

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО**

Інституту екранних мистецтв  
Кафедра кінотелеоператорства

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**  
**на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти**  
**на тему**  
**“ТЕХНІЧНО-СТИЛІСТИЧНІ РІШЕННЯ АНІМАЦІЙНО-ІГРОВИХ**  
**ГІБРИДНИХ ФІЛЬМІВ”**

УДК: 7.01./09:791-2/-5

Студентки 2м-КО курсу  
Освітньої програми “Кінооператорство”  
Спеціальності 021 “Аудіовізуальне мистецтво та виробництво”  
Галузі знань 02 “Культура і мистецтво”  
Ступеня вищої освіти другого (магістерського)  
**Григорук Анни Олегівни**

Науковий керівник  
Доцент кафедри кінотелеоператорства  
Інституту екранних мистецтв  
КНУТКіТ ім. І. К. Карпенка-Карого,  
кандидат мистецтвознавства  
**МИРОНЕНКО Вікторія Олександрівна**

Київ-2024

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>4</b>
<b>РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПОНЯТТЯ ТА ІСТОРИЧНИЙ РОЗВИТОК ЯВИЩА АНІМАЦІЙНО-ІГРОВОГО ГІБРИДНОГО КІНО.....</b>	<b>7</b>
1.1. Стан розробки проблеми та огляд літератури.....	7
1.2. Визначення понять кінематографічного гібриду та анімаційно-ігрового гібридного фільму.....	9
1.2.1. Гібридність у мистецтві.....	9
1.2.2. Видова гібридність у кінематографі.....	10
1.2.3. Анімаційно-ігровий гібридний фільм.....	13
1.3. Межі формату анімаційно-ігрового гібридного кіно.....	16
1.3.1. Рівність анімаційного та ігрового компонентів в..... анімаційно-ігрових фільмах.....	16
1.3.2. Обмеження використання цифрових технологій в..... анімаційно-ігрових фільмах.....	17
1.3.3. Традиційна комп'ютерна анімація в анімаційно-ігровому..... кіно.....	21
1.4. Еволюція від інтуїтивного до свідомого поєднання анімації та живої... дії в історії кінематографа.....	24
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I.....</b>	<b>36</b>
<b>РОЗДІЛ II. ТЕХНІЧНО-СТИЛІСТИЧНІ РІШЕННЯ АНІМАЦІЙНО-ІГРОВИХ ГІБРИДНИХ ФІЛЬМІВ.....</b>	<b>37</b>
2.1. Кінематографічний образ та візуальна мова анімаційно-ігрового..... кіно.....	37

2.2. Технічні способи поєднання анімації та живої дії в анімаційно-ігрових фільмах.....	49
2.2.1 Альтернативна класифікація технічних способів.....	
поєднання.....	50
2.2.2 Гібридний кадр.....	51
2.2.3 Монтажний прийом.....	55
2.2.4 Технологія виробництва.....	61
2.3. Стилiстичнi цiлiснiсть та контраст в анімаційно-ігровому гібридному фільмі.....	63
2.3.1 Вибір стилістичного рішення для анімаційно-ігрового.....	
фільму.....	63
2.3.2 Стилiстична цiлiснiсть.....	64
2.3.3 Стилiстичний контраст.....	66
2.3.4 Засоби досягнення стилістичних єдності або контрасту.....	67
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II.....	72
<b>РОЗДІЛ III. АНІМАЦІЙНО-ІГРОВІ ГІБРИДНІ ФІЛЬМИ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО КІНЕМАТОГРАФУ.....</b>	<b>75</b>
3.1. Метамодерні тенденції в анімаційно-ігровому гібридному.....	
кіно.....	75
3.2. Перспективи розвитку сучасного анімаційно-ігрового гібридного.....	
кіно.....	81
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ III.....	85
<b>ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....</b>	<b>87</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>89</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>96</b>

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Гібридні фільми стали популярними в останні роки, оскільки аудиторія є відкритішою до новаторських підходів та художніх експериментів. Інтеграція різних технік, стилів і методів виробництва в сучасному кінематографі призвела до появи численних гібридних фільмів. У цьому контексті анімаційно-ігрові фільми постали як самостійний вид кінематографічного мистецтва, що дає митцям можливість вільно експериментувати.

Розуміння всіх тонкощів технічного та стилістичного створення анімаційно-ігрових фільмів є ключем до досягнення кінематографістами більшої виразності мови таких картин. Одним з суттєвих викликів, що постає перед кінематографістами, які практикують роботу із гібридним кіно, — це яким чином поєднати анімацію та живу дію, щоб забезпечити як і наративну, так і візуальну взаємодію між ними.

**Метою роботи** є проаналізувати технічно-стилістичні рішення, які поєднують анімацію та живу дію в межах одного кадру, сцени та всього фільму.

Згідно з метою дослідження передбачається вирішення наступних **завдань**:

- розглянути гібридну форму кінематографічної практики з акцентом на поєднанні анімації та живої дії в межах одного фільму;
- проаналізувати анімаційно-ігрові фільми, де анімаційні та ігрові елементи є рівноцінними за своїм значенням;
- виокремити традиційні анімаційні технології без використання AI, CGI, motion capture, VFX тощо;

- дослідити можливості кінематографічного образу та візуальної мови анімаційно-ігрового кіно;
- розробити спрощену класифікацію технічно-стилістичних рішень для полегшення аналізу та виробництва анімаційно-ігрових гібридів;
- проаналізувати методи досягнення стилістичної цілісності або контрасту в анімаційно-ігрових гібридних фільмах;
- оцінити значення анімаційно-ігрового кіно для подальших кінематографічних досліджень;
- визначити місце та роль анімаційно-ігрових гібридних фільмів у метамодерному кінематографі.

**Об'єктом дослідження** є гібрид анімаційно-ігрового кіно.

**Предметом дослідження** виступають технічно-стилістичні рішення анімаційно-ігрових гібридних фільмів.

**Наукова новизна дослідження** полягає в трактуванні анімації не як додаткового, а як рівноправного елемента поряд з живою дією. У роботі досліджуються аспекти поєднання двох медіумів, де анімація та жива дія взаємодіють у збалансованій структурі, що значно відрізняється від традиційних поглядів. Вперше в українському академічному полі анімаційно-ігрове кіно вивчається як окрема тема, що закладає основу для подальших досліджень. Також у роботі пропонується спрощена класифікація технічно-стилістичних рішень, яка структурує способи поєднання анімації та живої дії в гібридних фільмах.

Для досягнення цілей, визначених у магістерському проєкті, застосовано емпіричні та теоретичні **методи дослідження**:

- метод аналізу та синтезу — для розгляду анімаційно-ігрових фільмів і спрощення класифікації технічно-стилістичних рішень;
- порівняльний аналіз — для зіставлення різних способів

поєднання анімації та живої дії і створення спрощеної класифікації технічно-стилістичних рішень.

- метод індукції та дедукції — для аналізу розвитку анімаційно-ігрового кіно;
- метод абстрагування — для складання спрощеної класифікації технічно-стилістичних рішень анімаційно-ігрових гібридних фільмів;
- метод аналогії — для порівняння анімаційно-ігрового кіно з іншими випадками гібридизації;
- історичний метод — для розгляду історичного розвитку анімаційно-ігрового гібридного кіно.

**Теоретичне та практичне значення дослідження.** Матеріали дослідження можуть слугувати основою для подальших досліджень анімаційно-ігрових гібридних фільмів, їхніх технічно-стилістичних рішень, а також як дидактичний матеріал для розробки та викладання курсів із історії та теорії кіно, режисури, анімації, монтажу, операторської майстерності у вищих навчальних закладах гуманітарного профілю.

**Практичне значення отриманих результатів.** Результати дослідження можуть бути корисними для кінематографістів та студентів вищих навчальних закладів у процесі аналізу та виробництва гібридних фільмів.

**Апробація результатів дослідження** була представлена на міжкафедральній конференції «Сучасні звукозорові технології в науково-практичних дослідженнях студентів-магістрів КНУТКіТ» (м. Київ, Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого (КНУТКіТ), 30 листопада 2023 р.).

**Структура роботи.** Кваліфікаційна робота загальним обсягом 96 сторінок складається зі вступу, трьох розділів, дев'яти підрозділів, висновків до кожного розділу, загального висновку, списку використаних

джерел у 50 найменувань. Кваліфікаційна робота ілюстрована двома рисунками, які розміщені на одній сторінці.

## РОЗДІЛ I

### ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПОНЯТТЯ ТА ІСТОРИЧНИЙ РОЗВИТОК ЯВИЩА АНІМАЦІЙНО-ІГРОВОГО ГІБРИДНОГО КІНО

#### 1.1 Стан розробки проблеми та огляд літератури

Проблематика анімаційно-ігрового гібридного кіно стала об'єктом досліджень багатьох сучасних науковців, серед яких слід виділити роботи Фредеріка Літтена та Франциски Брукнер. Ці автори заклали основу для розуміння теорії та практики змішування анімації та живої дії як унікальної кінематографічної форми. Їхні праці охоплюють історичний контекст, технологічний аналіз та естетичні рішення, що впливають на поєднання медіа. Проте вивчення анімаційно-ігрових фільмів у цих роботах стикається з певними обмеженнями, які потребують подальшого уточнення та розвитку в майбутніх наукових пошуках.

Зважаючи на обмеження, з якими стикаються дані дослідження, важливо враховувати, що ці підходи досі не охоплюють усі аспекти анімаційно-ігрової кінематографічної форми. Роботи Літтена та Брукнер підкреслюють необхідність подальшого вдосконалення класифікацій та методів аналізу різноманітних технологічних і стилістичних рішень анімаційно-ігрових гібридних фільмів. Наступним етапом має стати подолання цих обмежень завдяки удосконаленню концепцій, зокрема, із акцентом на рівноправності анімаційного та ігрового компонентів у гібридному фільмі.

Фредерік Літтен у своєму дослідженні «A mixed picture: Drawn animation/live action hybrids worldwide from the 1960s to 1980s» аналізує виключно мальовані анімаційно-ігрові гібридні фільми, зосереджуючись на конкретному часовому періоді. Його класифікація способів змішування

анімації та живої дії має високий рівень деталізації, але може бути складною для розуміння, оскільки має численні підтипи [20].

Франциска Брукнер, у свою чергу, розширює підхід Літтена у своїй роботі «Hybrid image, hybrid montage: Film analytical parameters for live action/animation hybrids», звертаючи більше уваги на візуальне змішування різних технологій, включаючи використання комп'ютерних згенерованих зображень для візуальних ефектів. Вона підкреслює, що використання комп'ютерних технологій робить фільми гібридними, та акцентує на переважанні ігрового елемента в таких випадках. Брукнер не розглядає анімацію як рівноправний компонент, що є суттєвим аспектом для досягнення збалансованої структури анімаційно-ігрового гібридного кіно [4].

Дослідник Міхал Пепьорка в «Spaces of difference: Narration in animation/live-action hybrid films» вивчає анімаційно-ігрове кіно, де є значна візуальна відмінність між анімаційними та ігровими елементами. У його дослідженні категорії анімації та живої дії визначаються через взаємне протиставлення, що робить це змішування унікальним феноменом. Однак Пепьорка аналізує цей вид кінематографу переважно з точки зору наративу таких фільмів [26].

Попри важливість підходів Літтена, Брукнер і Пепьорки, їхні дослідження залишають простір для вдосконалення класифікацій та більш детального технічного та стилістичного огляду анімаційно-ігрових гібридів. Класифікація Літтена, орієнтована на мальовану анімацію, є ускладненою, а концепція Брукнер, де акцент робиться на ігровому елементі, не враховує рівноправність медіа. Робота Пепьорки, хоча й має важливе значення, зосереджена на драматургії, що також обмежує її використання для технічно-стилістичного аналізу.

Таким чином, аналіз наукових праць Літтена, Брукнер і Пепьорки демонструє, що анімаційно-ігрові гібриди залишаються актуальною темою



для подальших досліджень. Різниця у підходах наголошує на необхідності розробки нових методів аналізу, які враховуватимуть технічно-стилістичні рішення даного кінематографічного виду, де анімація та жива дія будуть виступати рівноправними елементами.

## **1.2. Визначення понять кінематографічного гібриду та анімаційно-ігрового гібридного фільму**

### **1.2.1. Гібридність у мистецтві**

Гібридність у мистецтві відображає прагнення авторів поєднувати різні медіа, технології та стилі для створення нових форм вираження. У цій взаємодії народжується нове мистецтво, яке є наслідком глобальних тенденцій сучасного світу, де інформація, культура й технології формують нові художні практики, збагачуючи процеси творчості.

У контексті сучасного мистецтва гібридні рішення почали виникати як відповідь на потребу в розширенні можливостей класичних підходів, що вже не задовольняли запити ні аудиторії, ні самих митців.

Зміна традиційних поглядів на роль мистецтва, що відображала прагнення до нових форм, призвела до появи гібридного мистецтва. Як зазначав Казимир Малевич, український авангардист, кожна епоха потребує нового мистецтва, що відкидає «вчорашнє» [48]. Сучасне гібридне мистецтво, яке синтезує новаторські ідеї, нестандартні підходи та канонічні практики, абсолютно відповідає спостереженням Малевича.

Зауваження Малевича на початку ХХ ст. передбачили, а можливо і сприяли формуванню свідомого підходу до гібридизації у творчій практиці. Митці почали свідомо інтегрувати різні стилі, напрямки, культури та технології, створюючи мистецтво, яке більше не підкорялося традиційним обмеженням. Цей процес відкрив можливість для безлічі експериментів в усіх художніх практиках, дозволяючи творцям сміливо втілювати свої ідеї.

Гібридне мистецтво дозволило не лише по-іншому відобразити дійсність, але й кардинально змінити спосіб її сприйняття глядачем.

Гібридизм у мистецтві значною мірою зумовлений глобалізацією, яка заохочує активний обмін між народами, культурами та авторами. Позичення, інтерпретування та створення нових смислів у межах однієї мистецької практики збагачує засоби художнього вираження.

Сьогодні засоби комунікації, такі як Інтернет та соціальні мережі, дозволяють митцям виходити на глобальну аудиторію та демонструвати різні власні мистецькі традиції. Таким чином, гібридне мистецтво стає доступним для аудиторії по всьому світу, заохочує діалог і стає невід'ємною частиною життя кожної особи, яка навіть про це не замислюється. Можливість миттєвого доступу до творчості сприяє формуванню нових поглядів на мистецтво, нових художніх течій та нових творчих експериментів, які б могли затримати нестійку увагу сучасного глядача.

Стрімкий технологічний прогрес та цифровізація епохи надають митцям доступ до безлічі інформаційних джерел, інструментів і технологій, які сприяють розвитку та гібридизації усіх форм мистецтва. Ця свобода вибору формує основу для пошуку нових засобів вираження або ж звернення до аналогових інструментів, де можливість комбінувати численні рішення зробить мистецтво багаторівневим.

Гібридне мистецтво стає тим простором, де автор може висловити особисту точку зору, створюючи нові сенси, використовуючи для цього власні оригінальні інтерпретації.

### **1.2.2. Видова гібридність у кінематографі**

Витоки гібридної природи кіно мають глибоке коріння в його сутності як «синтетичного» виду мистецтва. Вже на етапі становлення кіно як культурного явища елементи театру, живопису, музики, літератури та фотографії злилися, щоб створити нову мистецьку форму. Таке складне

поєднання дисциплін, які раніше існували як самостійні види мистецтва, одразу надало кінематографу гібридного характеру та заклало підґрунтя для подальших експериментів і розвитку. Гібридний потенціал кіно відкрив нові шляхи для взаємодії мистецтв, де кожен компонент доповнює інший, створюючи цілісний екранний твір.

Суміш різних видів мистецтва лягла в основу поділу кіно на такі види як анімація, ігрове та неігрове. У той час як ігрове кіно базується на драматургії та акторській грі, анімаційні фільми використовують умовність і часто абстракцію, а неігрове кіно зосереджується на документальному відтворенні реальних подій. У контексті сучасного кіно ці види кінематографу можуть співіснувати, створюючи нові гібридні форми, що поєднують прийоми та принципи різних видів та суміжних форм мистецтва, що дозволяє розширювати рамки виражальних можливостей таких кінофільмів.

«Є багато випадків академічного аналізу творчості певних кінематографістів, де основна увага приділяється їхнім гібридним аспектам... але здається, що немає загальної визначеності терміну гібридного кіно серед академіків. Цей брак чіткого визначення дозволяє безрозсудно використовувати термін, який часто застосовують для опису фільмів, які /.../ не є гібридами», — так описує загальну проблему визначення терміну режисер та дослідник Філіп Каейро [7].

Проте, можна припустити, що сам термін «гібридизм» у кінематографі відображає тенденцію до розмивання меж між різними видами чи жанрами кіно. У своєму дослідженні Джихун Кім, професор кіно- та медіадосліджень, визначає гібридне рухоме зображення як «концептуальне поле для осмислення того, як попередні онтологічні уявлення про подібності та відмінності між старими і новими медіа оскаржуються та перебудовуються різними способами» [17]. Ця думка описує перспективи для творчого кіноексперименту, який дозволяє авторам

досліджувати нові можливості для візуального представлення.

Фільми, створені з використанням змішаних медіа («mixed media»), класифікуються як гібридна форма. Використання змішаних медіа, які включають різноманітні технологічні підходи, сприяє збагаченню візуальної мови, що додає фільму додаткову глибину та значущість.

Отже, кінематографічний гібрид — це змішана форма кінематографу, яка поєднує різні види кіно, виходячи за межі традиційного його розуміння.

