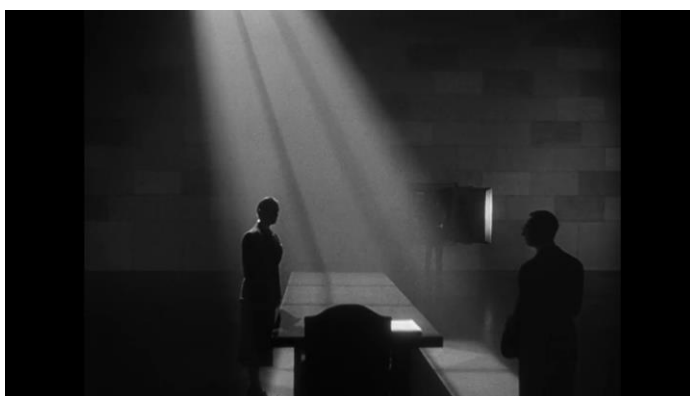


Кадр з фільму «Великий Гетсбі» (2013)

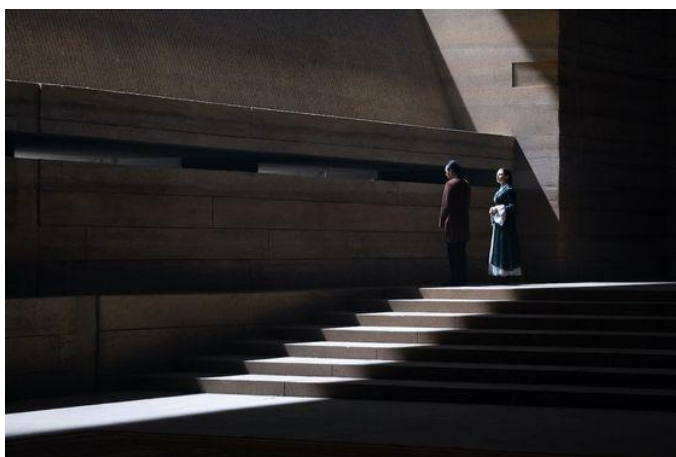
Світло і тінь. Грамотне використання світла та тіней сприяє створенню враження об'ємності і глибини. Світло може падати з одного боку, створюючи відблиски, контраст та градацію тонів. Тінь також може використовуватись для підсилення ефекту глибини та виділення об'єктів у композиції.



Кадр з фільму «Спенсер: Таємниця принцеси Діани» (2021)



Кадр з фільму «Громадянин Кейн» (1941)

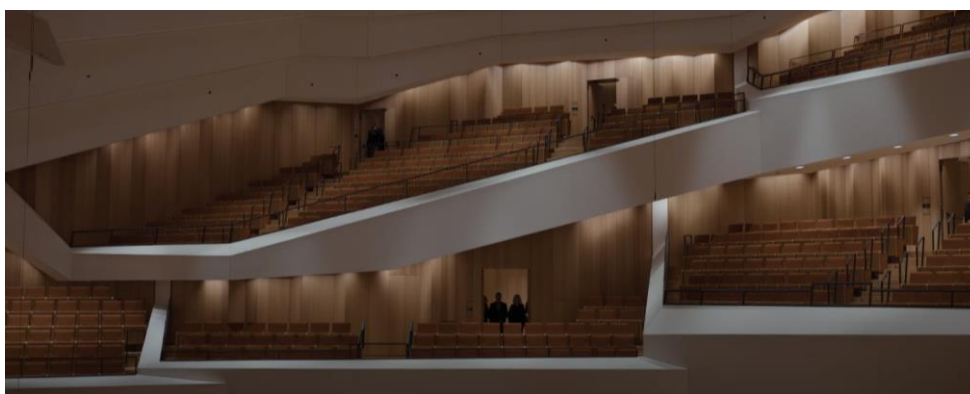


Кадр з фільму «Дюна» (2021)

Розміщення площин. Використання площин допомагає створити глибину та просторове спрямування. Використання різних площин, шарів або значень розмірів об'єктів допомагає створити враження глибини та різних планів у композиції.



Кадр з фільму «Паразити» (2019)



Кадр з фільму «Тар» (2022)



Кадр з фільму «007: Координати «Скайфолл» (2012)

Колір і насиченість. Використання кольорових тонів та насиченості також може створити враження глибини та перспективи. Зазвичай, більш насичені та яскраві кольори використовуються для передніх планів.



