

К. Аліфіренко

**ГОТИЧНИЙ ЖАНР У ТВОРЧОСТІ ТІМА БЬОРТОНА
НА ПРИКЛАДІ «СОННОЇ ЛОЩИНИ»**

К. Alifirengo

**THE GOTHIC GENRE IN THE WORK OF TIM BURTON
ON THE EXAMPLE OF “SLEEPY HOLLOW”**

Готичний жанр, що бере свої витoki з європейської літератури XVIII ст., сьогодні є одним з провідних кінематографічних напрямів, який проникнув майже в усі сфери мистецтва, включаючи живопис, музику та, звичайно, кінематограф. У кінематографі готика завжди посідала особливе місце завдяки своїй здатності передавати атмосферу страху, таємниці і надприродного. Готичні фільми часто використовують символи руйни, темряви та відчуженості, створюючи світи, де перетинаються реальність і фантазія.

З моменту зародження кінематографу готика стала популярним жанром для багатьох режисерів. Він дозволяє поєднати елементи фантазії з жахом, викликаючи сильні емоційні відгуки в глядачів. Класичні фільми жахів, як-от «Дракула» (1931) або «Франкенштейн» (1931), допомогли закласти основи візуальної естетики готичного кіно. Ці стрічки, хоча і видаються архаїчними на сучасний погляд, зуміли втілити ідею зіткнення людини з незвіданим і страшним, створивши атмосферу, що залишилася в культурі на століття.

У цьому контексті Тім Бьортон є однією з найвизначніших постатей сучасного кінематографу, який, осмисливши класичні мотиви готичного жанру, створив власний унікальний стиль, що поєднує готику з чорною комедією, сюрреалізмом та навіть дитячою наївністю.

Готичний жанр у кінематографі завжди відзначався унікальною візуальною естетикою. Його основні ознаки включають використання темних кольорів, глибоких тіней, напружених контрастів між світлом і темрявою. Серед найважливіших елементів — архітектурні символи: старі замки, руйни, покинуті будинки, що створюють атмосферу ізоляції та невідомості.

Готичний сюжет — це не лише візуальні ефекти, що наводять жах. Сюжетно готичні фільми часто досліджують теми страху перед невідомим, божевілля, смерті та надприродного. Персонажі в таких фільмах, як правило, стикаються з незвичними та лякаючими явищами, а також із внутрішніми страхами і дилемами. Сюжети часто грають на межі між реальним та надприродним, що дає глядачеві відчуття постійного напруження.

Тім Бьортон є одним із найбільш впливових сучасних режисерів, який не лише продовжив традиції готичного жанру, але й надав йому нового значення. Його фільми поєднують елементи класичної готики з фантазією, гумором і сюрреалізмом, створюючи унікальну атмосферу, що є впізнаваною і має значний вплив на культуру загалом.

Фільм «Сонна лощина» (1999) є одним із найкращих прикладів того, як Тім Бьортон використовує готичні мотиви, поєднуючи їх із власним унікальним стилем. Стрічка базується на класичній американській легенді про вершника без голови і, попри своє літературне походження, значною мірою опирається на візуальні та

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

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

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

М. Соломко

ЕВОЛЮЦІЯ ПРАКТИЧНИХ ТА КОМП'ЮТЕРНИХ ЕФЕКТИВ В ІГРОВОМУ КІНО

М. Solomko

EVOLUTION OF PRACTICAL AND COMPUTER EFFECTS IN FEATURE FILMS

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

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

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

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

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