Окрім анімаційно-ігрових гібридів, кінематограф також включає поєднання інших видів, таких як ігровий і документальний, документальний та анімаційний, а також змішання усіх трьох — ігрового, анімаційного та документального кіно. Подібні поєднання є характерними випадками видових кінематографічних гібридів, що дозволяють використовувати унікальні засоби кожного з видів для досягнення специфічних художніх і наративних цілей.

Змішування ігрового та документального кіно, зокрема, дозволяє об'єднати реальність і постанову, що часто застосовується для поглиблення психологічного портрету персонажа або для підсилення достовірності подій. Документально-анімаційні фільми, зі свого боку, поєднують реальні факти з метафоричними, образними візуальними елементами, які ілюструють документальну частину.

Як зазначає кінокуратор та письменник Деніс Лім у своїй статті про змішування ігрового та документального кіно: «...найцінніші гібридні фільми є підтвердженням принципу творчої невизначеності. Вони виражають, якщо не любов до світу, то хоча б зацікавленість до нього. Вони розуміють, що введення фактів не обов'язково робить вигадку більш реалістичною, але, можливо, більш дивною. Винаходячи нечисті форми, які відповідають нечистому змісту, вони можуть відкрити тонкі нові способи бачення та осмислення кіно» [19]. Ця думка відображає ключовий аспект усіх гібридних фільмів, адже воно підкреслює, як поєднання різних

кінематографічних форм дозволяє по-новому осмислювати та інтерпретувати реальність і вигадку.

Кіногібриди, що одночасно включають анімаційні, ігрові та документальні елементи, дають можливість автору працювати на кількох рівнях оповіді, створюючи багатоплановий твір, який балансує між підходами, де художня реальність постає не тільки як спосіб передачі змісту, а й як особисте авторське бачення теми та ідеї.

Приклади кінематографічних гібридів варіюються від експериментальних форм до комерційних проєктів, зокрема анімаційно-ігрових стрічок, що поєднують анімацію та живу дію. Такі фільми інтегрують різні візуальні й нарративні стилі, демонструючи можливості для експериментів із формою, змістом та стилістикою зображення. Їхній успіх доводить, що гібридність стає важливим елементом розвитку кіно, формуючи новий тип аудиторії, яка прагне неповторних вражень.

Саме тому вивчення природи гібридності в анімаційно-ігрових фільмах є необхідним. У цьому дослідженні проаналізовано, як ці дві кінематографічні форми поєднуються для досягнення стилістичних єдності або ж контрасту. Це дослідження, розглядаючи гібридність як механізм взаємодії кінематографічних видів, також розкриває культурний та естетичний вплив, який кіногібриди мають на глядача, залучаючи його до активного сприйняття.

### **1.2.3 Анімаційно-ігровий гібридний фільм**

Анімаційно-ігровий гібридний фільм — це кінематографічний твір, що поєднує анімацію та живу дію як рівноправні компоненти в єдиному екранному просторі. Гібридність таких стрічок полягає у взаємодії анімації та живої дії в кінофільмі, що виступає їхнім спільним знаменником. У міжнародному кінематографічному середовищі та наукових дослідженнях це поняття має усталені терміни, такі як «animation/live-action», «hybrid

films», «mixed media films» тощо, що свідчить про їх значущість як у творчому середовищі, так і в академічному контексті. Проте, походження терміну «анімаційно-ігровий фільм» на даний момент залишається нез'ясованим.

Технологія створення анімаційно-ігрового гібридного кіно полягає в поєднанні матеріалу з анімацією та живими акторами у цілісну, насамперед візуально потужну оповідь. Таким чином, в анімаційно-ігрових фільмах обидві частини — анімаційна та ігрова — мають рівноправний статус або інколи навіть переважає анімація, яка виступає не додатковим елементом чи спецефектом, а є невід'ємним компонентом візуального ряду.

Марцін Гіжицький, польський історик кіно та мистецтва, розповідає про визначення, яке з'явилося в одному з випусків «Animafilm». Він зазначає: «...навіть не згадувалося «анімаційне кіно». Натомість йшлося про «мистецтво анімації», ніби автори хотіли визнати, що анімаційне кіно — це лише один із кількох способів приведення зображень чи об'єктів у рух /.../ Як зазначалося в тексті, «мистецтво анімації» — це спосіб створення рухомих зображень будь-якими засобами, «окрім живої дії» /.../ Такий підхід, безсумнівно, передбачав появу комп'ютера як майбутнього інструменту для створення анімації. Найбільш суперечливим аспектом загребського визначення, однак, було його відкидання живої дії. Це породило низку запитань, які залишаються актуальними й сьогодні: чи був фільм Нормана Макларена «Сусіди» анімацією чи ігровим кіно? Чи були «Останній трюк» і «Панч і Джуді» Яна Шванкмаєра анімаційними фільмами чи ні? /.../ Де насправді проходить межа між анімацією та живою дією?» [11].

Це визначення провокує роздуми щодо гібридної природи анімації, яка здатна інтегрувати живу дію, не втрачаючи своєї сутності. Подібні фільми, як-от Нормана Макларена чи Яна Шванкмаєра, є прекрасним прикладом анімаційно-ігрового кіно, де межі між реальністю та анімацією

розвиваються, створюючи спільний простір. Отже, очевидно, що анімація може не лише поєднуватися із живою дією, але й відкривати для неї нові можливості вираження.

Анімаційно-ігрові фільми є не лише технічним експериментом в історії світового кінематографу. Причини існування гібридних фільмів пов'язані з новими підходами у творчості, де ключове питання вже не полягає в пошуку абсолютно нового, а, радше, в умінні реагувати на вже наявне. Стосовно цього французький мистецтвознавець Ніколя Бурріо висловив свою думку: «Художнє питання більше не звучить як «що нового ми можемо створити?», а скоріше «як ми можемо обійтися тим, що маємо?» /.../ як можна створити сингулярність і сенс з хаотичної маси об'єктів, імен і посилянь, що становлять наше повсякденне життя? Сьогодні художники /.../ реміксують наявні форми та використовують наявні дані. У всесвіті /.../ шляхів, позначених їхніми попередниками, художники більше не розглядають художнє поле (і сюди можна додати телебачення, кіно чи літературу) /.../ як музей, що зберігає твори...» [3]. Гібридні фільми є результатом здатності кінематографу до трансформації й адаптації, відображаючи мисленнєві тенденції у сучасному мистецтві.

Анімаційно-ігрові гібридні фільми сьогодні дедалі активніше заявляють про своє існування у сучасному кінематографі. Цей прояв можна спостерігати як на престижних кінофестивалях, так і в успішних комерційних релізах. Зростаюча популярність анімаційно-ігрових фільмів, або ж подібних гібридних рішень, впливає не лише на кіноіндустрію, а й на культурну динаміку в цілому, формуючи нові очікування для глядацького сприйняття, викликаючи інтерес до гібридних візуальних історій та нетривіальних засобів вираження. Дослідник Пол Веллс підкреслює: «Необхідно уникати розмежування форм і надавати перевагу ідеї, що анімація найкраще розуміється як «продовження» форми, у якій прийняття інших технологій і дисциплін визначає її унікальний гештальт» [43]. Крім

того, анімаційно-ігрові гібриди все частіше з'являються як розважальний контент у соціальних мережах, рекламі, музичних кліпах та інших формах медіа, де експериментальні візуальні прийоми допомагають захопити увагу аудиторії завдяки нестандартним підходам.

### **1.3. Межі формату анімаційно-ігрового гібридного кіно**

#### **1.3.1. Рівність анімаційного та ігрового компонентів в анімаційно-ігрових фільмах**

В анімаційно-ігрових гібридних фільмах важливу роль відіграє принцип рівності між анімаційним та ігровим компонентом. Ця рівність полягає не лише в технічному поєднанні двох медіумів, а й у їхньому рівноправному співіснуванні в межах однієї кінематографічної реальності.

На відміну від Фредеріка Літтена, який аналізував виключно мальовані анімаційно-ігрові фільми з часткою анімації навіть у 10% від загального хронометражу, це дослідження зосереджується на фільмах, де анімаційний та ігровий компоненти є рівноправними [20].

Концептуальна рівність між анімацією та живою дією передбачає, що обидва компоненти мають рівнозначну роль у фільмі, не зводяться до ролі додаткового елемента чи візуального спецефекту. Це означає, що анімація та жива дія в таких фільмах розглядаються як два рівноправні способи створення кінематографічної реальності. Анімація у такому випадку не сприймається лише як інструмент для створення фантастичних образів, а функціонує на рівних із живими акторами, формуючи разом з ними цілісну наративну структуру. Таким чином, обидва компоненти мають однакову значущість у візуальному ряді, формуючи цілісну візуальну оповідь.

Драматургічна рівність між анімаційними та ігровими елементами означає, що анімаційні образи не є просто «вставками» в ігровий фільм, а мають власну сюжетну значущість. Вони впливають на розвиток подій і є



повноцінними учасниками нарації, які мають свої характерні риси. Завдяки цьому, наратив збагачується, де анімація не лише супроводжує дію, а й може виступати ключовим носієм емоційного й символічного наповнення.

Рівність анімаційного та ігрового компонентів у анімаційно-ігрових фільмах дозволяє кінематографістам використовувати потенціал обох медіумів для створення багатовимірних, емоційно насичених та візуально багатих фільмів. Рівноправність між анімацією та живою дією не тільки розширює межі кінематографічної розповіді, але й відкриває нові шляхи для дослідження змішування різних мистецьких форм у межах одного твору.

Анімація широко використовується в сучасному кінематографі у вигляді анімованих перебивок, візуальних ефектів або повністю згенерованих комп'ютером зображень — CGI («computer-generated imagery»). Завдяки розвитку цифрових технологій анімація наблизилася до реалізму настільки, що їх неможливо розрізнити неозброєним оком. Цифрові інновації стають не просто засобом створення візуального ряду, але і способом занурення глядача в згенеровані світи.

Проте, щоб виділити анімаційно-ігрове гібридне кіно від інших видів кінематографу, важливо наголосити на помітній відмінності між анімацією та живою дією.

### **1.3.2. Обмеження використання цифрових технологій в анімаційно-ігрових фільмах**

Обмеження використання цифрових технологій в анімаційно-ігрових фільмах передбачає збереження візуальної розрізненості між анімацією та живою дією, а також підтримку стилістичної автентичності, притаманної класичному анімаційному виробництву. Основна мета обмеження цифрових технологій полягає у створенні фільмів, де анімація та жива дія співіснують не як інтегровані елементи, а як окремі візуальні пласти, що мають свою стилістичну сутність. Таким чином, збереження унікальності

кожного з компонентів стає ключовим засобом для вираження ідей фільму, що базуються на таких видових відмінностях.

Застосування CGI для VFX («visual effects») у сучасному кінематографі часто зводиться до створення реалістичних зображень, що прагнуть злитися з ігровим матеріалом, створюючи ілюзію цілісного реалістичного світу. Як вказує доктор філософії Томас Джеффри Лівінгстон: «Гібридні зображення — визначені як комбінації живої дії та анімаційних технологій, записаних зображень і процесів цифрової маніпуляції — стали настільки поширеними, що вони не лише домінують у тому, що ми бачимо, але й формують те, як ми це бачимо» [21, с. 5].

Себастьян Ріхтер зазначає, що візуальні ефекти у сучасному кіно інколи виконані настільки реалістично, що стають майже невидимими для глядача. Проте глядачі все одно можуть розпізнати ці маніпуляції, оскільки розуміють, що такі сцени фізично неможливо відзняти. Це досягається через так званий «безшовний цифровий реалізм», коли CGI та жива дія інтегровані настільки органічно, що межа між ними фактично стирається [31].

Такі технології, орієнтовані на повне злиття анімації та реальності, наприклад, у кіновсесвітах на зразок «Зоряних війн», «Трону» або «Матриці». Комп'ютерна анімація спрямована на імітацію реальності, а не на створення окремого анімаційно-ігрового простору.

Як стверджує Томас Джеффри Лівінгстон: «Гібридні техніки стають дедалі більш поширеними, дедалі менш помітними та дедалі більш інструментальними у тонкому створенні семантичного змісту кадру. Вони свідчать про панівний медіа-режим, що все менш закріплений критеріями живої дії і все більше визначається способами, якими жива дія може бути маніпульована та гібридизована з анімаційними техніками» [21, с. 5].

В анімаційно-ігрових гібридах цей підхід відходить на другий план, оскільки такі фільми націлені на підкреслення власне анімаційного

компоненту як повноцінного художнього елементу, що не намагається мімікрувати під реальність. Анімаційний компонент в гібридному кіно виконує власну функцію: він символізує іншу реальність, фантазію або суб'єктивний погляд на світ, тому надмірна реалістичність тут не потрібна. Наприклад, традиційні методи анімації, такі як покадрова зйомка («stop-motion») або мальована анімація, дозволяють зберігати виразність і візуальну своєрідність анімаційного елементу, не обмежуючи його адаптацією до фотореалістичних вимог. Ці анімаційні технології сприяють більш художньому, а не технічно вивіреному вираженню, де важливіше передати емоцію, ніж відтворити точність зображення. Такі фільми стають справжнім мистецьким висловом, у якому анімація та жива дія існують як автономні, але взаємодоповнюючі частини, створюючи багат шаровий кінопростір.

Обмеження цифрових технологій акцентує увагу на творчому потенціалі операторів, художників та аніматорів, для яких анімація стає засобом, що дозволяє зберегти автентичність художнього вислову. Як зазначають Пол Веллс і Саманта Мур у своїй праці «Основи анімації» про анімаційні технології: «Одним із найважливіших аспектів залишається обов'язковий «ремісничий» підхід до роботи, який не залежить від готового програмного забезпечення, а від здатності створювати й будувати речі» [44, с.128]. Глядачі можуть відчувати особливий «художній дотик» до таких творів, якого важко досягти за допомогою цифрових технологій, інколи навіть автоматизованих.

Тобто, формат анімаційно-ігрового гібридного кіно передбачає чітку видимість різниці між анімацією та живою дією, що є визначальним фактором для його класифікації саме як анімаційно-ігрового фільму. Анімаційно-ігровими вважаються тільки ті фільми, де технічні та стилістичні відмінності між анімацією та живою дією чітко розпізнаються: кожен кадр анімації в них створюється безпосередньо аніматором, у рамках

традиційного покадрового виробництва.

Як зазначає Лівінгстон: «Естетика комп'ютерної анімації може безпосередньо впливати на формування, провокацію та задоволення споживчих поведінок /.../ Естетика комп'ютерної анімації може бути критичною, як засіб буквального наповнення майбутнього одноразовими пластиковими іграшками» [21, с. 16]. В анімаційно-ігровому кіно боротьба між традиційними та новими комп'ютерними і цифровими технологіями стає одним із найактуальніших питань. Традиційні технології, як-от стоп-моушн чи мальована анімація, надають фільму особливого «відчуття дотику», де кожна деталь є результатом кропіткої ручної роботи, де відчувається внесок автора у кожен кадр.

З розвитком цифрових технологій на арену виходять нові інструменти — CGI та AI («artificial intelligence») — які відкривають нові простори для візуальної оповіді. Ці інструменти, прагнучи досягти максимальної реалістичності та можливості плавної інтеграції анімації з живою дією, починають домінувати у виробничому процесі, змушуючи переглянути роль анімації як самостійного художнього засобу. Однак, як зауважував кінематографіст Рей Гаррігаузен: «CGI настільки перевикористовується. Тепер у 30-секундному рекламному ролику ви бачите найвражаючі речі. Тому вже нікого нічим не здивуєш. Ось у чому проблема CGI: надмірне використання знищує його вражаючість» [16]. Багато митців бояться, що з цією реалістичністю втрачається щось фундаментальне — те, що завжди було сутністю анімаційного мистецтва, — його умовність.

Анастасія Гущина, дослідниця анімаційного мистецтва, наголошує на тому, що анімаційний фільм, створений вручну, завжди зберігає сліди присутності свого автора. Цей підхід передбачає не просто вибір форми, а навмисне маніпулювання медіумом, яке відображає фізичний рух руки аніматора над поверхнею, підкреслюючи автентичність процесу [15]. Відчутна «присутність» автора у кожному кадрі створює емоційний зв'язок

між творцем і глядачем, який втрачається у стерильності цифрових методів.

Ця боротьба між підходами є не лише питанням художнього стилю чи технології виробництва, а також своєрідною боротьбою за художню ідентичність. Багато творців вважають, що втрата традиційних методів означає втрату автентичності й емоційної глибини, якою славиться анімаційне кіно. Вони наголошують на важливості «видимих» прийомів, де глядач може відчутти зусилля, вкладені у створення кожного кадру. Тоді як новітні інструменти вносять ідею невидимого монтажу та безшовної інтеграції, традиційні технології підкреслюють естетику природи анімації.

У підсумку, це питання — не просто технічний вибір, а й концептуальне рішення, яке визначає, яке визначає характер анімаційно-ігрового фільму. Імовірно, ідеальним підходом в анімаційно-ігровому кіно стане компроміс, де цифрові інструменти підтримають традиційні технології, зберігаючи їх автентичність та характер анімації, водночас відкриваючи нові можливості для візуального експерименту.

### **1.3.3 Традиційна комп'ютерна анімація та цифрові технології в анімаційно-ігровому кіно**

Обмеження використання цифрових технологій в анімаційно-ігрових фільмах передбачає збереження візуальної розрізнюваності між анімацією та живою дією, а також підтримку стилістичної автентичності, притаманної класичним анімаційним технікам. Завдяки такому підходу, кожен компонент виконує свою незалежну роль у формуванні загальної естетики фільму, підкреслюючи унікальність взаємодії між реальним та штучно створеним світами.

Однак це не означає, що цифрова анімація не може бути використана в анімаційно-ігрових гібридних фільмах. Важливою умовою є те, що вона не повинна імітувати реальність завдяки застосуванню фотореалістичної графіки. Під комп'ютерною анімацією в даному контексті розуміється

анімація, що зберігає основні принципи традиційних методів виробництва, проте реалізується за допомогою цифрових інструментів.