Кадр з фільму «Готель «Гранд Будапешт» (2014)

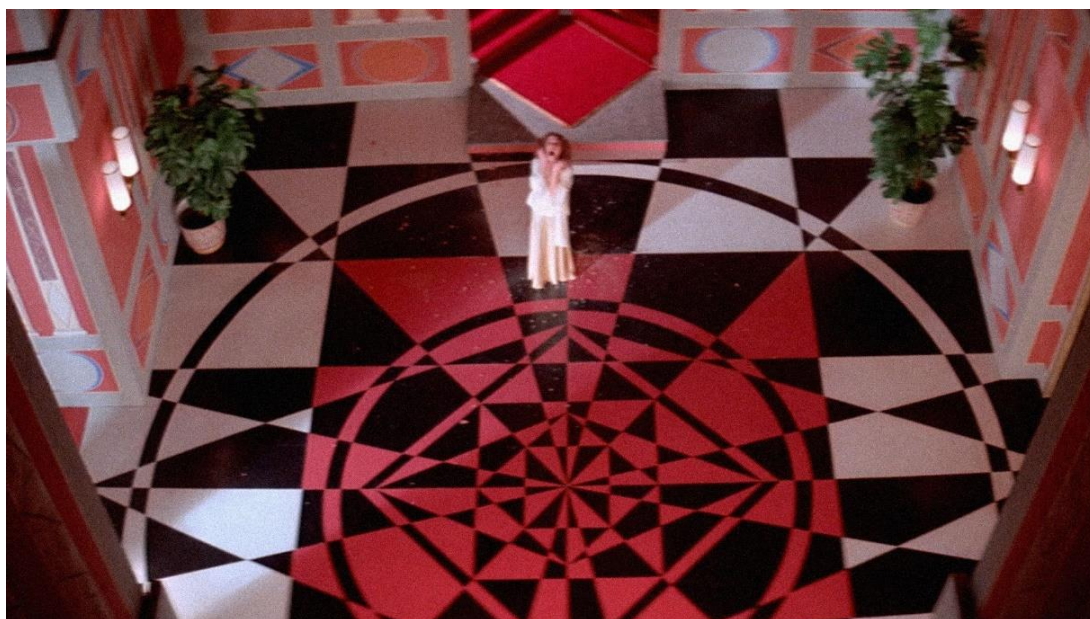


Кадр з фільму «Той, хто біжить по лезу 2049» (2017)

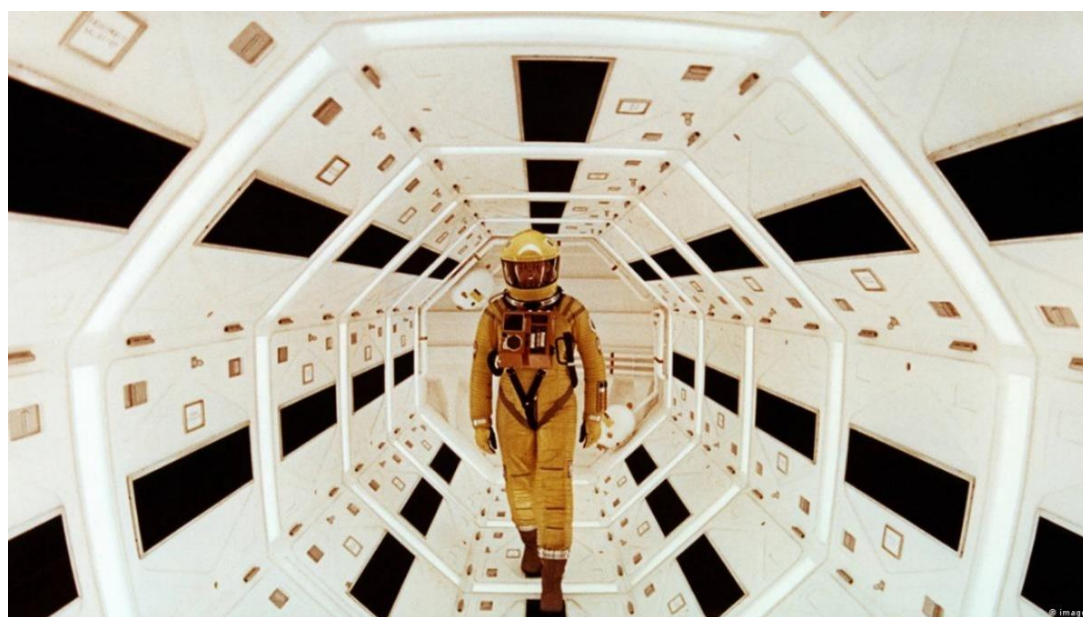


Кадр з фільму «Вона» (2013)

Зворотність простору є ще одним аспектом, який може бути використаний в промисловому дизайні для створення глибини. Це включає використання різних масштабів і пропорцій у розміщенні об'єктів. Наприклад, шляхи або лінії можуть приводити до зорових точок, які створюють відчуття перспективи і глибини. Розміщення об'єктів ближче до цих точок створює враження глибше розташованого простору.



