

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

в аудіовізуальне виробництво суттєво трансформує звичні виробничі процеси та змінює розподіл обов'язків у творчому колективі. Водночас актуалізується проблема авторства, творчої самореалізації й соціальної відповідальності митців, отже, цей процес супроводжується технологічними, творчими та соціальними викликами.

Технологічні виклики, пов'язані з упровадженням технології генерації відео в аудіовізуальне виробництво, полягають у тому, що суттєво змінюється традиційний процес виробництва аудіовізуальних творів. Зокрема, на підготовчому етапі суттєво розширюються можливості візуалізації авторських ідей, створення візуальних концептів, аніматиків та промоматеріалів. Це дозволяє оптимізувати фінансові витрати, скоротити час на виробництво й підвищити якість кінцевого продукту. Режисери та художники отримують можливість експериментувати з різними варіантами сцен майбутнього фільму, декорацій, костюмів героїв, спецефектів ще до початку зйомок, що сприяє забезпеченню втілення авторського задуму та дозволяє ефективно спланувати знімальний процес. Крім того, завдяки технології генерації відео творчий колектив отримує можливість оптимізувати графік зйомок, більш чітко визначити обсяг робіт та необхідних для створення фільму ресурсів.

На нашу думку, найбільших трансформацій зазнає етап продакшену, оскільки технологія генерації відео докорінно змінює принцип створення візуального контенту, дозволяє генерувати сцени, які складно знімати без застосування цієї технології, створювати за допомогою штучного інтелекту необхідні для фільму об'єкти та персонажів. На цьому етапі використання технології генерації відео мінімізує необхідність залучення фахівців з 3D-моделювання та анімації, уможливорює зйомки у віртуальних локаціях із віртуальними акторами. Використання віртуальної камери надає режисерам безпрецедентну свободу у виборі ракурсів та рухів камери, що дозволяє створити більш якісний аудіовізуальний продукт.

Використання технології генерації відео також видозмінює і етап постпродакшену, оскільки надає нові інструменти для створення реалістичних спецефектів, раніше недоступних або пов'язаних із суттєвими витратами.

Отже, упровадження технології генерації відео в процес аудіовізуального виробництва дозволяє оптимізувати витрати (коштів, часу, залучення фахівців), що вможливорює залучення до процесу створення аудіовізуального продукту більш широкого кола творців.

Відповідно, актуалізується проблема авторства та творчої самореалізації митців. Технологія генерації відео дозволяє втілити різноманітні ідеї, навіть нереальні за умови традиційного процесу виробництва, стимулює виникнення нових візуальних стилів та технік, дозволяє переосмислити естетичні канони аудіовізуального виробництва, сприяє виникненню нових жанрів і напрямів. Проте суттєвим викликом є вирішення питання авторського права щодо аудіовізуальних творів, створених з використанням штучного інтелекту. Саме тому вирішення цієї проблеми потребує активної участі правознавців та вдосконалення законодавства, у якому враховували б специфіку штучного інтелекту, визначали права та обов'язки всіх учасників творчого процесу. Ще одним викликом є можливість монополізації авторських прав на згенерований відеоконтент тими виробничими компаніями, які володіють технологіями генерації відео та обмежують доступ до нього, що може призвести до уніфікації візуального ряду й уповільнення розвитку аудіовізуального мистецтва.

Найгострішими серед викликів, пов'язаних з упровадженням технології генерації відео, на нашу думку, є соціальні, оскільки вони стосуються відповідальності авторів та виробників за потенційний вплив аудіовізуального продукту на особистість у соціумі. Зокрема, ці технології можуть бути використані для створення аудіовізуальних продуктів, що містять дезінформацію, пропаганду та маніпуляції, спрямовані на формування негативних соціальних настанов. Щоб запобігти цим негативним впливам, крім зміни законодавчої бази, необхідно приділяти значну увагу активізації соціального виховання, зокрема в результаті створення медіапсихологічних студій та поширення практик медіапедагогіки.

Соціальним викликом упровадження технології генерації відео в аудіовізуальне виробництво є суттєва трансформація професійних вимог до фахівців аудіовізуальної сфери (сценаристів, режисерів, операторів, акторів, фахівців з 3D-моделювання). Зокрема, такі фахівці як спеціалісти з 3D-моделювання, оператори можуть втратити актуальність, проте виникають нові спеціальності, пов'язані з використанням нейромережі та обробкою синтезованих даних, наприклад, нейромережеві художники та фахівці з обробки синтезованих даних. Ці трансформації професійної сфери можуть спричинити скорочення робочих місць та збільшення конкуренції на ринку праці. Сучасний фахівець аудіовізуальної сфери має бути не лише технічно обізнаним, а й володіти такими компетентностями, як: творче мислення, генерування ідей та вміння працювати в команді зі штучним інтелектом.

Отже, застосування новітніх технологій, зокрема генерації відео, не лише відкриває перед митцями нові можливості, а й висуває серйозні виклики, пов'язані з технологічними, творчими та соціальними проблемами. Урахування цих викликів та мінімізація їх негативних впливів стає важливою умовою розвитку аудіовізуальної сфери та вможливує переосмислення ролі аудіовізуального мистецтва в сучасному суспільстві. Перспективою подальших досліджень вважаємо акцентування уваги на подоланні творчих викликів аудіовізуального виробництва.

А. Тимошенко

КОНЦЕПЦІЯ «ГЕРОЇЧНОЇ ЧІТКОЇ ВІЗУАЛЬНОСТІ» ТА НОВІ ВІЗУАЛЬНІ НАРАТИВИ

A. Tymoshenko

THE CONCEPT OF "HEROIC CLEAR VISUALITY" AND NEW VISUAL NARRATIVES

Шотландський письменник та есеїст XIX ст. Томас Карлайл відомий не лише тим, що вивчав феномен героїзму та героїв у світовій історії, але своїм особливим місцем у сучасних візуальних студіях, оскільки саме він пов'язав візуальність з концепцією героїчного, якщо бути точним, висвітлював моральний імперіалізм на чолі з великими людьми за допомогою візуального нарративу. У новітній літературі стверджується, що твори Т. Карлайла створюють образ візуалізованого героїзму: герой здатний досягнути цілісності історії, творити історію у своєму внутрішньому баченні завдяки видатним здібностям, які підносять його над хаотичним світом звичайних людей. Також важливо, що ідея Т. Карлейля про візуальність сягає корінням у середньовічну традицію, оскільки він позиціює цю візуальність як внутрішнє духовне сприйняття та «тілесний, матеріальний і фізичний справжній образ світу».