Комп'ютерна анімація передбачає роботу над рухомими зображеннями з використанням стилізованої 2D, 3D графіки або ж її змішування. Основною відмінністю комп'ютерної анімації є її зосередження на покадровому створенні руху.

CGI-технології для VFX відрізняються від традиційної комп'ютерної анімації тим, що вони розроблені спеціально для інтеграції анімованих спецефектів із живою дією або іншими зображеннями. У CGI ефекти мають органічно вписуватися в реальний світ фільму. Досягнення стилістичної цілісності за допомогою CGI є технічно простішою і очевиднішою опцією, адже ця технологія забезпечує легке змішування анімації та живої дії для досягнення переконливого вигляду. Натомість використання різних традиційних анімаційних технологій потребує більш творчого підходу.

На відміну від CGI, що використовується для VFX, AI пропонує інструменти для автоматизації процесів моделювання та анімації, що може значно скоротити обсяги ручної роботи. Наприклад, AI застосовується для пришвидшення роботи з рендерингом, а також може виконувати завдання, такі як синхронізація зображення з аудіо або створення складних моделей поведінки персонажів тощо.

Однак важливо зазначити, що використання AI для автоматизації певних процесів та полегшення роботи є лише частиною шляху до створення анімаційних проектів. Лише кропітка робота аніматора над покадровою анімацією, з мінімальною допомогою AI, буде розглядатися як повноцінна традиційна комп'ютерна анімаційна технологія. Це підкреслює, що інновації не можуть замінити людську експертизу, а лише допоможуть спростити виробничі процеси, забезпечуючи нові автоматизовані інструменти.

Як зауважує дослідниця Мішель Стюарт: «Цифрові технології значно

полегшують роботу з більш традиційними анімаційними технологіями. Доступ до анімаційного програмного забезпечення не тільки пришвидшує традиційні процеси ручної анімації, але й дозволяє переглядати та оцінювати рух у процесі роботи. Обробка, зберігання та редагування окремих кадрів цифровим способом мають значний вплив на заощадження праці. Таким чином, анімаційні технології та підходи, які ґрунтуються на ручних медіа (такі як живопис на склі, графічні та живописні матеріали на папері, анімація з вирізаними формами) зазвичай значно полегшуються цифровою платформою. Звичайно, цифрова анімація стала ще однією формою медіа і так само легко інтегрується з ручною анімацією за допомогою технології цифрового кіно» [38, с.73].

Отже, комп'ютерна анімація та CGI для VFX мають спільну основу у використанні цифрових інструментів, однак різняться цілями свого застосування: CGI для VFX орієнтується на інтеграцію анімаційних спецефектів з реальними зображеннями, тоді як комп'ютерна анімація фокусується на створенні незалежних анімаційних образів. AI, у свою чергу, додає можливість автоматизації та вдосконалення анімаційного виробництва.

В анімаційно-ігрових фільмах використання цифрових зображень або комп'ютерної анімації є виправданим лише в тих випадках, коли ці елементи функціонують як самостійні й видимі компоненти, що мають чітку візуальну відокремленість від ігрового матеріалу. Це означає, що стиль та виконання комп'ютерної анімації в таких фільмах повинні залишатися помітно відмінними, уникаючи ілюзії цілісної реальності. Це дозволить зберегти концептуальну чистоту анімаційно-ігрового формату, де глядач чітко розпізнає кордони між анімаційною складовою та живою дією.

Комп'ютерна анімація в анімаційно-ігрових гібридах виконує роль виразного, а не імітаційного засобу, дозволяючи їй зберігати свою власну

естетику та надавати фільму додаткові рівні візуального змісту. Основним завданням такої анімації є не створення ілюзії реалістичності, а збагачення наративу через зображально-виражальні засоби, що підкреслюють різницю ігрової та анімаційної частин.

Як пише Міхал Пепьорка: «Якщо ми погодимося, що сучасний кінематограф домінує цифровими зображеннями, які активно й широко використовують свою пластичність, щоб реалістично стерти межу між знятим наживо та комп'ютерною анімацією, то гібридні фільми з поєднанням анімації та живої дії виглядають надзвичайно застарілими, оскільки вони йдуть проти тенденції створення такої ілюзії. Причина їхнього існування — протилежний підхід: постійне підкреслення різниці між анімацією та живою дією. Ці фільми навіть повертаються до витоків історії кінематографа, коли категорії анімації та живої дії визначалися одна через одну, оскільки їхні визначення ґрунтувалися на взаємних протиставленнях» [26].

#### **1.4 Еволюція від інтуїтивного до свідомого поєднання анімації та живої дії в історії кінематографа**

Спроби поєднання анімації та живої дії простежуються з самого початку існування як анімації, так і кінематографу загалом. Перші кінематографісти інтуїтивно експериментували з комбінуванням цих елементів, щоб розширити межі можливого на екрані.

Дональд Крефтон, автор книги «Before Mickey», пише про те, що поєднання анімації та живої дії існує майже стільки ж, скільки й сама анімація, або, якщо точніше, з того моменту, як анімація почала сприйматися як щось чітко відокремлене [8].

Анімаційно-ігрові фільми-гібриди мають давню історію у доцифровому кіновиробництві, що починається з перших експериментів із створенням візуальних ефектів. Традиційні анімаційні технології, такі як



стоп-моушн анімація та мальована анімація сприяли створенню першої гібридної візуальної естетики.

Дослідниця Джейн Шадболт також зазначає, що цифрові ефекти, особливо ті, що створені для безшовної інтеграції в кадри з живою дією, зараз є стандартною формою візуального вираження в кінематографі. Вона також підкреслює, що доцифрові кінематографісти використовували фізично сконструйовані трюкові зйомки, мальовані зображення та складний оптичний друк для створення спецефектів. Анімація стоп-кадром, або ляльки, зняті покадрово в мініатюрних декораціях або в композитах з ігровими кадрами, були невід'ємною частиною візуального словника спецефектів [6].

Ранні експерименти з використанням традиційних анімаційних технологій таких як стоп-моушн, показують, що кінематографічна гібридність була закладена ще до появи сучасних технологій. Таким чином, анімаційно-ігрові гібриди можна вважати своєрідним «попередником» сучасних спецефектів і CGI, що сформували кіномову зокрема у жанрах фентезі та наукової фантастики. Ці перші кроки, що використовувалися для створення фантастичних світів, дали основу для подальшого розвитку гібридного підходу в кіно.

До появи цифрових технологій кінематографісти використовували традиційні методи анімації, зокрема стоп-моушн, щоб створювати спецефекти вручну. Ці класичні технології виробництва можна розглядати у контексті перших зразків гібридних фільмів.

Жорж Мельєс, піонер кінематографа, відкрив нові горизонти у поєднанні спецефектів, зокрема анімаційних, та живої дії, використовуючи прийоми, які згодом лягли в основу розвитку анімаційного кіно. Завдяки своїм унікальним підходам, Мельєс розробив власний візуальний стиль, який дозволяв йому зображати фантастичні світи та незвичайні явища.

У його фільмі «Подорож на Місяць» (1902), використовувалися

практичні спецефекти, стоп-кадри, композитування та фарбування плівок. Завдяки таким прийомам відбувалося змішування штучно створених елементів із живою дією. Тобто, можна припустити, що Мельєс продемонстрував перші приклади того, що зараз відоме як гібридне кіно. Роботи Мельєса вирізняються не лише технічним новаторством, але й концептуальністю — в одному творі співіснували і реальне, і фантастичне. Це дозволило йому створювати світи, де щось подібне до анімації та жива дія виступають рівноправними компонентами в побудові загального сюжету. Мотивацією для таких рішень, перш за все, було бажання залучити глядача за допомогою візуального видовища та викликати подив від побаченого — «сюжет просто забезпечує кадр, в якому можна продемонструвати магічні можливості кіно», — зазначив кіноісторик Том Ганнінг про творчість Жоржа Мельєса [14].

Використовуючи монтажні склейки, композитування та ручне фарбування плівок, Мельєс зумів створити враження паралельної реальності, що співіснує з дійсним світом персонажів. «Ілюзії Мельєса у фільмах значною мірою запозичені зі світу театральної сцени, але стають можливими завдяки його досягненням у техніці монтажу та технологіях кіно /.../ знаменита сцена потрапляння у «око» Місяця та знищення кількох інопланетян, які перетворюються на клуби диму, — це всі неможливості, які стають реальністю завдяки монтажу. Використання джамп-катів, накладення зображень та анімації є найкращим аргументом на користь кінематографічної майстерності робіт Мельєса» [25, с. 9]. Його інновації заклали фундамент для концептуальних змін у кінематографі, де анімація могла стати не лише підкреслюючим технічним прийомом, але і втіленням сміливих режисерських ідей.

Проте, використання анімації в роботах Жоржа Мельєса ще не можна розглядати як окремий медіум. Це був лише етап технічного розвитку, а не свідомий вибір з багатьох доступних варіантів. Мельєс користувався

подібними до анімації прийомами як інструментом для досягнення ефекту чудесності, щоб, насамперед, здивувати глядачів. Однак, його вибір фантастичного сеттінгу та відповідних художніх рішень був цілеспрямованим. «Роботи Мельєса іноді знецінюють через їхню фантастичну тематику, зосередженість на спецефектах і монтажі, а також театральні елементи. Водночас дослідники визнають, що Мельєс зробив внесок у розвиток кінематографічного наративу, але при цьому зараховують його роботи до категорії «примітивного» через їхню театральність» [25, с. 6]. Проте, саме ця «примітивність» може вважатися найкращою рисою його творчості, оскільки вона дозволяє відтворювати унікальні світи, сконструйовані не з дійсності, а з фантазії, ідеї та творчої уяви. Завдяки цьому роботи Мельєса демонструють не лише новаторство, але й здатність кінематографа бути засобом створення нових реальностей, які виходять за межі матеріального світу.

Саме ці аспекти підкреслюють, що Мельєс не просто експериментував із новими технологіями, але й свідомо формував власний автентичний кінематографічний стиль, який вплинув на подальший розвиток анімаційного та ігрового кіно. Тому важливо розглядати його роботи як синергію технічного новаторства і художнього бачення, що заклала основи для сучасних форм анімаційно-ігрового кіно.

Пізніше Еміль Коль у своєму стоп-моушн фільмі «Фантасмагорії» (1908), де він виступав і режисером, і оператором, і аніматором, використовував власну руку, що малювала картинки, як ігровий елемент в анімації, що дозволило йому досягти органічного поєднання мальованої анімації та живої дії в одному фільмі. Таке рішення дало поштовх до нового розуміння створення кіно, де ігрові кадри могли драматургічно доповнювати й збагачувати анімацію. Професорка Марина Естела Граса процес стоп-моушн анімації описує наступним чином: «Ілюзія руху є найважливішим визначальним аспектом кінематографа. Зазвичай процес

створення такої ілюзії починається зі старту автоматичного процесу запису фільму, коли видимі об'єкти рухаються зі швидкістю 24, 25 або 30 кадрів на секунду. В анімаційних техніках процес запису зводиться до одного кадру щоразу, коли камера вмикається та вимикається, подібно до використання фотографічної камери. В обох процесах зображення автоматично фотографуються і вибудовуються у послідовність камерою» [13, с.1]. Цей прорив дозволив розширити можливості художньої виразності у поєднанні анімації та живої дії, надаючи їм новий драматургічний сенс. Як зауважує Крефтон: «інкогерентне кіно Коля відкидало звичні методи розповіді історій. Замість логічного порядку подій він віддавав перевагу потоку образів у стилі потоку свідомості» [8, с. 104]. Це стало невеликим кроком у розвитку синтезу двох кінематографічних форм, що відобразилося, наприклад, й у нових підходах до побудови екранного простору.

Вінзор Маккей у своєму короткометражному німому фільмі «Динозавриха Герті» (1914) дав значний поштовх до свідомого поєднання анімації з живою дією. Його робота стала прикладом, як анімаційні персонажі можуть виконувати важливі ролі на екрані поряд з реальними акторами. Крефтон зазначав, що серед перших глядачів «Герті», одного з найвідоміших анімаційних фільмів Маккея, були ті, хто зачаровувався тим, як динозавриха реагувала на команди аніматора [8]. У цій картині мальована анімаційна героїня Герті взаємодіє з самим Маккеєм з аркушів паперу. Цей випадок став першим свідомим рішенням об'єднати анімацію та ігрову дію, створивши взаємодію між ними у межах одного кінопростору, що стало підґрунтям для подальшого становлення анімаційно-ігрового гібридного кіно. Глядачі без сумнівів могли повірити, що персонажі з різних світів, мальованого та реального, взаємодіють між собою як рівноправні учасники сюжету. Таким чином, «Динозавриха Герті» стала важливим етапом у процесі розвитку явища змішування анімації та живої дії, продемонструвавши, що анімаційні герої можуть виступати як ключові

персонажі з активною участю у драматургії стрічки. Це сприяло розширенню можливостей взаємодії двох різних медіа у межах одного фільму, що заклало основу для більш складних форм візуального експериментування.

Далі кінематограф розвивається таким чином, за словами Олівії Крістіни Штуц, дослідниці та кінознавиці, що 1920-ті роки стають епохою технологічного та естетичного експериментування (з фарбуванням кіноплівки) в індустрії кольорового кінематографу загалом і важливим періодом змін для кіномистецтва зокрема. [39, с. 114] Її дослідження підкреслює значущість цього періоду як критичного для дослідження гібридних технік у кіно. Хоча технічно це був звичайний процес фарбування, який ще відкрив Жорж Мельєс, він однозначно став поштовхом для подальших анімаційно-монтажних експериментів із кіноплівкою. У цю добу народжуються нові підходи, які відкривають двері до сміливих рішень роботи із плівкою.

«Загублений світ» (1925) став революційним кроком у кіноіндустрії, який і сьогодні резонує в культурі. Знятий режисером Гаррі О. Гойтом та оператором Артуром Едесоном, він не лише заклав основу для майбутніх блокбастерів, але й увійшов в історію кіно завдяки поєднанню живої дії та стоп-моушн анімації Вілліса О'Браєна. Як влучно зазначає Джейн Вас у своїй статті: «візуальні образи цього фільму стали настільки знаковими, що вони є частиною нашої колективної культури навіть для людей, які не бачили цей фільм» [42].

Однією з головних причин унікальності фільму є анімація динозаврів. Стоп-моушн анімація стала проривом, дозволивши поєднати живих акторів з анімованими динозаврами. Основна частина фільму — це просто стоп-моушн анімація, але дуже часто актори з'являються на екрані поруч із анімованими персонажами. «О'Браєн також удосконалив спосіб поєднання живої дії з анімаційними сценами /.../ Спочатку він міг робити це лише за

допомогою розділеного екрану, але, експериментуючи, незабаром зміг розміщувати акторів в одному кадрі зі стоп-моушн динозаврами, іноді досягаючи вражаючих ефектів» [42].

Зрештою, «Загублений світ» не просто заклав фундамент для спецефектів у кіно — він визначив вектор розвитку жанру пригодницького і науково-фантастичного кіно. Його інновації в поєднанні живої дії та анімації стали натхненням для майбутніх поколінь кінематографістів, а його вплив відчутний навіть у сучасних фільмах. Це мистецький прорив, який довів, що історії з фантастичними світами, особливо анімаційно-ігровими, можуть жити вічно.

Карел Земан, відомий чеський режисер зробив вніс вагомий вклад у розвиток анімаційно-ігрових гібридних фільмів завдяки впровадженню технології «містимації». Ця технологія поєднувала мальовані або лялькові елементи з живою дією, створюючи виняткову казкову атмосферу, що стала знаковою у кінодоробку Земана. «Анімація та жива дія плавно синхронізуються, створюючи сюрреалістичну, сновидну атмосферу, фантастичний вибух руху, ритму та кольору. Містимація, термін, вперше введений для реклами фільму Земана «Чудовий світ Жюля Верна» у США в 1961 році...» [29].

Ця технологія, яку він розробив і вдосконалював протягом своєї творчої кар'єри, являє собою унікальну форму поєднання двох медіа у межах одного екранного простору. Комбінування живої дії з мальованими чи ляльковими елементами водночас виглядає надзвичайно фантастично.

Серед найвідоміших робіт Земана — «Подорож до початку часів» (1955), «Викрадений дирижабль» (1967), «Барон Мюнхгаузен» (1962) та інші. Ці фільми не лише закріпили репутацію Земана як майстра візуального експерименту, але й визначили напрямок розвитку анімаційно-ігрового кіно. «Містимація» не лише розширила можливості візуального оповідання, але й дозволила створювати образи, що додавали фільмам

нових глибин. Визначною рисою «містимації» є те, що в ній анімація й жива дія не лише співіснують, але й активно взаємодіють, збагачуючи візуальну складову фільмів Земана. Це досягається за рахунок використання стоп-моушн анімації та ретельним комбінованим зйомкам.

Земан заклав основи майбутніх досягнень у гібридних фільмах, продемонструвавши, що анімаційний компонент може не лише збагачувати, але й повністю формувати сетінг фільму. Досягнення Земана — «анімаційні техніки, які поєднують покадрову анімацію, ручний малюнок, вирізану анімацію та різноманітні оптичні спецефекти, названі «містимацією» /.../ залишаються актуальним стилем донині», — зауважує кінематографіст Емметт Реддінг [29]. Його роботи стали джерелом натхнення для багатьох кінематографістів, які в подальшому використовували анімацію як спосіб розширення драматургічних та художніх можливостей живої дії.