Кадр з фільму «Суспірія» (1977)



Кадр з фільму «Космічна одіссея 2001 року» (1968)

Використання текстур та багат шаровості також може створити відчуття глибини і текстурності в промисловому дизайні.



Кадр з фільму «Форма води» (2017)



Кадр з фільму «Король говорить!» (2010)



Кадр з міні-серіалу «Уроки хімії» (2023)

Завдання «Глибинно-просторова композиція» виконується на простому білому ватмані або акварельному папері (залежно від техніки виконання) розміром 30х30 см. Завершена робота може бути як чорно-білою, так і кольоровою, залежно від естетичного та творчого задуму автора, закладеної ідеї та контексту. Саме тому важливо починати опрацювання з невеликих ескізів, зберігаючи пропорції і масштаб. Найкраще одразу пробувати кілька варіантів ескізного вирішення, де максимально показати співвідношення об'ємних фігур, предметів, їх взаємодію з оточуючим тлом (простором), тональні і кольорові поєднання, передачу глибинності через лінійну (розмірні скорочення) та повітряну (насиченість та інтенсивність пігменту і тону) перспективи. Після того, коли найбільш вдалий ескіз буде обрано, потрібно перенести розмітку на формат 30х30 см, не порушуючи композицію. Далі починається етап чистової роботи над завданням.

Якщо за початковим задумом завдання «Глибинно-просторова композиція» планується чорно-білим, то є як мінімум два підходи:

1. Виконання графітом (простий олівець). Максимально м'яка розтушовка без штрихів, контурів, фактур, ліній і крапок, з плавною тональною розтяжкою по гранях та формах предметів, фігур. Важливо для себе обрати умовне джерело світла, щоб для кращого підсилення об'єму і глибини логічно виставляти білки, власні та падаючі тіні. Передача повітряної перспективи можлива через витемнювання і узагальнення дальнього плану або, навпаки, через його висвітлення з мінімізацією деталей. Передній план максимально контрастується через світле і темне, особливо на стику граней зображуваних предметів. Готову роботу бажано фіксувати спеціальним фіксатором для м'яких матеріалів або звичайним лаком до волосся. Також завдання можна виконувати аквареллю чи гуашшю в техніці монохром. Основні підходи стосовно плановості та опрацювання переднього і дальнього плану зберігаються, важливо уникати мазків, неоднорідності, щоб не плутати композиційні лаконічні підходи з живописними.

2. Виконання тушшю, пером, маркером, чорною і білою гелевими ручками, рапідграфом, рейсфедером. При такому підході до виконання завдання вітається застосування фактур, ліній, крапок, допускаються контури і плями, але головною умовою залишається передача об'ємів та відчуття глибини в роботі. Передній план має бути опрацьований деталізовано, контрастно, з підсиленням світла і тіней до стику граней, що по-різному освітлені. Варто застосовувати зображення не лише власних тіней предметів та фігур, а й падаючих, що створить відчуття тривимірності у роботі. Цільно залиті чорні плями доречно додатково опрацьовувати білим (лінії, крапки) з їх загушенням чи розрідженням – це збагатить роботу, додасть професійності, ефектності, додатково «зіграє» на об'ємі. Дальній план проробляється більш узагальнено, він слугує загальним тлом для основного дійства.

