

3. Автор апелює до контрасту емоцій глядача — від нейтрального стану на початку до повної емпатичності, співпереживання за героя.

4. Компасом, що встановлює морально-етичні орієнтири в рекламі, стає закадровий голос (монолог або внутрішньокадровий голос), який має на меті донести до глядача певну цінність, але не завжди збережено причинно-наслідковий зв'язок. Тобто, є ідея, згідно з якою дія або наслідки поведінки антигероя погані, але чому саме вони погані — не обговорюється. Інколи антигерой відсутній. Яскравим прикладом є реклами, де показують дітей сиріт, або дітей, позбавлених батьківського піклування. У такому випадку є фактажна історія про статистику дітей, що перебувають у дитячому будинку. Подібна реклама апелює до чуттєвої частини глядача інформацією про їхню самотність, але не даючи імпульсу до тривалого ефекту, не пояснюючи «чому ця ситуація неприйнятна».

5. Підсиленням емоційного впливу на глядача стає прийом раптового сюжетного повороту, який глядач не очікує. Більшість соціальних реклам базуються на цьому принципі.

6. Зоровий образ, символ. У меншій кількості використовується образ або символ, що має магічну функцію для героя. Він є провідником між прийнятною та непринятною ситуацією. Наприклад, це можна побачити в екологічній рекламі, де дівчинка робить з пластикової пляшки підзорну трубу, але бачить через неї лише велику кількість пластику, серед якого живуть люди. Цей предмет і є зоровим образом, магічним провідником.

7. Життєвість ситуації є найважливішим критерієм у формуванні соціальної реклами. Історія, яка викличе співчуття глядача, має бути зрозумілою йому.

Отже, соціальна реклама може містити всі сім критеріїв або ж лише один, але більшість з них викликають протиріччя, оскільки не вичерпують тему. У глядача формується розуміння, що є поганим та які аспекти життя неприйнятні. Але не завжди це супроводжується поясненням «а чому?». Це проковує глядача до протиріч або не має ефекту дії. Адже соціальна реклама має наштовхувати на дії (наприклад, щоб вплинути на екологію Землі, потрібно сортувати сміття або піти в ліс збирати сміття) або хорошу «бездіяльність» (наприклад, не зробити те, що є не нормою для суспільства). Як показує реальна картина світу, соціальна реклама говорить про проблеми, але не впливає на результат. Можливим виходом із ситуації може стати більш продумана ідейно-тематична наповненість, яка розкриватиме тему в рекламі повністю. Аби формувати в глядача не лише критерії «що не можна», але й «чому це не можна».

Д. Стрижак

ЗМІШАНА ТЕХНІКА АНІМАЦІЇ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ВІДЕОВИРОБНИЦТВА: ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ТА НАРАТИВНІ МОЖЛИВОСТІ

D. Stryzhak

MIXED ANIMATION TECHNIQUE IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY VIDEO PRODUCTION: INNOVATIVE APPROACHES AND NARRATIVE POSSIBILITIES

У сучасному відеовиробництві змішана техніка анімації набуває дедалі більшого значення як інноваційний інструмент для створення складних аудіовізуальних продуктів. Технічна та естетична інтеграція різних медіаелементів,

таких як фотографії, ілюстрації, скановані об'єкти та анімаційна графіка, відкриває нові можливості для розширення меж традиційного відеовиробництва. Основним завданням такої техніки є створення єдиного наративного простору, де фізичні та цифрові елементи взаємодіють для реалізації багатопланових метафор і смислових рішень.

Дослідники, такі як Мануель Де Ланда, відзначають, що сучасні технології дозволяють поєднувати анімацію та реальне відео для створення нових наративних структур і соціальних повідомлень (A Thousand Years of Nonlinear History, 1997). Катерина Кемпбелл підкреслює, що така техніка сприяє створенню нових візуальних метафор і має значний вплив на сприйняття глядачем (Animation in a Hybrid World, 2011).

Витоки змішаної техніки можна простежити ще в 60-70-х рр. ХХ ст., коли режисер Террі Гілліам у своєму скетч-серіалі *«Летючий цирк Монті Пайтона»* (ориг. *“Monty Python’s Flying Circus”*, 1969 р.) вперше почав експериментувати з колажованими зображеннями і вирізками, поєднуючи їх з рухомою анімацією. Ці експерименти заклали основи для сучасних проєктів, які нині застосовують розширені можливості комп'ютерної графіки та спеціальних ефектів. Проте справжній поштовх змішаної техніки анімації виходить на початок ХХІ ст. завдяки поширенню програмного забезпечення для цифрового композитингу, що зробило цей вид анімації доступнішим і дозволило створювати складніші наративні структури.