Реддінг звертає увагу на те, що підхід Земана до створення гібридного кіно суттєво відрізняється від технологій таких митців, як Рей Гаррігаузен. Наприклад, у «динамації» Гаррігаузен використовував техніку синхронізації стоп-моушн анімації з живим кадром за допомогою створення мініатюрного сету перед задньою проекцією відзнятого матеріалу. Земан же зосередився на інтеграції анімації безпосередньо в реальний простір, що надавало його роботам унікальної естетики [30].

Рей Гаррігаузен, легендарний майстер спецефектів, розробив технологію під назвою «динамація», що дозволила ще більш інтегровано поєднувати анімацію з живою дією. Його метод забезпечив більш реалістичну взаємодію анімаційних та живих акторів, що особливо актуально в жанрі фантастичного кіно.

Гаррігаузен використовував стоп-моушн анімацію для створення реалістичної взаємодії між анімаційними істотами та живими акторами. Динамація стала значущим кроком у розвитку спецефектів, ця технологія

стала взірцем для багатьох кінематографістів, закладаючи основи для подальших експериментів у гібридному кіно. Навіть сам Гаррігаузен наголошував на унікальності цього підходу, зазначаючи: «Покадрова анімація додає фільму якості нічного кошмару. Ви знаєте, що це не реальність. Якщо зробити фантазію занадто реалістичною, вона стає буденною» [16]. Таким чином, динамація надала можливість створювати більш складні сюжети, що вимагали органічної інтеграції фантастичних елементів у реалістичний світ. Його досягнення створили новий еталон у жанрі фантастичного кіно, який тепер не міг існувати без симбіозу анімації та живої дії. Гаррігаузен довів, що анімація здатна не просто доповнювати живу дію, але й створювати правдоподібні образи, які глядач сприймає як частину фізичної реальності на екрані.

Серед найвідоміших фільмів з участю Гаррігаузена варто згадати «Сьому подорож Синдбада» (1958), «Міфічне чудовисько» (1953), що стало натхненням для створення Годзілли, та «Місто, яке зникло під морем». Ці фільми не лише стали класикою жанру, але й демонструють, як його динамація відкрила нові можливості для інтеграції анімаційної фантастики у ігровий кінематограф.

Земан і Гаррігаузен стали ключовими фігурами у формуванні фундаменту фантастичного кінематографу, кожен з них унікально вплинув на розвиток цього жанру. Обидва кінематографісти не лише вдосконалили технічні аспекти виробництва, але й надихнули інших сучасних митців до анімаційно-ігрових гібридів.

Завершуючи огляд, варто зазначити внесок і українських кінематографістів, які так чи інакше теж продемонстрували успішні спроби у змішуванні анімації та живої дії.

Одним із знакових прикладів є фільм «Людина з кіноапаратом» (1929), створений режисером Дзигою Вертовим та оператором Михаїлом Кауфманом. Цей новаторський експериментальний документальний фільм



увійшов до історії світового кінематографа завдяки своїй візуальній революційності візуальної мови, сміливому монтажу та використанню численних технічних прийомів.

Хоча фільм здебільшого спирається на реальну живу зйомку та складну монтажну структуру, він містить одну маленьку, але виразну сцену, яка використовує стоп-моушн анімацію. В одній зі сцен анімована кінокамера «оживає». Такий прийом вражає своєю неочікуваністю та підкреслює метафоричний зв'язок між кінокамерою як творчим інструментом і живою істотою. Цей короткий епізод не лише доповнює загальну структуру фільму, але й додає грайливого елементу до серйозного документального полотна, показуючи, як техніка може бути «оживлена» завдяки анімації.

Роджер Еберт, відомий кінокритик, наголошував: «Йшлося про акт бачення, спостереження за тим, як тебе бачать, підготовку до сприйняття, обробку побаченого і, нарешті, саме споглядання. Це робило явним і поетичним дивовижний дар, який зробив можливим кінематограф: впорядковувати те, що ми бачимо, організовувати його, накладати на нього ритм і мову, а також підноситися над ним» [9]. Ця думка прекрасно резонує і з роллю анімації у сцені з «оживленням» камери.

Сцена є яскравим прикладом, як навіть у фільмах, що не орієнтовані на анімацію, можна використовувати її елементи для збагачення візуальної мови. Вертов і Кауфман інтуїтивно відчували потенціал поєднання різних кінематографічних технік, навіть у межах такого реалістичного жанру, як документальне кіно. Цей момент, хоча й короткий, вказує на глибоке розуміння режисером взаємодії між різними формами виразності в кіно та підкреслює важливість гібридності у розвитку кінематографічної мови. Як відзначав Роджер Еберт: «Те, що зробив Вертов, — це підняв цю авангардну свободу на рівень, який охоплює весь його фільм. Саме тому фільм здається свіжим сьогодні; через 80 років він залишається свіжим» [9]. Це свідчення

не лише технічної інноваційності, але й надзвичайного художнього бачення, яке дозволяє фільму зберігати свою актуальність і надихати кінематографістів навіть через десятиліття після його створення.

Важливу роль у розвитку анімаційно-ігрових форм відіграв режисер Давид Черкаський, який у своїй творчості сміливо експериментував, гармонійно поєднуючи живу дію з перекладною анімацією. Його роботи стали важливим внеском у розвиток радянського кінематографа та демонстрували, що анімація може бути потужним засобом не лише розваги, а й іронії та критики. Його «Острів скарбів» (1988) є знаковим прикладом гібридного підходу в українському кінематографі. Давид Черкаський та оператор Фелікс Гілевич відтворили складні сюжети, де основна анімаційна частина доповнювалася окремими ігровими мізансценами, що підсилили комедійний жанр стрічки.

Використання живої дії у своїй роботі Черкаський пояснює доволі просто та іронічно: «Коли малювали мультфільм «Острів скарбів», виникла ідея зробити вставки про шкоду куріння й алкоголю. Вагався — малювати чи знімати живих акторів. Обрав другий варіант. Так зекономив час. Музичний кліп зняли за півдня. Якби малювали, знадобився б місяць» [50].

Схожий підхід Черкаський застосував і у створенні «Пригод капітана Врунгеля» (1976-1979), зокрема у зображенні морських сцен. «Намалювати море для «Пригод капітана Врунгеля» було складно. Вирішив зняти справжнє – в Ялті,» — згадував режисер [50]. Таке рішення не лише спростило виробничий процес, але й надало фільму особливого шарму, створивши гармонійне поєднання анімації з натурними зйомками.

«Острів скарбів» та «Пригоди капітана Врунгеля» стали визначними творами з багатьох причин, зокрема завдяки гнучкому підходу до створення багатосарової візуальної структури, яка стала основою їх унікальної естетики.

Розвиток анімаційно-ігрових гібридних фільмів демонструє тривалу

еволюцію технологій і художніх рішень у кіно. Від інтуїтивних експериментів Мельєса, через свідоме використання взаємодії анімації і живої дії у Вінзора Маккея, до складних технологічних досягнень Земана і Гаррігаузена, анімаційно-ігрове гібридне кіно поступово стало самостійним напрямком, який дозволяє творцям фільмів виходити за межі традиційних видів, жанрів і виробничих методів. Кінематографісти не просто додавали анімаційні компоненти до живої дії, а працювали над технічними та стилістичними рішеннями, що дозволяли анімації та живій дії поєднатися як рівноправні складові.

Анімація стала не доповненням, а повноцінною частиною екранного простору, що здатна одночасно підкреслювати момент ірреальності й поглиблювати змістовність фільму. Еволюція анімаційно-ігрового гібриду від інтуїтивних початкових експериментів до свідомих і складних технічних рішень стала важливим етапом у розвитку кінематографа. Це дозволило далі працювати над удосконаленням практичних спецефектів, вперше застосувати комп'ютерні цифрові технології, а також винайти особливий вид художнього кіно, де анімація та жива дія співіснують як рівноправні складові, а їхня взаємодія стає джерелом нових смислів та естетичних переживань для глядача.

## **ВИСНОВКИ ДО I РОЗДІЛУ**

У Розділі I розглянуто теоретичний бік у межах теми дослідження анімаційно-ігрових фільмів-гібридів.

Анімаційний та ігровий види кіно зазвичай розглядаються як протилежна пара. Проте, незважаючи на вагомі відмінності у своєму технічному аспекті виробництва, вони мають великий потенціал для того, щоб бути об'єднаними заради певних ідей.

Еволюція поєднання анімації та живої дії в кінематографі демонструє поступовий перехід від інтуїтивних експериментів до свідомих,

обґрунтованих рішень, що збагатили образну мову кіно та розширили його можливості. Історія анімаційно-ігрового кіно стала послідовним процесом осмислення гібридності як явища, що здатне створювати нові кінематографічні форми. У взаємодії між анімацією та живою дією народжується новий вид кіно, де глядач залучений до процесу інтерпретації та співпереживання на більш глибокому емпіричному рівні, що робить анімаційно-ігрові гібриди важливою категорією сучасного екранного мистецтва.

Згадані кінематографісти та їх фільми заклали основи для подальших досліджень гібридності і творчих експериментів, які розширили можливості кінематографа та підкреслили його здатність вільно поєднувати різні форми в межах одного фільму. Анімаційно-ігрові гібриди, завдяки свідомому використанню технічних та художніх прийомів, здатні об'єднати протилежні медіа в гармонійну форму. Такі фільми мають новий, багатосаровий візуальний простір, де анімація та жива дія співіснують як рівноправні елементи. Пошук балансу між ними дозволяє не лише досягати стилістичної цілісності або контрасту, а й розкривати складні теми за допомогою оригінальних виражальних засобів.

## РОЗДІЛ II

### ТЕХНІЧНО-СТИЛІСТИЧНІ РІШЕННЯ АНІМАЦІЙНО-ІГРОВИХ ГІБРИДНИХ ФІЛЬМІВ

#### **2.1. Кінематографічний образ та візуальна мова анімаційно-ігрового кіно**

Анімаційно-ігрове кіно значно розширює можливості художньо-стилістичних рішень, виходячи за межі традиційних кінематографічних форм і використовуючи насамперед широкий спектр зображально-виражальних засобів.

Цей спектр охоплює як реалістичні, так і абстрактні елементи, які органічно переплітаються для створення унікального візуального наративу. Завдяки такій різноманітності доступних прийомів, анімаційно-ігрове кіно дозволяє режисерам передавати ідеї, що були б складними або навіть неможливими для реалізації в межах класичних кіноформ. Дуже часто такі фільми стають візуальними маніфестами, що перевершують традиційні уявлення глядача.

Анімаційно-ігрове кіно може розмивати межі представлення, дозволяючи творчі інтерпретації реальності. Про це говорить і , доктор комунікаційних наук Філіп Коста Луз: «Відношення між наративом, який є абстракцією або мімезисом реальності, відбувається на дуже тонкій межі, і анімація, здається, є відмінним медіумом для її розмивання» [22, с. 43].

За режисерським задумом кінематографічний образ стає або більш умовним, або, навпаки, більш реалістичним, акцентуючи увагу на деталях, які часто залишаються непоміченими при класичних підходах у кінематографі. Іноді зухвалі ідеї вдається втілити лише через комбінування різних медіумів. Саме цей перехід між умовністю та реалістичністю відкриває нові можливості для гри з глядацькими очікуваннями, адже кожен кадр може існувати на грані із вигадкою та дійсністю.

Експериментальний підхід дозволяє кінематографістам виходити за рамки класичних наративних структур і працювати на рівні чистої візуальної метафори. Однак, як зауважує один із кінокритиків, Девід Стеррітт, терміни, які використовуються для опису цього напрямку, часто є недосконалими. Він наголошує, що «експериментальний» не є найкращим терміном, оскільки справжні кінематографісти не просто «граються з матеріалами, як хіміки в лабораторіях». Хоча такі терміни, як «особистий» чи «поетичний», ще менш підходять, «авангард» усе ж залишається найбільш влучним визначенням для мистецтва рухомого зображення, створеного поза межами мейнстріму» [37]. Отже, анімаційно-ігрове кіно

можна називати і авангардним, адже його здатність експериментувати з формою, поєднувати різні медіуми та впроваджувати нетипові рішення дозволяє кінематографістам розширювати межі творчості.

Абсурдність у авангардному кіно постає як спосіб руйнування звичних кордонів, де все стає віддзеркаленням неупорядкованості та неоднозначності світу. Це кіно випробовує глядача, залучаючи його в хаотичну історію, що викликає відчуття незахищеності і, водночас, відкритості до незвіданого. Абсурдність тут не є простою випадковістю, це радше спосіб порушення «звичайності», через яке кінематограф розкриває глибокі, часто невидимі аспекти людського досвіду. Це форма кіно, яка прагне змусити глядача переосмислити реальність і запитати себе, наскільки міцними є звичні для нас уявлення про неї.

У таких фільмах кожна абсурдна сцена, кожен нелогічний образ набувають вагомості, спонукаючи глядача до інтерпретації на більш глибокому рівні. Анімаційно-ігрові гібриди часто мають абсурдний наратив, що містить безліч смислів, від обмежених алегорій до широких символічних утілень. Так, метафоричні образи дозволяють кінематографістам конструювати екранний простір, де все має прихований сенс, від зовнішніх подій до внутрішніх емоційних станів героїв.

Без сумніву, авангардне кіно радикально змінило підхід до використання анімації, зосередивши увагу не лише на зовнішньому контрасті між анімацією та живою дією, а й на можливості створювати новий, глибший рівень вираження. Авангард сприяв тому, що анімація перестала бути просто інструментом для передачі фантазій чи комічного ефекту. Натомість вона стала засобом для дослідження внутрішніх переживань, складніших значень і концепцій, що не підпорядковуються традиційному наративу. Авангардисти мали унікальну здатність виводити глядача за межі логічного та реального, де анімація використовувалася для вираження складних концептуальних ідей.

В авангардному контексті анімація починає грати ключову роль у створенні метафоричного всесвіту, де абстракції та візуальні метафори замінюють прямі висловлювання. Замість того щоб бути виключно декоративною частиною кіно, анімація в руках авангардних кінематографістів стає способом спілкування з глядачем на вищому рівні. Такий підхід не просто наголошує на естетичній значущості анімації, але й використовує її для художнього самовираження, що здатне торкатися складних, перш за все, філософських тем.

Анімаційно-ігрові гібридні фільми поєднують найкращі риси двох кінематографічних форм — живої дії та анімації, створюючи унікальний синтез. У цьому плані анімаційно-ігрові фільми є спадкоємцями авангардного кіно, розширюючи глядацькі інтерпретаційні можливості через багаторівневу символіку та метафоричне наповнення.

Анімаційно-ігровий фільм часто має метатекстуальну структуру та приховані підтексти, які здатні продемонструвати нові сенсові рівні. Така структура не тільки поглиблює сюжет, але часто порушує філософські питання. Тож кінематографічний образ стає матеріалом для роздумів, який глядач може інтерпретувати на різних рівнях, від індивідуального до суспільного. Як зазначає Юло Піков, автор книги «Animasophy»: «Людей приваблює анімація не тому, що це технічно можливо, а через базову людську потребу в історіях (міфах) і схильність до тотемізму...» [27]. Таким чином, кінематографічний образ стає не просто частиною сюжету, а матеріалом для роздумів, який перегукується із глибокими історичними й культурними пластами, дозволяючи глядачеві осмислювати історії на багатьох рівнях.

Анімаційно-ігрові гібридні фільми можна називати експериментальними, адже вони відображають творчу волю кінематографістів, які безпосередньо залучені до створення буквально кожного фрейму. Дослідниця Юехан Чжао підкреслює, що

«експериментальні фільми зазвичай прагнуть мистецькості та ідеологічності, використовуючи унікальні форми вираження та технічні прийоми для дослідження меж мови та форм кіно» [46, с. 125]. Такі фільми є потужними важелями впливу, здатним ініціювати суспільну дискусію через неординарні технічно-стилістичні рішення та гострі алюзії. Експериментальна природа таких фільмів дозволяє авторам сміливо звертатися до делікатних або суперечливих тем. Це кіно стає виразником ідей, що збагачує суспільний дискурс, демонструючи новий погляд на знайомі образи і теми, часто з використанням сміливих та навіть провокативних візуальних прийомів.

Анімаційно-ігрове кіно вирізняється своєю здатністю м'яко, або ж, навпаки, в більш агресивній позиції піддавати критичній оцінці соціально-політичні, етичні, культурні та художні проблеми. Така спромога до критичної рефлексії робить ці фільми особливо важливими в контексті сучасного кіномистецтва, де актуальні теми знаходять відгук у візуальних формах. Кожен кадр може нести в собі посилення на суспільні феномени, проте пряма критика частіше за все уникається, але через символіку та метафори побачене глядачем стає основою для тривалих роздумів.

Авангардне кіно містить в собі безліч сюрреалістичних тенденцій, таких як, наприклад, нелогічні з'єднання або шоківі, перш за все, візуальні образи. Авангардні підходи відкинули звичні правила наративу, дозволяючи митцям вільно маніпулювати формою та змістом, щоб відтворити внутрішні стани, несвідомі переживання, іноді навіть хаос психічного життя. Саме цей прорив у кіномові дав поштовх для виникнення кінематографу, який був би здатний передавати на екрані ірреальність, парадокси й амбівалентність підсвідомого.

Авангардні ідеї стали основою для формування сюрреалістичного кіно, що охопило методи, які дозволяли митцям звільнитися від обмежень розуму, зосереджуючись на символізмі, метафоричності та прихованих



значеннях. Прагнення сюрреалістів відобразити ірраціональне та підсвідоме зробило цей напрям новаторським інструментом для кінематографу.