В кольорі завдання «Глибинно-просторова композиція» може виконуватися акварельними фарбами або гуашшю. Базові підходи залишаються тими ж: активне опрацювання переднього плану з використанням кольорових та тональних контрастів, проробленої максимальної деталізації для підкреслення об'єму. При роботі з аквареллю необхідно використовувати спеціальний акварельний папір з рифленою структурою, це полегшує процес всотування фарби і дозволяє отримати якісний результат. Пензлі для роботи повинні бути круглі, краплеподібні, щоб гарно набирати і втримувати воду, бо краса акварельної техніки якраз і полягає в прозорості, яка досягається великою кількістю води при розчиненні пігменту. Обов'язково мати кілька пензлів різної товщини: грубші та середні для прокладання фарби на більших площинах і тоненькі для опрацювання деталей при викінченні роботи. Дуже добре попередньо розвести з водою у спеціальних ємностях відповідну кольорову гаму згідно затвердженого ескізу, поступово при потребі набираючи інтенсивність барви на роботі. Кожен наступний шар прокладається після висихання попереднього. Якщо ж потрібно посилити колір чи тон м'яким розмитим переходом, то варто це робити поки фарба на папері вогка. Готову роботу можна акуратно

«дошліфувати» кольоровими олівцями – це дасть змогу отримати якісну насичену проробку. В цілому завершена робота при дотриманні усіх вимог до технічного виконання (багато води, акуратність, чистота, розуміння базової різниці між живописом та лаконізмом подачі завдань-вправ з основ композиції) виглядає насичено, яскраво, вишукано і прозоро.

Техніка гуаші теж дає чудові результати: кольори дещо глибші та густіші, ніж при попередньо описаному підході через мінімальне застосування води (суто як розчинник). Іноді можна додавати невелику кількість клею ПВА для кращої фіксації на папері. Використовують цупкий ватман. Фарбу (бажано попередньо розведену до консистенції сметани) накладають рівномірними шарами, уникаючи мазків та надмірної кількості води. Треба враховувати, що при висиханні гуаш трохи світлішає. Надто густо накладати фарбу не бажано, бо вона може лущитися. При потребі, якщо є певні дефекти через нерівномірне перекриття паперу, можна ще раз чи двічі прокласти фарбу.

Оцінювати зроблене завдання незалежно від обраної техніки виконання варто самокритично, адже лише власне творче вдосконалення, вимогливість, акуратність та скрупульозність дають справді достойні результати.