Дослідження свідчать: однією з ключових проблем у змішаній техніці анімації є синхронізація фізичних та цифрових елементів, що вимагає застосування сучасних методів композитингу й технологічних рішень. Успішна реалізація проєктів у цьому напрямі залежить від упровадження комплексних технік, зокрема сканування, ручного вирізання, накладання та фотографування, які забезпечують високу точність та деталізацію зображень (Fenlon, 2010).

Програмне забезпечення для постпродакшну, таке як Adobe After Effects, відіграє важливу роль у створенні узгодженого візуального ряду, що дозволяє поєднувати ці елементи в цілісний відеопродукт. Прикладом є стрічка *«Хто підставив кролика Роджера»* (ориг. *“Who Framed Roger Rabbit”*, 1988, реж. Роберт Земекіс), де за допомогою цієї техніки досягнуто унікальної інтеракції між живими акторами та анімаційними персонажами.

З точки зору наративної функції, змішана техніка анімації створює унікальні можливості для нових форм візуального сторітелінгу. Використання багатопланових зображень сприяє побудові складних наративів, які важко реалізувати за допомогою традиційних анімаційних технік (Weitzman, 2020). Такі наративні стратегії дозволяють досліджувати нові аспекти візуального сприйняття та створювати нові форми художнього висловлювання, які знаходять своє застосування в музичних кліпах, рекламних роликах та експериментальному кінематографі. Змішана техніка дозволяє створювати унікальні візуальні структури, де інтеграція архівних матеріалів та анімації допомагає побудувати багатопланові метафори. У фільмі *«Курт Кобейн: Клятий монтаж»* (ориг. *“Cobain: Montage of Heck”*, 2015, реж. Бретт Морген), використання архівних записів, фотографій та рукописних матеріалів разом із анімацією дозволяє створити інтимну та візуально складну картину внутрішнього світу головного героя — Курта Кобейна, що поєднує реальність і

символічні інтерпретації. Інтеграція анімаційних елементів із живими акторами, як це продемонстровано у фільмі «Хто підставив кролика Роджера», сприяє розширенню меж взаємодії між реальним та вигаданим світами, що забезпечує унікальне естетичне рішення для нарративу. Музичні кліпи, такі як *Take On Me* (1985, вик. А-на), демонструють здатність ротоскопії поєднувати живі зображення та мальовані елементи. Це дозволяє передати фантастичну подорож між двома різними візуальними світами, що підкреслює унікальний стиль і можливості змішаної техніки для побудови нарративу, який неможливо було б реалізувати традиційними методами.

Порівнюючи фільми, які використовують різні форми змішаної анімації, можна простежити різницю в нарративних підходах. Так, у стрічці «*Курт Кобейн: Клятий монтаж*» архівні матеріали поєднуються з анімацією для створення глибокого емоційного портрета музиканта, тоді як у «*Хто підставив кролика Роджера*» (1988) — використання анімаційних персонажів поруч із живими акторами слугує для побудови комедійного сюжету. Таким чином, змішана анімація може бути використана як для глибоких драматичних фільмів, так і для розважальних проектів, що підкреслює її універсальність.

Наукові підходи до змішаної техніки анімації демонструють її потенціал як важливого інструменту для вирішення соціально-культурних завдань. Зокрема, поєднання фізичних та цифрових об'єктів дозволяє візуалізувати складні соціальні концепти, використовуючи візуальні метафори й багатогарові символічні образи. Змішана техніка анімації сприяє не лише розвитку відеовиробництва, а й розширенню можливостей художнього висловлювання у візуальних мистецтвах. Цей вектор дослідження відкриває нові шляхи для вивчення та аналізу, що може значно вплинути на майбутнє аудіовізуального мистецтва й технічного розвитку медіа.

О. Поберайло

ГЕНЕРАЦІЯ ВІДЕО В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ВИРОБНИЦТВА: НОВІ МОЖЛИВОСТІ ТА ВИКЛИКИ

О. Poberailo

VIDEO GENERATION IN THE CONTEXT OF DAILY AUDIOVISUAL PRODUCTION: NEW POSSIBILITIES AND CHALLENGES

Аудіовізуальне мистецтво та виробництво зазнають суттєвих трансформацій під впливом новітніх технологій, які мають значний вплив на різні сфери людської діяльності, зокрема і на творчість. Серед найбільш перспективних технологій генерація відео посідає особливе місце, зокрема для представників аудіовізуального мистецтва, оскільки відкриває перед митцями безпрецедентні можливості для творчості та візуалізації ідей, водночас висуваючи певні виклики, що потребують вирішення.

Нові можливості, що надаються авторам аудіовізуальних творів, полягають у створенні умов для більш повної реалізації творчих задумів з використанням новітніх технологій. Генерація відео дозволяє реалізувати будь-які творчі ідеї. Те, що раніше було неможливим або потребувало суттєвих затрат на виробництво, в умовах технологічних змін може бути реалізовано з незначними затратами в стислі терміни невеликим творчим колективом. Упровадження технології генерації відео