Наприклад, паралельно з чехословацькою Новою хвилею 1960-х років, сформувався окремий чехословацький кінематографічний анімаційно-ігровий напрям, натхненний сюрреалістичними концепціями. Його видатними представниками були Ян Шванкмаєр, Карел Земан, Іржі Барта тощо, чиї роботи були сповнені символізму та критики. Генрі Селік, американський кінорежисер та аніматор, у своїй статті присвяченій Яну Шванкмаєру писав, що «завжди існували інші світи анімації, крім основних мультфільмів Голлівуду» [34]. І це правда, адже альтернативні традиції анімації відкривають нові горизонти творчості, які виходять за межі масового кіно. Як зазначає Юехан Чжао, «експериментальні фільми зазвичай акцентують увагу на незалежності, автономності та художності, і не прагнуть до комерціалізації та орієнтації на споживчий ринок. Це відрізняється від тенденції мейнстримного кіно, яке спрямоване на отримання комерційного прибутку та задоволення популярних смаків. Експериментальні кінороботи можуть більше зосереджуватися на дослідженні та вираженні особистої творчості й концепцій режисера, ніж на задоволенні потреб ринку та аудиторії» [46, с. 126].

Роботи цих кінематографістів, насичені символічними образами, виразно розкривають глибинні соціальні та особистісні конфлікти. Сюрреалістичний підхід, як засіб критичного осмислення реальності, стикає глядача з парадоксами, що спонукають переосмислити не лише мистецтво, а й саме поняття реальності в умовах швидких соціальних змін.

У чеському сюрреалістичному фільмі «Вут» / «Квартира» (1968) режисер Ян Шванкмаєр та оператор Святоплук Малий розкривають ідею внутрішньої неволі, абсурду повсякдення та існування людини в чужому і ворожому середовищі. У стрічці показано, як головний герой потрапляє до

кімнати, яка на перший погляд виглядає звичайно, однак невдовзі починає проявляти свою агресивність до гостя. Шванкмаєр із Малим буквально «оживляють» простір, роблячи його персонажем із власними характером та поведінкою, що відгукується на будь-яку дію героя непрогнозованим та ворожим чином. Об'єкти, що мають вигляд звичайних побутових речей, починають теж йти проти героя, який у фрустрації неспроможний зрозуміти та контролювати це середовище.

Екранний простір фільму перетворюється на метафору до ворожого світу, де кожен елемент, здається, виступає проти головного героя. Герой стрічки безсилий опиратися абсурдній логіці світу, що символізує екзистенційні обмеження, з якими людство стикається з боку соціальних структур, норм чи навіть власної психіки. Кожна спроба порушити межі приміщення, змінити хід речей чи навіть дослідити цей простір зазнає краху, підкреслюючи циклічну приреченість.

У такий спосіб «Квартира» підводить глядача до осмислення неминучих парадоксів і внутрішніх обмежень життя, де особа не здатна знайти вихід з-під влади навколишнього абсурду.

Генрі Селік про стрічки Шванкмаєра пише, що «існує емоційна нитка, сильніша за простий сюжет, яка... залишає у вас відчуття, що ви ніколи не бачили і не відчували нічого подібного» [34]. Враження Селіка вказують на те, що режисер дійсно викликає глибокі емоції і підносить змішування анімації та ігрової дії до рівня високого мистецтва. Сюрреалістичний підхід у фільмі дає можливість Шванкмаєру та Малому підняти глибокі психологічні та філософські питання про внутрішній світ людини, її власну ідентичність та взаємодію з реальністю завдяки сміливим і сильним технічно-стилістичним рішенням.

Такі твори запрошують глядача до розгадки складних і часто тривожних питань буття. Крістіан Мец, французький теоретик кіно, зазначає, що «кіно, подібно до всіх багатих мов, в значній мірі відкрито для

всіх символізмів, колективних уявлень та ідеологій, для впливу різноманітних естетичних теорій, для безмежної гри впливів і зв'язків між різними мистецтвами та різними школами, для всіх індивідуальних ініціатив кінематографістів...» [23]. Це підкреслює, що анімаційно-ігрове кіно має унікальну здатність бути будь-якої теми чи жанру, відкриваючи простір для будь-якої ідеї. Завдяки своїй гнучкості та виразності, таке кіно може експериментувати з різними концепціями, від реалістичних до фантастичних.

Експериментальне кіно часто асоціюється з незалежним авторським підходом. Кінематографічний образ та візуальна мова анімаційно-ігрових фільмів завжди ґрунтуються на експериментах із технічно-стилістичними рішеннями, що є однією з їхніх основних переваг. Автори мають творчу свободу, що дозволяє розширити межі звичної візуальної оповіді. Кожен елемент тут є результатом експериментів з кінематографічною мовою, яка розкриває авторське бачення.

Філіп Коста Луз зазначає, що присутність аніматора в формуванні наративу таких фільмів є надзвичайно важливою. Аніматор не просто створює зображення, він наділяє свою роботу особистісним відбитком, що дозволяє глибше виразити емоції та ідеї [22]. Хоч в його дослідженні мова йде про анімаційно-документальне кіно, суть залишається незмінною: аніматор не лише формує візуальні образи, а й загалом впливає на тональність і атмосферу анімаційно-ігрового фільму.

У багатьох випадках вибір на користь анімаційно-ігрової гібридності диктується не тільки творчим задумом, а й технічними чи матеріальними обмеженнями. Проте ці обмеження часто стають каталізатором унікальних підходів, де поєднання анімації та живої дії породжує визначні твори кінематографу. Марцін Гіжицький зазначає: «легкий доступ до засобів виробництва створює середовище, в якому справжній талант, винахідливість, креативність тощо більше не обмежуються високими

витратами на інструменти. Ця ситуація стала викликом для митців, чії репутації були створені в доцифрову епоху. Сьогодні вони змушені конкурувати з напливом студентських фільмів на кінофестивалях і часто програють молодим, перспективним режисерам» [11].

І дійсно, деякі стрічки молодих кінематографістів стали знаковими саме завдяки своїм обмеженням та зверненням до гібридності. Креативні рішення, прийняті в умовах обмежень, часто призводять до інноваційних рішень. Гібридність дозволяє створити унікальні картини, які демонструють увесь потенціал кіномистецтва, де технічні обмеження стають фундаментом для нових стилістичних відкриттів. І, як стверджує Філіп Коста Луз: «Ідея, яку ми хочемо підкреслити, полягає в тому, що ця особлива зв'язка між анімацією (вільною діяльністю) та реалістичним представленням (повним обмежень) розширює нові можливості для комунікації» [22, с. 45-46].

Анімаційно-ігрові гібридні фільми часто піднімають теми, які складно передати засобами традиційного кінематографу. Поєднуючи реальність з анімаційною умовністю, виникає простір для дослідження ідей, які виходять за рамки повсякденного досвіду. Це відкриває перед глядачами нові перспективи на знайомі теми, багатогранні, часто несподіваного вигляду, які провокують на роздуми та переосмислення.

Драматургічні жанри в анімаційно-ігрових фільмах не обмежуються традиційними жанровими рамками, вони можуть варіюватися від драми до комедії, від фантастики до соціальної сатири. В анімаційно-ігрових фільмах драматургія будується на незвичному поєднанні різних стилів та підходів, завдяки чому, жанровий підхід у таких стрічках залишається відкритим для експериментів.

Кітч у контексті анімаційно-ігрового кіно виступає важливим елементом, що дозволяє авторам виводити на поверхню глибокі соціальні та культурні питання. Використання кітчевих прийомів у таких фільмах

надає можливість створити іронічний та водночас насичений емоціями наратив, що підкреслює абсурдність певних явищ і стереотипів у суспільстві. Кітч, як естетика, часто вдається до перебільшення та стереотипізації, що робить його чудовим інструментом для критики соціальних норм і художніх традицій. Анімаційно-ігрові фільми, що застосовують кітч, можуть слугувати як засіб візуальної алегорії, де яскраві кольори, гіперболізовані образи та недоречні елементи стають символами глибинних проблем сучасності.

Через кітчеві елементи фільми перетворюються на маніфести, які спонукають глядачів замислитися над сприйняттям свого звичного повсякденного життя. Кітч у анімаційно-ігрових фільмах стає важливим інструментом для культурної критики та переосмислення реальності, перетворюючи кожен кадр на запрошення до рефлексії над складними темами, які виходять за межі звичних уявлень про мистецтво і кіно.

Водночас, поряд із кітчем, кемп виступає ще одним важливим елементом, який збагачує анімаційно-ігрове кіно. Кемп сприймається як форма естетики, яка цілеспрямовано підкреслює іронію, перебільшення та незграбність, створюючи простір для гри з культурними нормами і стереотипами. Обидва ці стилі, хоч і відрізняються в своїх підходах, однак мають спільну мету — викликати емоції і змусити глядача задуматися про значення, яке вони вкладають у зображене. У контексті анімаційно-ігрового кіно, кемп може не лише деконструювати традиційні норми, але й ставити під сумнів самого себе, розширюючи межі сприйняття та запрошуючи глядача до нових інтерпретацій.

Кемп, як його розглядає Сьюзен Зонтаг [36], може виконувати особливу роль в мистецтві, в цьому випадку — анімаційно-ігровому кіно, надаючи йому унікального забарвлення через емоційну та візуальну надмірність. Цей стильовий прийом втілює ідею іронії та зворотного сенсу, притаманного масовій культурі, де яскравість, надмірність і

екстравагантність форм стають основою естетики. Сутність кемпу — це любов до неприродного: до штучності та перебільшення [36]. В анімаційно-ігрових фільмах кемп не лише прикрашає, але й підсилює алюзії, загострюючи символічні акценти. Такий підхід дозволяє авторам іронічно дистанціюватися від зображуваного, натякаючи на надмірності сучасного суспільства, які відтворюються через ексцентричний і часто сатиричний стиль.

В анімаційно-ігровому кіно кемп створює естетичний дисонанс між елементами анімації та живої дії, акцентуючи на їхній штучності та умовності. Елементи кемпу, що запозичують найяскравіші символи поп-культури і мистецтва, допомагають створювати образи, які приваблюють і водночас іронічно відсторонюють глядача, запрошуючи його до критичного переосмислення зображеного.

Кемп у такому кіно слугує не лише інструментом для естетизації надмірного, але й викриває внутрішню суть людського прагнення до краси, що часто буває поверховим та ілюзорним. Це свідомо гра з глядацькими очікуваннями, де анімаційно-ігровий гібридний формат створює особливий простір для дослідження та висміювання культурних кліше. Через таку надмірну барвистість і перенасиченість формується особлива, іронічна позиція.

Кемп в анімаційно-ігрових фільмах збагачує їх на одному рівні яскравою і захопливою естетикою, а на іншому — критикою естетичної одноманітності та комерціалізації образів.

Фільм «Наука сну» (2006) режисера Мішеля Гондрі та оператора Жана-Луї Бомпоїнта можна розглядати через призму кемпової естетики, яка активно використовується для створення унікального візуального світу, що балансує на межі між абсурдним і сюрреалістичним. У цій стрічці Гондрі звертається до різноманітних медіа та стилістичних прийомів, поєднуючи елементи стоп-кадрової анімації з живими акторами, що створює

захоплююче візуальне сприйняття, яке ідеально підходить для передачі емоційного стану персонажів. Кемпова естетика, як її описує Сьюзен Зонтаг загалом [36], саме тут проявляється через перебільшення й яскраві візуальні метафори. Гондрі активно використовує іграшкові та фантастичні елементи, створюючи світ, де межа між реальністю та сном стирається. Ця стилізація підкреслює наївно-ідеалізований погляд на любов та стосунки, водночас вносячи іронічні нотки у відображення емоційних переживань персонажів.

Кітч, у свою чергу, може виявлятися як засіб вираження протесту проти загальноприйнятих норм, пропонуючи нові шляхи для передачі емоцій і ідей. Він викликає «чуттєву насолоду», зберігаючи в собі іронію та підкреслюючи контрасти між ідеалами і реальністю.

Джейн Шадболт зазначає, що «у фільмі 'Наука сну' Гондрі використовується кінематографічне оповідання, яке найбільше проявляється у візуальних метафорах, і він застосовує стоп-кадрову анімацію та спеціальні ефекти, зняті без комп'ютерної обробки, щоб втілити свої бачення фантастичного» [35]. Це підкреслює, як Гондрі ефективно використовує гібридні техніки для передачі складних наративів, акцентуючи увагу на взаємодії між реальністю та уявою. Анімаційні вставки, такі як величезні паперові конструкції і персонажі з картону, створюють атмосферу дитячої гри, де навіть найбільш серйозні емоції отримують легковажний, іронічний відтінок.

Як зауважує Анастасія Гущина, спостереження за рухом тканин, силікону чи пластиліну на екрані ніколи не зводиться лише до інтерпретації їх як символів; воно також включає рефлексію над фізичністю цих об'єктів [15]. Ця характеристика стосується усього анімаційного кіно, але особливо виразна в анімаційно-ігровому форматі. Тут відчуття тактильності стає ще більш потужним завдяки контрасту з живою дією, де рух і матеріальність анімаційних елементів підсилюють візуальне та емоційне сприйняття.

Джейн Шадболт пише, що «фільми Гондрі святкують естетику ватяних хмар і целофанових вогнів... вони запрошують аудиторію приєднатися до його невідповідного естетичного світу, а не створювати безшовний фотореалізм» [35]. Це твердження ілюструє, як такі кінематографісти, як Гондрі, використовують стоп-моушн зйомку для створення унікального візуального досвіду, який контрастує з фотореалістичними стандартами сучасного кінематографу.

Гондрі зосереджується на темах сприйняття та пам'яті, що, у свою чергу, втілює певний кітчевий іронічний стиль. Кітчева естетика у «Науці сну» відображає не лише гротескність образів, а й іронію, з якою Гондрі ставиться до зображення реальності. Елементи, які видаються наївними чи простими, у кінцевому рахунку створюють глибокий емоційний резонанс, змушуючи глядача задуматися про абсурдність повсякденного життя. Гондрі використовує кітчеві образи для того, щоб показати, як мрії і реальність можуть перетворитися на предмети мистецтва, що в свою чергу вказує на складність людських почуттів.

Джейн Шадболт говорить, що «спеціальні ефекти Гондрі сприяють руйнуванню традиційних кінематографічних світів, а не створенню занурюючих кінематографічних середовищ» [35]. Таким чином, «Наука сну» через свою унікальну естетику та використання анімаційних технік не лише ілюструє кітчеві ідеї, але й створює простір для глибокої емоційної рефлексії, відзначаючи межу між сміхом і слізьми, реальністю та фантазією.

## **2.2. Технічні способи поєднання анімації та живої дії в анімаційно-ігрових фільмах**

### **2.2.1 Альтернативна класифікація технічних способів поєднання**

Дослідження Фредеріка Літтена та Франциски Брукнер стали основою для розуміння змішування анімації та живої дії як особливого



кінематографічного явища, що реалізується завдяки нетривіальним технічним та стилістичним рішенням. Однак, попри свою значущість, ці підходи можуть бути складними для аналізу, що потребує більш спрощеної класифікації. Складність класифікації зумовлена їх різними підходами та результатами, що виникають при змішуванні медіа. Дослідники більш глибоко аналізують гібридні роботи та зосереджуються на деталях, ніж на основних трьох рішеннях, які б могли поєднати анімацію та живу дію в одному фільмі або ж кадрі.

Класифікація Літтена, яка поділяє прийоми на типи та підтипи може бути дещо заплутаною [20]. Необхідно спростити цю систему, запропонувавши більш загальні та зрозумілі категорії для способів поєднання анімації та живої дії. Це дозволить легше зрозуміти принципи технічного змішування різних типів анімації з живою дією.

Франциска Брукнер у своїх дослідженнях спирається на аналіз Фредеріка Літтена, який зосереджується на мальованій анімації у поєднанні з живою дією. Однак Брукнер розширює цю концепцію, включаючи CGI технології. Брукнер відзначає, що використання CGI робить кіно гібридним [4], однак CGI частіше за все лише підкреслює ігрову дію, а не співіснує із нею на рівних. Така позиція акцентує на важливості розрізнення класичної традиційної анімації та CGI, як технічного інструменту, який доповнює ігрову дію, але не є еквівалентною основою фільму.

Спростована класифікація не лише сприятиме кращому розумінню технічних особливостей створення анімаційно-ігрового гібридного кіно, а й допоможе визначити основні технічні способи, що формують кінематографічну мову таких творів. Ця класифікація передбачає суттєві спрощення на відміну від класифікації Літтена, яка базується суто на мальованому анімаційно-ігровому кіно 1960-1980-х рр. [20], чи на відміну від Брукнер, що визначила ігровий елемент як незмінну переважаючу константу в гібридному зображенні та монтажі [4].

Нова класифікація орієнтується на ці три основні види поєднань, які загально окреслюють різні типи змішування і можуть підходити для аналізу не тільки анімаційно-ігрових фільмів, а й загалом різного гібридного кінематографу чи гібридного відеоконтенту.

Альтернативна класифікація спрямована на спрощення аналізу анімаційно-ігрових гібридів, акцентуючи на основних технічних способах поєднання анімаційних та ігрових елементів. Пропонована система передбачає три ключові категорії: гібридний кадр, монтажний прийом та технологію виробництва (рис. 1). Такий підхід дозволяє ефективніше описувати та оцінювати технічні способи змішування анімації та живої дії, а також дає можливість легше зрозуміти, як саме досягається стилістична цілісність або ж контраст між елементами.

### **2.2.2 Гібридний кадр**

Перш за все, всі анімаційні технології можуть бути поєднані з живою дією завдяки монтажу, і саме на етапі монтажу (мається на увазі «композитинг») частіше за все відбувається «гібридизація», як зауважує Франциска Брукнер [4]. Композитинг — монтажна технологія, що дозволяє об'єднати анімаційний та ігровий елементи в цілісний кадр.

Гібридне зображення забезпечує змішування анімації та живої дії, створюючи унікальне гібридне середовище як окрему кінематографічну реальність, де анімаційний і реальний виміри співіснують, але з різним ступенем злиття чи контрасту.