Приклади виконаних робіт

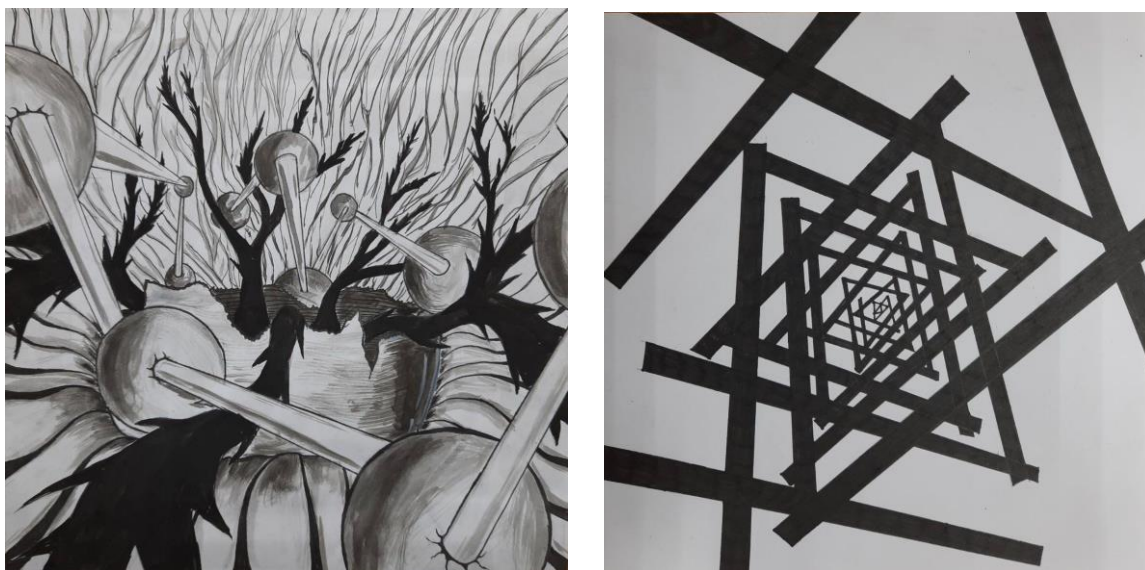


Рис. 1. Техніка виконання тушшю



Рис. 2. Техніка виконання кольорові олівці

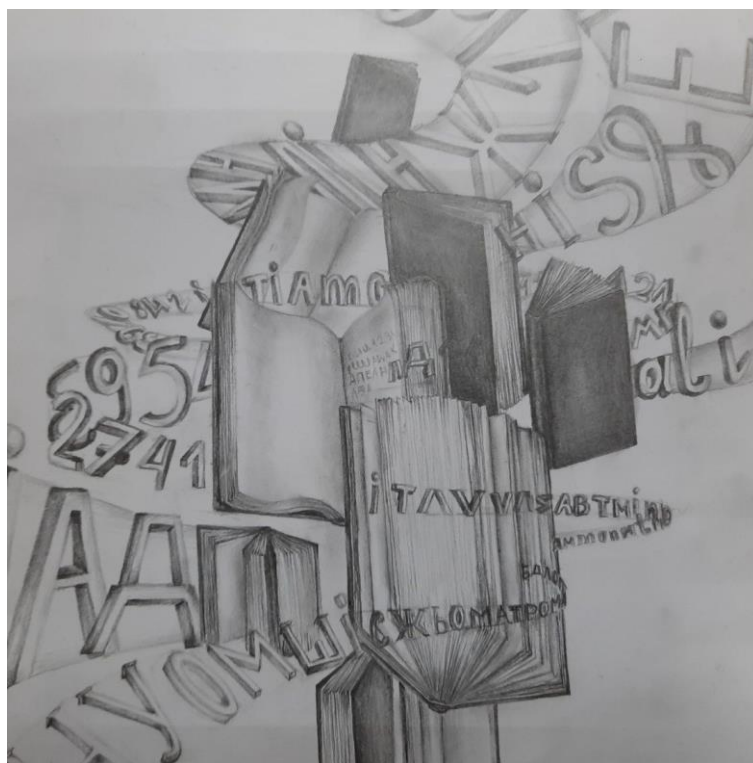


Рис. 3. Техніка виконання виконання графітом (простий олівець)

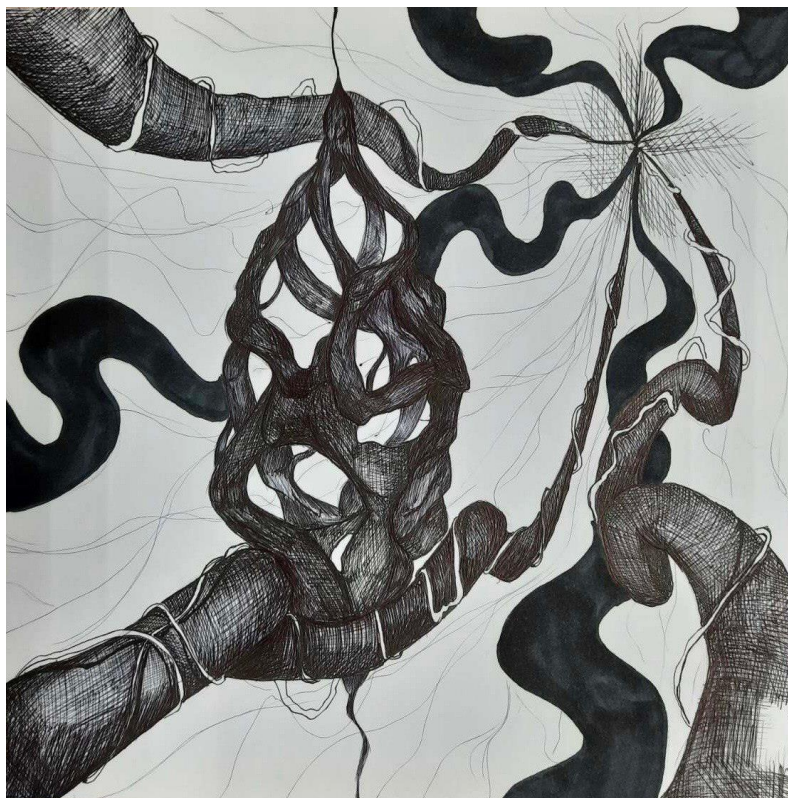


Рис. 4. Техніка виконання тушшю, чорною гелевою ручкою

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Богданова Л. О. Конспект лекцій з дисципліни «Композиція». Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2017. 115 с.
2. Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво- і тривимірний простір : навч. посіб. Тернопіль : Матвей, 2011. 240 с.
3. Половна-Васильєва О. А. Основи формальної композиції : для студентів напряму 6.020205 «Образотворче мистецтво». Дніпропетровськ : Роял Принт, 2015. 34 с.
4. Потрашкова Л. В. Основи композиції та дизайну : навчальний посібник. Харків : ХНЕУ, 2007. 150 с.