Класифікуючи гібридні зображення, Франциска Брукнер робить великий акцент на якому рівні (шарі) зображення розташовуються анімаційні та ігрові елементи. Її підхід визначає конкретні способи, через які анімаційні й реальні елементи взаємодіють у кадрі: чи перебувають анімаційні об'єкти на передньому, середньому або задньому плані, чи ж, навпаки, жива дія доповнює анімаційний фон. Брунер припускає, що

розташування елементів створює певну композиційну структуру, що підсилювало би змішування анімації та ігрового елементів [4].

В альтернативній спрощеній класифікації розміщення анімаційних та живих елементів на певних рівнях або ж планах зображення не має вирішального значення. Натомість, ключовим є сам факт змішування анімаційного та ігрового компонентів, незалежно від їх композиційного розташування у кадрі.

До способів створення гібридного зображення Брукнер включає такі технології як ротоскопінг, motion capture та performance capture, оскільки вони спираються на відеоматеріал із акторами, що, на її думку, також додає елементу живої дії в фінальне анімаційне зображення [4]. Франциска Брукнер не поділяє погляди Літтена щодо ротоскопінгу, проте його аргументація заслуговує на увагу. Літтен зазначає, що ротоскопінг слід розглядати лише як допоміжний матеріал для мальованої анімації, а не як дійсно гібридне зображення, тому він повністю виключає її зі своєї класифікації [20].

Панпан Ян, асистентка професора в галузі мистецтв і візуальних культур, зазначає: «Техніка ротоскопії також відкриває нам можливість переосмислити запеклу конкуренцію між Disney і Fleischer в той час» [45, с. 36], що підкреслює бажання аніматорів протистояти домінуючим принципам анімації Disney, які асоціювалися із «гумовою» анімацією, що прагнула до «реалістичності» та «бездоганності». Конкуренція з Disney відображала не лише прагнення до інновацій, але й потребу в унікальному стилістичному вираженні, яке могло б вийти за межі стандартів, нав'язаних великими студіями. Таке прагнення вийти за межі встановлених норм стимулювало подальший розвиток гібридного кіномистецтва, та пошук нових зображальних форм, що зливалися з більш авангардними техніками, відкриваючи нові горизонти для творчого самовираження.

Важливо зазначити, що технології ротоскопінгу, motion capture,

performance capture тощо, хоч і передбачають залучення живих акторів та відеоматеріалів із ними, все одно не утворюють повноцінного гібридного зображення. Це технології виробництва, які є лише допоміжними засобами створення анімації на основі рухів живих акторів, і кінцевим результатом не буде поєднання анімації та живої дії на екрані. Використання живих акторів у цих процесах є невидимим для глядача, і, відповідно, їхня присутність в остаточному зображенні є умовною. Відтак, ротоскопінг, motion capture та performance capture не будуть розглядатися як складові гібридного зображення, оскільки вони залишаються прихованими інструментами створення анімації, який, хоч і заснований на живому акторському русі, проте не формує реальної взаємодії анімаційного та ігрового компонентів. Це відмежування дозволить зосередитися на змішуванні анімаційних та ігрових елементів як рівноправних учасників кінематографічного процесу, де саме технічне поєднання формує характерний образ.

Наприклад, оскароносний фільм «Танго» (1981) режисера, оператора та аніматора Збігнєва Рибчинські є прикладом унікального підходу до виробництва, в якому майстерне композитування плівок на етапі монтажу створило унікальну, безперервну візуальну єдність фільму. Рибчинські накладає один за одним рухи різних персонажів у межах одного статичного кадру. Ця технологія передбачає ретельне планування та кропітку роботу з плівкою, де кожен новий рух чи дія мають бути точно узгодженими з попередньо знятим матеріалом, щоб забезпечити синхронне співіснування елементів. «Танго» демонструє, як за допомогою цієї технології можна створити багатошарове зображення, анімуючи відзнятий матеріал із акторами вже безпосередньо на монтажі.

«Танго» демонструє значний технічний і концептуальний прорив в анімації, доводячи можливості оптичного принтера до максимуму. Кропітка робота, що тривала сім місяців і включала створення 16 000 масок

і сотень тисяч експозицій, показує неймовірну відданість, яка поєднує мистецтво і математику. Попри видимі недоліки, як-от чорні лінії та нестабільність кольорів, ці «вади» лише підкреслюють труднощі аналогового виробництва [5].

Рибчинські працює із гібридним кадром, де глядач одночасно спостерігає кілька сцен, які розгортаються в різних часових проміжках, але займають єдиний простір. Фільм зберігає ілюзію руху в часі, де персонажі виконують свої дії в строгій синхронності, не взаємодіючи між собою, але створюючи відчуття цілісної історії. Технологія композитування плівок передбачає покадрове накладання окремих фрагментів на одну і ту ж ділянку плівки. Рибчинські необхідно було зняти кожен дію окремо, контролюючи рухи акторів, їх тривалість, та їхнє пересування у просторі. Після зйомок ці кадри накладалися один на одного. Кожен шар зображення сприймається як окрема сюжетна лінія, але водночас вони зливаються в єдиний візуальний потік. Це рішення не тільки змінило візуальне сприйняття фільму, але й стало своєрідною метафорою ізоляції кожного персонажа, замкненого у своїх власних діях і віддаленого від інших. Кожен з них існує незалежно, але, водночас і невіддільно від загальної композиції кадру. «Танго» є не просто експериментом із монтажем, а й прикладом того, як ретельне поєднання кадрів дозволяє Рибчинські зобразити паралельне існування подій та тимчасову множинність. Цей фільм як своєрідна оживша світлина, де кожен елемент рухається у своєму ритмі, а глядач сприймає їх як частини єдиного, безкінечного циклу.

Фільм «Facing It» (2018) режисера Сема Гейнсборо та оператора Бруно Гріло, демонструє унікальний підхід до інтеграції анімації та живої дії, що підкреслює складність теми. У цьому фільмі режисер використовує технологію композитингу, щоб злиття анімаційних і реальних елементів створювало враження однієї цілісної візуальної композиції. Гібридний кадр у «Facing It» є важливим інструментом для підкреслення наративу, адже він

дозволяє одночасно досліджувати психологічні стани персонажів через анімацію та показувати їх фізичні дії у реальному світі. У фільмі анімаційні вставки слугують метафорами для внутрішнього переживання героя, трансформуючи його емоції в яскраві візуальні образи. Цей підхід підсилює зв'язок між глядачем та персонажем, забезпечуючи більш повне занурення у світ фільму.

Технологія виробництва фільму передбачає використання стоп-моушн анімації, що поєднується з живими зйомками. Це дозволяє знімати сцени з акторами в реальному часі, а згодом накладати анімаційні елементи на монтажі, які доповнюють та підкреслюють сюжет.

Завдяки інтеграції анімаційних елементів, фільм дозволяє глядачеві побачити, як внутрішні переживання персонажа взаємодіють із зовнішньою реальністю. Це створює особливу динаміку, в якій анімація виступає не лише як декоративний елемент, а як важливий аспект оповіді, що підсилює загальний емоційний контекст. Таким чином, «Facing It» є яскравим прикладом того, як гібридний кадр може перетворити традиційні наративи, розширюючи межі кінематографічного вираження та відкриваючи нові можливості для дослідження складних тем, які виходять за межі звичайного сприйняття.

### **2.2.3 Монтажний прийом**

Монтажний прийом — це художній та технічний засіб, що поєднує кадри або сцени у візуальну послідовність. Монтажні прийоми допомагають зміцнити загальну послідовність ритму або підкреслити дисонанс, забезпечуючи візуальне поєднання анімації та живої дії у рамках одного фільму. Як зазначають кінематографісти Валентин Марченко та Юрій Помазков: «Без сумніву, зміна кадру є одним з найголовніших чинників впливу на глядацьке сприйняття звуко-зорової інформації /.../ Головну роль щодо визначення авторського рішення переходу від кадру до кадру відіграє

мотивація зміни кадру» [49, с. 104]. Таким чином, монтажні склейки не лише забезпечують технічне поєднання двох різних медіумів, а й стають інструментом, що сприяє розкриттю авторського задуму.

На відміну від підходу Брукнер, де кожен тип монтажного прийому детально розглядається [4], ця типологія є більш узагальненою, що значно спрощує аналіз монтажу в анімаційно-ігрових гібридних фільмах, оскільки торкається як традиційних, так і анімаційних монтажних прийомів.

До категорії монтажних прийомів можна виокремити три основні категорії: видима склейка, невидима склейка та перехід. Такий метод дозволяє чітко визначити основні типи монтажних рішень та спрощує їх подальший аналіз в анімаційно-ігрових гібридах.

Монтажна склейка використовується як засіб поєднання анімаційного та ігрового кадрів, створюючи єдиний наративний потік. У своєму дослідженні Валентин Марченко та Юрій Помазков доходять до подібного висновку, визначивши три найголовніші монтажні функції: оповідальна, зіставлення, роз'єднувальна (шокуюча) [49].

Видима склейка акцентує на контрасті між анімацією та живою дією. Це означає, що глядач може чітко бачити, де з'єднуються два кадри, що частіше за все використовується, щоб підкреслити відмінності між компонентами. Помітний монтаж, реалізований через видиму склейку, свідомо підкреслює місце зміни для посилення естетичного враження від взаємодії кадрів. Наприклад, у видимих склейках глядач чітко розуміє момент переходу між анімацією та живою дією, що створює візуальні контрасти у фільмі.

Польський фільм «Дім» (1959), знятий Валеріаном Боровчиком та Яном Леніцею, є влучним прикладом того, як видима склейка може служити для підкреслення контрасту між анімаційними та живими компонентами, що створює відчуття занепокоєння і підсилює сюрреалістичну атмосферу стрічки. Використання видимої склейки в цьому

фільмі акцентує на розриві між двома різними реальностями, які переплітаються, але залишаються взаємно відчуженими. За допомогою цього монтажного прийому автори фільму не приховують меж між анімацією та живою дією, а, навпаки, відкрито демонструють ці розбіжності, щоб викликати у глядача когнітивний дисонанс.

У фільмі видима склейка постає як інструмент контрасту, який дозволяє миттєво перенести глядача з одного простору в інший. У стрічці глядач може чітко спостерігати місця переходу, де анімаційні елементи стикаються з реальними образами, що акцентує увагу на їхній різноманітності. Наприклад, переходи між колажною анімацією та зображеннями живих акторів не є плавними, а навпаки, максимально підкреслюють точку зіткнення двох вимірів. Така відкрита демонстрація переходу стає формою виклику глядацькому сприйняттю, зумисно підриваючи традиційні уявлення про єдність кадру, що підсилює відчуття напруги та химерності атмосфери фільму. Боровчик і Леніца використовують видимі склейки не лише для анімаційних та ігрових сцен, але й для підкреслення метафоричної ізоляції героїні, яка перебуває в сюрреалістичному світі, де анімація, ймовірно, відображає її психічний стан або соціальні зміни та ситуацію в суспільстві. Видима склейка підсилює відчуття розірваної реальності, створюючи враження, що анімаційні та ігрові елементи існують у паралельних площинах, які тільки поверхнево взаємодіють одна з одною. Цей прийом додає фільму концептуальної глибини, дозволяючи глядачеві усвідомити конфлікт історії, що водночас балансує між двома світами – матеріальним і уявним. Окрім того, видимі склейки посилюють сюрреалістичний характер «Дому», де сцени змінюються різко, ніби уривки сну, що не належать до жодної послідовності. Боровчик і Леніца навмисно створюють неорганічний, фрагментарний світ, де анімаційні елементи вриваються у живий простір персонажів, що виглядає як візуальний хаос.

Дослідник Джонатан Оуен описує підхід Боровчика так: «Він створює



прикордонний кінематограф, який розташовується на межах між формами та спонукає нас ставити під сумнів умовну окремість таких категорій, як документальне кіно і художній фільм, есе й наративне кіно, жива дія й анімація. Якщо, до речі, останню категорію можна було б легко розглядати як виключну сферу інтересів Боровчика» [24]. Ця думка прекрасно резонує з методами, використаними у «Домі».

Таким чином, видима склейка стає художнім прийомом, який не тільки руйнує реальність, а й технічним рішенням, що поєднує різноманітні медіуми задля посилення сюрреалістичного образу фільму.

Невидима склейка, навпаки, забезпечує плавність переходу, приховуючи місце з'єднання та створюючи ілюзію цілісності, що сприяє єдності кадрів, зокрема і стилістичній. Такі склейки дозволяють візуально зберігати послідовність, де перехід між анімаційним та ігровим кадром не порушує загального ритму та стилістики фільму. Непомітний монтаж, навпаки, приховує місце з'єднання кадрів, зберігаючи загальний ритм і стилістику фільму. Непомітні монтажні прийоми сприяють створенню цілісного екранного простору фільму, де перехід між анімацією і живою дією відбувається природно, не порушуючи сприйняття глядача.

Канадський фільм режисера Нормана Макларена та оператора Вульфа Кьоніга «Сусіди» (1952) є класичним прикладом використання невидимої склейки як засобу органічного переходу між анімацією та живою дією. МакЛарен та Кьоніг працюють в пікселяції — стоп-моушені з живими акторами. Завдяки чергуванню покадрової та безперервної зйомки виникає ілюзія цілісності екранного простору, де анімація і жива дія не лише взаємодіють, а й буквально зливаються у єдиний і неподільний візуальний ряд.

Невидимі склейки у фільмі «Сусіди» гармонійно поєднують медіуми. Стоп-моушн анімація демонструє природний і невимушений рух акторів, досягаючи плавності, де межа між зображеннями зникає для глядача.

Завдяки цій технології, глядач занурюється в дію і приймає світ, де можливі фізично нереальні рухи, — від стрибків із зависанням у повітрі до миттєвих змін положення акторів у просторі. Ефект цілісності візуального ряду є можливим саме завдяки невидимим монтажним склейкам, що уникають монтажного розриву між кадрами.

Окрім природності рухів акторів, невидима склейка у «Сусідах» додає ритмічної структури фільму. Макларен та Кьоніг зосереджуються на візуальній гармонії історії, досягаючи плавності у зміні кадрів, що посилює стилістичну єдність фільму. Марина Естела Граса пояснює: «Замість того, щоб наголошувати на логічному пріоритеті промислових стандартів у створенні фільмів, Макларен пропонував зосередитися на абсолютному пріоритеті особистого управління технічними механізмами у самому процесі створення фільму» [13, с. 5]. Цей підхід відчутно впливає на «Сусідів», адже саме завдяки контролю над технічними деталями вдалося створити гармонійне поєднання живої дії та анімації. Кожен монтажний перехід спрямований на те, щоб анімаційні елементи безшовно вливалися в живу дію, створюючи безперервність. Таким чином, невидима склейка стає важливим інструментом, який дає можливість глядачеві побачити, як абстрактні анімаційні прийоми можуть органічно існувати поряд із живою дією.

Невидимий монтаж у «Сусідах» підсилює наратив. Оскільки глядач не помічає переходи між кадрами і сприймає дію як цілісну, він сильніше залучається до спостереження за руйнівною природою людської агресії.

Переходи в даній класифікації включають і традиційні, і анімовані переходи, які виступають з'єднувальним елементом між кадрами. Серед них — затемнення, напливи, зміщення, морфінг та інші, які створюють плавні або різкі зміни між медіумами.

Трейлер нереалізованого фільму «Голем» (1993) чеського кінематографіста Їржі Барти демонструє майстерне використання

різноманітних переходів, які органічно поєднують анімацію та живу дію. Особливо цікаво, що сам Їржі Барта описує свою форму вираження так: «Основна естетика, головний метод — це поєднання пластилінової анімації та живої дії. Не окремо, а разом: іноді це живий пластилін; іноді це живі актори; іноді це щось середнє» [2].

У трейлері простежуються безліч типів переходів — від напливів і затемнень до анімаційного морфінгу, де кожен з них виконує свою технічну та естетичну функцію. Барті вдалося досягти балансу між живою дією та анімацією, поєднуючи їх через складну, деталізовану систему переходів, яка підсилює гібридність екранного простору.

Наприклад, напливи у «Големі» працюють як м'які переходи між темними атмосферними сценами, що у поєднанні із рухом камери — то фактичної, то віртуальної — створює ефект занурення у світ, який є водночас і реальним, і уявним. Традиційні та анімовані переходи гармонійно пов'язують фрагменти, залишаючи глядача в постійному русі крізь кадри, які майстерно переплітаються між собою, підсилюючи відчуття містичності та непередбачуваності. Напливи у трейлері забезпечують єдине оповідне ціле, створюючи ілюзію гіпнотичного сну, де час і простір переплітаються у нерозривному потоці. Затемнення ж, які також активно використовуються у «Големі», підкреслюють напругу та динаміку сюжетної лінії. Переходи, що супроводжуються затемненням, вказують на момент прихованої загрози та внутрішнього напруження. Барта створює моменти, коли затемнення стає інструментом візуального ритму, який формує відчуття нестабільності і змушує очікувати нових образів із прихованою загрозою.

Анімаційні переходи у різних анімаційних технологіях в трейлері виконують особливу функцію: вони стають не просто з'єднувальними елементами, а й повноцінними рушіями історії, що взаємодіють з глядачем і ведуть його крізь різні часово-просторові шари фільму. Наприклад,

фрагменти, де анімаційні об'єкти починають плавно змінюватися у фонові елементи живої дії, підсилюють містичну атмосферу, створюючи відчуття, що анімація оживає на очах. Такі анімаційні переходи посилюють візуальну гібридність, розмиваючи кордони між реальним і штучним, що є визначальним рішенням для стилістики фільму.

Трейлер «Голема» демонструє, як переходи можуть бути не лише інструментами технічного з'єднання, але й стилістичними елементами, що підтримують ідею візуальної складності фільму. Їржі Барті вдалося говорити глибшою метафоричною кіномовою.

Отже, з функціональної точки зору, монтаж поєднує анімацію та живу дію, визначаючи спосіб сприйняття просторових і часових вимірів у фільмі. Монтажні прийоми підкреслюють стильові особливості фільму і, звісно ж, істотно впливають на трактування сюжету.

#### **2.2.4 Технологія виробництва**

Деякі особливі технології виробництва анімаційно-ігрових гібридних фільмів можуть охоплювати специфічні етапи зйомки, анімування чи формування сценографії, які забезпечували б інтеграцію анімаційних та ігрових елементів у єдиний просторово-часовий контекст. Тобто, на підготовчому етапі перед виробництвом планується поєднання анімації та живої дії таким чином, щоб гібридизація відбувалася під час зйомок чи анімування в реальному часі, в результаті чого виходить однорідний матеріал, де анімаційний та ігровий елементи вже об'єднані. Такі прийоми мають вирішальне значення для досягнення візуальної єдності в кадрі, адже вони створюють відчуття «синхронності» між анімацією та живою дією.

Наприклад, австрійсько-люксембурзький «Швидкий фільм» (2003), режисера Вірджіла Відріха та оператора Мартіна Путца, є унікальним прикладом анімаційно-ігрового гібридного фільму, що використовує

оригінальну технологію стоп-моушену зі сценами світового кіно у вигляді фізичних фотографічних зображень. Вірджил Відріх створив візуально складну композицію, що поєднує уривки з класичних фільмів, які були вирізані та складені у вигляді паперових моделей, що оживають у кадрі.

Для реалізації цього задуму режисер і його команда спершу відбирали кадри з класичних фільмів, які містили яскраві образи акторів та їх виразну гру. Кожен кадр друкувався, вирізався, склеювався, і отримані паперові моделі покадрово анімувалися під камерою в реальному часі. У кожній сцені використовувалося щонайменше три різні зображення у фоновому, передньому плані та основній дії [32]. Така технологія виробництва дозволяла аніматорам «оживити» велику кількість фактично статичних кадрів з класичних фільмів.

Як пише Кріс Дж. Робінсон, художній директор фестивалів та письменник, у своїй статті: «Fast Film складається з понад 65 000 паперових відбитків окремих кадрів із понад 400 ігрових фільмів... складених у різноманітні об'єкти, включаючи вагони поїздів, літаки, ландшафти та винахідливий «колесо фортуни» — тортурний пристрій» [32].

За рахунок ручної роботи з папером, сцени у «Швидкому фільмі» набувають певного відчуття тактильності, яка відчутно контрастує з ідеальністю цифрових ефектів.

Процес знімання кожного кадру фільму був надзвичайно трудомістким і крім анімування потребував ретельну організацію композиції, де важливим було дотримання структури й логіки драматичної дії, яка мала бути цілісною. Стоп-моушн зйомка дозволяла Відріху та Путцу створити візуальну багатошаровість, де паперовий потяг передав глибину сюжету за допомогою уривків з інших кінофільмів. Як зазначав Вірджил Відріх за статтею Кріса Дж. Робінсона: «Ми оцифрували 1 200 сцен із фільмів... зберігали велику базу даних із назвами, ключовими словами, описами зображень тощо, щоб максимально швидко знаходити потрібний

кадр» [32]. Цей підхід не лише спрощував процес відбору, але й забезпечував необхідну точність і драматичну структуру. Процес перетворення фізичних кадрів у складені паперові моделі та їхнього анімування створював унікальний гібридний ефект, де минуле кінематографу буквально «складається» у нове оповідання. Технологія виробництва, що використовується у «Швидкому фільмі», дає нове життя класичним фільмам, які тут перетворюються на візуальний матеріал для розповіді зовсім іншої історії.

Серед технологій виробництва ще можна виділити, наприклад, такі процеси, як застосування проєкцій, за яких анімаційний відеоряд демонструється на спеціально підготовлені ділянки акторів, декорацій або локацій, дозволяючи анімаційним елементам інтегруватися з ігровою сценою. Подібний підхід сприяє реалістичній взаємодії акторів з анімацією та допомагає зберегти єдність простору в кадрі. Частими є випадки використання задньої проєкції («rear projection»), де анімаційне зображення може бути відтворене на екрані позаду акторів, що створювало би ілюзію їхньої взаємодії з анімацією без необхідності накладення зображень на етапі постпродакшену. Такі технології дозволяють досягти плавного змішування анімації та живої дії, відтворюючи злагоджений просторово-часовий контекст.

## **2.3. Стилiстичнi цiлiснiсть та контраст в анімаційно-ігровому гібридному фільмі**

### **2.3.1 Вибір стилістичного рішення для анімаційно-ігрового фільму**

У цьому випадку важливо підкреслити, що йдеться не лише про технічне комбінування анімації та живої дії, як було розглянуто раніше. Натомість, варто звернути увагу на стилістичні рішення, які здатні

сформувати унікальний візуальний досвід для глядача.

Анімаційно-ігрові гібридні фільми відкривають нові можливості для дослідження стилістичних цілісності та контрасту. Стилiстичнi цiлiснiсть або контраст в анімаційно-ігровому гібридному фільмі є ключовими засобами, що визначають візуальну структуру твору (рис. 2).

Франциска Брукнер вказує на необхідність визначення, чи є елементи анімації та живої дії в гармонії, чи ж навмисно створено дисонанс між ними. Вона пропонує спочатку визначити яка анімаційна технологія використовується, з ціллю зрозуміти з якою силою анімація може бути поєднана з живою дією [4].

Фредерік Літтен у своїй роботі описує, що «... гібридний фільм або епізод телешоу помітно поєднує анімацію та живу дію або різні типи анімації, такі як лялькова анімація та мальована анімація» [20, с. 2]. Я вважаю, що варто уточнити, — «поєднання різної анімації — стоп-моушн та мальованої», оскільки технологія покадрового кінознімання не обмежується лише ляльками. Це доповнення врахує покадрову зйомку не лише ляльок, але й інших об'єктів.

«У гібридних фільмах важливо, хоча й не обов'язково, підкреслювати відмінність між анімацією та живою дією. Така гібридність виступає значущим елементом не лише естетики зображення, але й часто стилю нарації», — підкреслює Міхал Пепьорка [26, с. 190]. І дійсно, використання відповідної анімаційної технології в анімаційно-ігрових гібридних фільмах обумовлено їхньою темою, жанром, драматургією та художньою метою. Художні властивості кожної з анімаційних технологій сприяють створенню унікальної естетики, яка підкреслює наративні ідеї фільму. Ця увага до вибору технології визначає цінність анімаційного компонента як унікального виражального засобу, який дозволяє авторам застосовувати стилістичну єдність для підтримки загального візуального рішення або навмисно створювати контраст для посилення протиріч.

Анімаційно-ігровий фільм вимагає ретельного планування кожної деталі кадру чи сцени, де цілісність або контраст виступатимуть засобами маніпуляції сприйняттям глядача, додаючи кілька рівнів інтерпретації та глибини у змістовий шар фільму.

### **2.3.2 Стилiстична цiлiснiсть**

Важливим аспектом стилістичної цілісності в анімаційно-ігрових гібридах є те, що межі між ілюзією та життям в екранному просторі розмиваються. Екран перетворюється на альтернативний світ, де реальність і вигадка існують як рівноцінні, створюючи нові значення. Цей підхід дозволяє використовувати цю подібність як інструмент для розширення кінематографічної реальності, формуючи новий світ.

«Прапор молоді» (1975) Валеріана Боровчика та Яна Леніци — це вражаючий приклад фільму, де стилістична цілісність досягається шляхом змішування реальності та ілюзії в рамках гібридного кіно. Боровчик та Леніца майстерно з'єднують анімаційні та ігрові компоненти, в першу чергу завдяки синьому кольору, створюючи на екрані цілісний простір, у якому реальне і вигадане співіснують на рівних, стираючи межі між цими світами. Це дозволяє глядачу зануритися в абсолютно унікальне візуальне середовище, яке існує на стику реальності та символічного уявного світу. Кожен кадр ретельно побудований так, щоб анімаційні та живі елементи не контрастували, а гармонійно доповнювали одне одного. Це не просто поєднання двох стилів, а злиття двох реальностей, яке створює новий пласт кінематографічної мови, де фрагментарність не викликає когнітивного дисонансу, а радше підсилює загальне враження від фільму.

### **2.3.3 Стилiстичний контраст**

Стилiстичний контраст мiж анімацією та живою дією створює можливість додаткового акцентування на відмінностях, підсилюючи ідею



розриву між реальністю та вигадкою. У такому підході стилістичний контраст є навмисним, для відділення анімації від живої дії, для створення нового рівня метафоричного осмислення.

Цей контраст часто виступає інструментом для критичного сприйняття реальності, особливо коли глядач чітко бачить поділ між світами, що підсилює ідеї сюжету та додає глибини символічному значенню образів. Стилiстичний контраст дозволяє виділити унікальність кожного медіума у гібридному фільмі.

Фільм «Втрачений світ рукавичок» (1982) режисера Їржі Барти та операторів Владіміра Маліка і Міхала Гахута є вражаючим прикладом використання стилістичного контрасту між анімацією та живою дією, який допомагає відокремити об'єктивну реальність від кінофільму, де героями є рукавички. Анімаційний стоп-моушн елемент, у вигляді німого кінематографу, що зображує рукавички, служить метафорою для розкриття теми ностальгії, що переплітається з реальним світом.

Стилiстичний контраст у «Втраченому світі рукавичок» не лише акцентує увагу на відмінностях між анімаційним і реальним, а й підкреслює, що анімація є формою, яка залишається в межах кіноплівки, яку випадково знаходить головний герой. Цей підхід формує новий рівень метафоричного осмислення, адже, таким чином, фільм вказує на те, що рукавички, які виступають як центральні персонажі, живуть своїм життям у анімаційному світі, тоді як їх справжнє існування у реальному світі залишається непоміченим.

Анімаційний епізод, що функціонує в межах стилістичного контрасту, стає інструментом для розкриття більш глибоких тем, так як історія рукавичок, як повноцінних персонажів, відмінних від реального світу, ілюструє їхню власну ізоляцію в контексті більшого світу. Отже, «Втрачений світ рукавичок» не тільки показує унікальність кожного медіума, а й ставить важливі питання про спосіб, яким ми сприймаємо світ

навколо нас, відкриваючи нові шляхи для рефлексії над концепціями пам'яті та ідентичності.

#### **2.3.4 Засоби досягнення стилістичних єдності або контрасту**

В анімаційно-ігровому гібридному фільмі досягнення стилістичних цілісності або контрасту базується на режисерському задумі та прийнятих рішеннях оператора-постановника, художника-постановника, головного аніматора та режисера монтажу.

Операторська робота є важливим аспектом для досягнення стилістичної єдності чи контрасту. Композиція кадру, план, ракурс, рух камери та характер освітлення є тими компонентами, які можуть поєднувати або підкреслювати різницю між анімаційними та ігровими елементами. Операторські рішення визначають, як буде сприйматися загальний гібридний фільм — чи матиме він єдиний екранний простір, чи виявлятиме відмінності між двома світами.

В анімаційно-ігровому кіно частота кадрів при покадровому кінозніманні також впливає на відчуття ритму та наративну структуру, створюючи відчуття плавного руху або, навпаки, уривчастого, що може підсилювати стилістичне рішення. У цьому випадку оператор-постановник повинен активно комунікувати із режисером та командою анімації, щоб забезпечити рівність між анімаційним та ігровими елементами.

Важливу роль у досягненні стилістичних єдності чи контрасту також відіграє використання віртуальної камери в деяких анімаційних технологіях. Віртуальна камера так само дозволяє оператору працювати з анімаційним компонентом як і з ігровим. Проте, у такої камери більше переваг ніж у фактичної, адже вона здатна відтворити складні технічні рішення, які були б неможливими в традиційних зйомках.

Анімація та жива дія завдяки оператору-постановнику можуть бути змішані з більшою гнучкістю — від аналогових експериментів із

кіноплівкою до використання віртуальної камери в комп'ютерній анімації, — створюючи ілюзію єдиного простору. Новаторські підходи до роботи із камерою є особливо важливими в анімаційно-ігрових фільмах, де комбінування різних стилів і медіумів вимагає уважного та кропіткого підходу. В результаті, майстерність оператора в таких проектах стає не лише технічним викликом, але й творчим процесом, який формує унікальну візуальну мову та збагачує кінематографічний образ стрічки.

Операторський стиль в анімаційних та ігрових сценах може бути як однаковим, так і кардинально відрізнятись, залежно від мети творців і їхніх художніх задумів.

У випадку стилістичної єдності, оператор може застосовувати подібний характер зйомки, використовувати такі ж технічні параметри кадру, ті самі композицію та освітлення в обох елементах, щоб створити гармонійний екранний простір анімаційно-ігрового гібридного фільму. Таке рішення допомагає підкреслити цілісність наративу, де анімація та жива дія сприймаються як невід'ємні частини кіносвіту.

Однак, коли мова йде про контраст, операторські рішення можуть суттєво відрізнятись, що допомагатиме досягти яскравого розмежування між анімаційними та ігровими елементами. Наприклад, можна використовувати більш динамічні та експресивні операторські прийоми в анімаційних сценах, тоді як у живих епізодах акцент може бути зроблений на статичних реалістичності та стриманості. Цей контраст підсилить сприйняття двох відмінних світів, додаючи глибини символічному значенню фільму та спонукаючи глядача до критичного осмислення представлених сюжетів. У такому разі операторська робота стає не лише технічним, а й потужним художнім інструментом для вираження ідей і емоцій, що збагачує загальний кінематографічний стиль стрічки.

Художник-постановник так само працює у тісній співпраці з командою анімації, щоб об'єднати анімаційний та ігровий компоненти або,

навпаки, підкреслити їх візуальне протиставлення. Важливу роль тут відіграє увага до деталей, — від вибору кольорової гами до палітри текстур, які допомагають або інтегрувати анімаційні елементи в реалістичне середовище, або навпаки, підкреслити їхню умовність. Звісно в залежності від концепції фільму, художник-постановник обирає, які елементи слід виділити, а які інтегрувати у загальне стилістичне тло фільму.

Сеттінг у цих фільмах також різниться, часто переходячи від реалізму до умовності або від побутової сцени до фантастичного світу. Гібридна структура дозволяє змінювати простір, переходячи від одного естетичного виміру до іншого, що підсилює глибину оповіді та надає драматургічному задуму додаткового рівня виразності. Відтак, сеттінг у гібридних фільмах стає не лише тлом подій, а й важливим елементом наративу, де кожен простір — чи то реальний, чи то анімований — відображає внутрішні конфлікти персонажів, підкреслює символізм або емоційну напругу. Ця динаміка дозволяє створювати особливий зв'язок між глядачем і світом фільму, де межі між реальністю та ілюзією розмиваються. Анімаційно-ігрові гібридні фільми часто прагнуть використовувати сеттінг як важливий виражальний засіб, представляючи його як візуальну метафору, що посилює основний драматургічний конфлікт. Наприклад, перехід від реального до анімованого світу може символізувати внутрішні трансформації персонажів або ж відображати соціальні та культурні межі, які фільм прагне дослідити. Такі рішення дозволяють кінематографістам структурувати свої твори на кількох рівнях, де зміна сеттінгу одночасно підкреслює як розвиток сюжету, так і внутрішню динаміку історії, надаючи глядачам можливість заглибитися у концептуальний простір фільму.

Аніматор та режисер монтажу, у свою чергу, відповідають за відтворення певного характеру руху анімації, який забезпечує природну інтеграцію анімаційних елементів із реальними об'єктами або акторами, або ж, навпаки, створює навмисний контраст у русі. При цьому, як зазначає

Скотт Букатман, теоретик культури та професор кіно, анімаційні персонажі або об'єкти часто підкоряються своїм «альтернативним фізичним законам, де інерція поступається імпульсу, гравітація діє вибірково, а тверді матеріали можуть ставати нестійкими, що надає анімаційним тілам майже нескінченну гнучкість» [6, с. 304].

Крім того, у своєму дослідженні «Психологічний вплив анімації на візуальну увагу і сприйняття глядача...» С. К. Правін та К. Срінівасан підкреслюють: «Рух анімації та анімований персонаж є значущими факторами, тоді як колір та його інтенсивність є несуттєвими для візуальної уваги глядачів» [28, с. 26]. Це свідчить про важливість динаміки та специфіки анімаційного руху у формуванні візуального сприйняття, що дозволяє анімації максимально ефективно залучати увагу аудиторії. Таким чином, саме рух, а не колір або інша візуальна насиченість, стає визначальним елементом, який формує вплив анімаційних елементів на глядачів.

Фільм Яна Шванкмаєра «Аліса» (1988) є вражаючим прикладом стилістичної цілісності, досягнутої через виняткову роботу оператора-постановника Святоплука Малого, художників-постановників Єви Шванкмаєрової і Їржі Блаха та аніматора Бедріха Гласера, режисерки монтажу Марі Земанової, де кожна деталь візуального ряду слугує концептуальній єдності та підкреслює унікальну інтерпретацію класичної історії Льюїса Керролла.

У «Алісі» Шванкмаєр створює похмуру, сюрреалістичну атмосферу, що ідеально поєднує живу дію з анімаційними елементами, розмиваючи межу між живим та неживим, реальним і вигаданим. Ключову роль у досягненні стилістичної цілісності відіграє художня постановка. Інтер'єри та реквізит у фільмі відзначаються особливою текстурою і матеріальністю, що підсилює ідею взаємодії дитини зі світом, який є одночасно відчуженим і загрозливим. Костюмери продумують образ головної героїні Аліси,

зберігаючи натяк на канон, але додаючи до нього рис готичного та абсурдного, що підкреслює певну позачасовість цього світу. Кожен об'єкт у фільмі, від механізмів до деталей обстановки, сповнений символічного змісту і стає частиною концептуального наративу.

Художники-постановники створюють світ, у якому глядач одночасно відчуває знайомість і певний дискомфорт. Тут кожен кадр — це окрема метафора, яка розкриває психологічну складність і внутрішню боротьбу головної героїні, що потрапляє в ситуації, які постійно кидають виклик її уявленням про реальність.

«Анімація не є просто спеціальним ефектом, а є відчутною метафорою маніпуляції,» — зазначає Джеймс Едвард Фрост у своїй роботі про творчість Яна Шванкмайера [10]. У своїх фільмах Шванкмайер підкреслює природу маніпуляції через взаємодію між живими акторами та ляльками. Це свідчить про те, як анімаційні техніки використовуються для глибшого осмислення людських переживань і соціальних контекстів.

Особлива увага приділяється стилю ляльок, які оживають у фільмі та стають своєрідними метафорами людських страхів і підсвідомих бажань. Завдяки стилю ляльок, які розташовані на межі між реалістичним і казковим, Шванкмаєр досягає відчуття гібридної реальності, де навіть неживі предмети мають власну «особистість» і стають активними учасниками історії. Ці ляльки — не просто анімаційні персонажі, а втілення психологічно насиченої реальності, де умовність та жорсткість їх рухів лише підкреслюють їхню зловісну природу.

Стилістична цілісність фільму «Аліса» відображає незмінну здатність Шванкмаєра поєднувати живе і неживе, створюючи унікальний кінематографічний простір, де кожен елемент візуальної мови несе змістовне навантаження, посилюючи взаємодію глядача зі світом фільму. На думку Іріс Рушоп, анімаційної теоретикіні, «використання «реальних» об'єктів в анімації сприяє ідентифікації з боку глядачів, але також дозволяє

створювати відчуття відмінності...» [34], що забезпечує максимальну залученість, викликає емоційне співпереживання та посилює драматичну напругу.

Анімація та монтаж працюють у синергії, формуючи темпоритм і стилістичну цілісність фільму. Шванкмаєр майстерно застосовує прийоми матч-катів, що дозволяє йому створити практично непомітний перехід з ігрового на анімаційне, де кожен кадр органічно вплітається в наступний, що підтримує динаміку фільму. «Аліса» набуває особливого ритму анімації та монтажу, що підкреслює абсурдність історії. Анімація задає власний характер руху, який часто навмисно контрастує з природністю ігрової дії героїні Аліси. Це посилює відчуття перебільшення та метафоричності, притаманні творчості Шванкмаєра.

Монтаж, виконаний з точністю і злагодженістю, дозволяє Шванкмаєру керувати емоційною напругою, підтримуючи глядача в стані підвищеної уваги. Домінує відчуття циклічності та неминучості подій, де навіть повторювані кадри набувають нового смислу завдяки контексту та майстерному використанню динаміки руху.

Таким чином, в «Алісі» сформований особливий екранний простір, де кожен кадр, кожен рух і кожен монтажний прийом забезпечують моторошне поєднання реальності та ілюзії, підтримуючи стилістичну єдність фільму й заглиблюючи глядача у світ, що балансує на межі абсурду й здорового глузду. Іріс Рушоп стверджує, що «реальність» персонажів, об'єктів, матеріалів у «Алісі» може бути більш переконливою, але це ускладнює сприйняття анімації як такої, оскільки самі об'єкти вже є «мертвими» у реальному світі [34], що безпосередньо посилює стилістичну цілісність стрічки.

Тож, стилістичні єдність або контраст в анімаційно-ігровому гібридному фільмі залежать від узгодженості роботи усієї знімальної команди, які спільно формують візуальну мову фільму, і яка на етапі

монтажу досягає свого фінального вигляду. Кожне технічно-стилістичне рішення фатально впливає на сприйняття ідеї, закладеної в анімаційно-ігровому гібридному фільмі, як на візуальному, так і на семантичному рівнях.

## ВИСНОВКИ ДО II РОЗДІЛУ

У Розділі II були розглянуті ключові аспекти анімаційно-ігрового гібридного кіно, зокрема особливості кінематографічного образу, технічні способи поєднання анімації та живої дії, а також стилістичні інструменти, такі як цілісність та контраст. Вивчення технік та методів поєднання анімації з живою дією показало, що кінематографічний образ у гібридних фільмах може варіюватися від абсолютно цілісного до контрастного, створюючи різні естетичні й смислові ефекти.

Досягнення стилістичної цілісності дозволяє глядачеві повніше зануритися в екранну реальність, а стилістичний контраст, навпаки, акцентує на різниці між анімаційними та живими елементами, додаючи наративу багатозначності та можливість метафоричного осмислення. Обрані технічні прийоми в монтажі, операторській роботі, роботі аніматора та художника, а також унікальні анімаційні стилі, допомагають кінематографістам створювати нові візуальні форми, які розширюють можливості кіно як медіуму. Таким чином, анімаційно-ігрове кіно стає потужним засобом передачі складних ідей, що надає йому особливого місця в сучасній візуальній культурі.

Анімаційно-ігрові гібридні фільми не просто стають новим форматом, а пропонують унікальний простір для візуальної експресії, де злиття анімації та живої дії дозволяє виходити за межі звичних кінематографічних стандартів.

При дослідженні анімаційно-ігрових гібридних фільмів виявлено, як



через застосування різних технічних рішень — гібридного зображення, монтажного прийому та технології виробництва — творці не тільки поєднують медіуми, але й формують нові рівні сприйняття реальності та вигадки.

Розгляд стилістичної цілісності та контрасту також відкрив особливий потенціал анімаційно-ігрових гібридів. Стилiстична єдність робить екранну реальність більш занурювальною, спонукаючи глядача приймати штучне за справжнє, тоді як стилістичний контраст викликає відчуття дисонансу, підкреслюючи метафоричну значущість подій на екрані.

Розширюючи візуальний контекст фільму, ці рішення піднімають кіно на вищий рівень, де кожен елемент, будь то анімаційний чи ігровий, мають додаткові шари сенсу, перетворюючи гібридне кіно на потужний інструмент критики, аналізу і відображення сучасного світу.

### РОЗДІЛ III

## АНІМАЦІЙНО-ІГРОВІ ГІБРИДНІ ФІЛЬМИ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО КІНЕМАТОГРАФУ

### 3.1. **Метамодерні тенденції в анімаційно-ігровому гібридному кіно**

Якщо говорити про сучасне анімаційно-ігрове гібридне кіно, то його метамодерністська природа сприяє об'єднанню протилежностей, що надає йому глибокого філософського змісту і допомагає переосмислити певні явища під новим кутом зору, і до того ж, дати глядачу альтернативний кінематографічний досвід. Метамодернізм як філософський та естетичний напрямок підкреслює важливість такого поєднання протилежностей для формування нової художньої мови. В анімаційно-ігровому гібриді цей підхід дозволяє анімації та грі взаємодіяти у постійній динаміці, змушуючи глядача відчувати глибше, ніж традиційні кіноформати, і тим самим розширювати власні естетичні межі.

Метамодернізм, пишуть дослідники Тимотеус Вермюлен і Робін ван ден Аккер, «коливається між сучасним ентузіазмом і постмодерною

іронією, між надією та меланхолією, між наївністю та знанням, емпатією та апатією, єдністю та множинністю, тотальністю та фрагментацією, чистотою та двозначністю... Кожного разу, коли метамодерний ентузіазм переходить у бік фанатизму, гравітація тягне його назад до іронії; у той момент, коли його іронія коливається в бік апатії, гравітація тягне його назад до ентузіазму» [41, с. 5-6]. Ця коливальна природа знаходить своє ідеальне втілення в анімаційно-ігровому кіно, де серйозність тем розкривається крізь призму іронії. Це особливо актуально у фільмах, де гра з наївністю і знанням дозволяє глибше проникнути в суть теми, не втрачаючи її іронічного виміру. Метамодернізм часто знаходиться на межі протилежних емоційних і стилістичних станів, створюючи відчуття постійного коливання. Це коливання яскраво проявляється в анімаційно-ігровому кіно, яке пропонує глядачеві унікальний подвійний досвід реальності та вигадки. Такий підхід відображає метамодерністську концепцію «подвійної присутності», де глядач одночасно вірить у видиме, але й сумнівається в ньому. Ця багат шарова природа сприйняття відкриває нові горизонти інтерпретації, особливо у фільмах, що акцентують увагу на багатозначності та парадоксальності змісту. Водночас вона посилює культурний вплив фільму, розкриваючи складність його тематики та поглиблюючи зв'язок із аудиторією.

Анімаційно-ігрові фільми часто створюють навмисні «розриви» між реальністю та вигадкою, що відповідає метамодерній тенденції до взаємодії між світом як він є і тим, яким ми або хтось інший може його уявляти. У цьому контексті гра із сприйняттям дозволяє глибше проникнути в сутність реальності через ілюзію. Такий підхід перетворює глядацький досвід на процес інтелектуальної та емоційної взаємодії, де екранні образи спонукають до переосмислення побаченого. Це не лише викликає сумніви щодо сприйняття реального, але й розширює можливості кіно як засобу для глибокої рефлексії.

Метамодерне кіно активно працює з глибинними, нерідко суперечливими емоціями. Анімаційно-ігрові гібриди розширюють спектр емоційного сприйняття, вводячи в гру абстрактні та сюрреалістичні елементи. Таке кіно прагне не тільки розуміти, але й відчувати — воно виходить за межі раціонального і змушує переглянути власні емоційні й естетичні принципи.

Метамодерне мистецтво сприяє створенню автентичності, яка «збирає» реальність і вигадку в єдине ціле, збагачуючи зміст. У цьому контексті анімаційно-ігрові фільми можуть поєднувати ці світи так, щоб іронічно й широко демонструвати справжність. Пол Веллс підкреслює, що анімація, залишаючись модерністською практикою, «у будь-який момент може одночасно створювати новий медіум для вираження, а також удосконалювати засоби для вираження вражаючого та радикального контенту» [42]. Така гнучкість дозволяє анімаційно-ігровим фільмам створювати унікальні форми. Крім того, метамодернізм апелює до прагнення автентичності як реакції на багатопланове перевантаження сучасного світу. Анімаційно-ігрові фільми, завдяки своїй можливості «склеювати» реальне й вигадане, відкривають унікальні можливості для емоційної залученості глядача, запрошуючи його до співпереживання новим способом, який, у свою чергу, стимулює інтерес до переосмислення і мистецьких реалій теж.

Оскільки метамодернізм схильний до синтезу, а не просто до розділення або контрасту, гібридне кіно можна розглядати як новий медіа-синтез. У цьому синтезі анімація і жива дія не просто існують поряд, але й набувають нових якостей, через що кіно стає симбіозом різних форм. У такому контексті анімаційно-ігровий гібрид виступає не лише як візуальний експеримент, а й як новий спосіб комунікації із глядачем завдяки гібридності форм.

Люк Тьорнер у своєму маніфесті пише: «Метамодернізм вітає

поєднання старого і нового, високої та масової культури, змішуючи їх у формах, які є водночас щирими та грайливими» [40]. Ця концепція заохочує створення «колажів» форм, стилів і жанрів, об'єднуючи старі й сучасні підходи, а також високі теми з низькими. Анімаційно-ігрові гібриди ідеально втілюють цю ідею, пропонуючи унікальний візуальний і наративний досвід, який завдяки «колажній» естетиці викликає потужні емоційні реакції. У такому підході кожен елемент збагачує загальне враження, додаючи нові пласти інформації, часто суперечливі, що підсилює складність і багатогранність сприйняття.

Метамодернізм стимулює не пасивне сприйняття, а інтерактивний досвід, коли глядач одночасно приймає і ставить під сумнів те, що бачить. Це створює кінематографічний «колаж», де поєднання стилів і жанрів формує багатовимірний досвід, роблячи наратив особистісним і емоційно насиченим.

Такий підхід до кінематографу відкриває можливість для нового типу культурного аналізу, що дозволяє вивчати сучасне суспільство через призму синтезу культурних та естетичних елементів. Фільми, що ґрунтуються на метамодерністському підході, дозволяють критично поглянути на питання ідентичності, автентичності та соціальних цінностей, пропонуючи свіжий погляд на роль культури у глобальному контексті.

Наприклад, фільми Мішеля Гондрі, де глядач постійно «коливається» між магічною атмосферою анімації та реалістичною живою дією, є яскравим прикладом метамодерністської естетики в анімаційно-ігровому кіно. Тимофій Кохан, кандидат мистецтвознавства, у своїй монографії про Гондрі пише: «У різних стрічках режисер експериментує із зближенням і жанрів кіно, і різних площин, у яких людина може існувати. «Реальність» і «фантазія» зустрічаються, стикаються, перехрещуються, «пронизуючи» одна одну чи «накладаючись» одна на одну» [47, с. 280]. Гондрі майстерно використовує такий підхід, щоб передати складні концепції, що вимагає від

глядача активного інтелектуального залучення.

Сам режисер влучно зазначає: «Креативність дуже тісно пов'язана з певною формою інфантильності» [12]. Це твердження пояснює його підхід до створення кіно, де майже дитяча уява стає джерелом нестандартних ідей, які відкривають нові горизонти у візуальній розповіді.

У французько-бельгійському фільмі «L'écume des jours» / «Піна днів» (2013) Мішеля Гондрі ми бачимо яскраву реалізацію метамодерністської естетики, що створює унікальний простір для втілення складних філософських тем. Цей фільм, як і інші роботи Гондрі, майстерно балансує між іронією та щирістю, поєднуючи анімацію та живу дію у візуальному стилі, який підносить буденність до рівня магічної реальності та дозволяє глядачеві зануритися у світ, де кордони між реальністю та ілюзією практично розмиті.

Гондрі разом з оператором-постановником Крістофом Бокарном використовують анімацію, щоб показати глибину почуттів і переживань героїв, стають умовним завдяки лише символічним натякам. Візуальні метафори, такі як плаваюча у воді кімната або квітка у легенях, стають потужними алегоріями мінливості життя та крихкості щастя. Такі рішення не лише створюють фантастичну атмосферу, але й забезпечують аудиторії інтуїтивне розуміння емоцій, які наративно не завжди передаються напрямку.

Режисер сам відзначає, що складні теми, такі як смерть і хвороба, можна зробити більш прийнятними для глядача через їхнє зображення у сновидному ключі. В інтерв'ю Райану Лембі він сказав: «Якби тема не була настільки фантастичною та сюрреалістичною, вона могла б бути настільки сумною, що це стало б майже нестерпним. Тож чи робить мрійливий підхід до складних тем, як-от смерть чи хвороба, їх легшими для сприйняття? Я думаю, так. Я хотів знайти просту історію, де б я міг використати всю свою креативність та ідеї. І через те, що історія проста, це дозволило мені

дослідити багато способів її ілюстрації» [18].

Естетика «колажу» у «Піні днів» проявляється в частому використанні візуальних прийомів, які чергуються між абсурдними і сентиментальним, анімаційні монтажні переходи та стоп-моушн додають символізму, де кожна деталь існує між фантазією і реальністю, між щирістю почуттів і глибокою іронією існування. Гондрі не боїться звертатися до контрастів, які притаманні метамодернізму: наївність і меланхолія тут постають як доповнюючі одна одну складові людської природи.

Таким чином, «Піна днів» виходить за межі традиційного анімаційного або ж ігрового кінематографу, стаючи естетичним маніфестом метамодернізму. Візуальна мова Гондрі тут сповнена метафор і символів, які розширюють її до меж особистісного і суспільного. Фільм «Піна днів» Мішеля Гондрі є одним з найяскравіших прикладів анімаційно-ігрового кіно, оскільки втілює унікальну здатність цієї форми кіно експериментувати із наративом, візуальною стилістикою і глибиною емоційних переживань. Гондрі майстерно поєднує іронію та щирість, і саме це дозволяє йому розкрити складну тему, роблячи анімацію не лише технічним прийомом, а й важливим засобом вираження. У його руках анімаційні елементи стають дієвим інструментом, які не просто доповнюють гру акторів, а й поглиблюють символічний шар історії.

Режисер також розповідає, що хоча деякі його сцени можуть викликати асоціації з роботами деяких митців, він намагається уникати впливу існуючих форм мистецтва: «Загалом я намагаюся не звертатися до вже існуючих мистецьких форм, створюючи свої фільми» [18]. Такий підхід Гондрі підкреслює його прагнення створювати унікальні художні світи, які відображають не лише сюжет, а й внутрішній світ автора.

Гондрі є важливою фігурою у сучасному кінематографі, оскільки він постійно розширює можливості звичного кіномистецтва, вводячи нові засоби для візуального оповідання, які одночасно і викликають інтерес, і

змушують задуматися. Його здатність працювати з простором і часом у метамодерністському контексті перетворює кожен фільм на яскраве полотно, яке глядач може інтерпретувати на різних рівнях. Як зазначає Тимофій Кохан, «творчо-пошуковий характер режисури Гондрі, яка відображає принципово нові естетико-виражальні засоби, нові ракурси художнього мислення і режисерів, і операторів, і монтажерів, і акторів, підтверджує, що у європейському культурному просторі досить впевнено формується кінематографічна «неокласика», яка вже сьогодні потребує теоретичного осмислення» [47, с. 287].

«Піна днів» і творчість Мішеля Гондрі загалом є цінним внеском у сучасний кінематограф, адже вони допомагають переосмислювати реальність і розширювати естетичний досвід глядача, відкриваючи нові шляхи для розвитку та дослідження анімаційно-ігрового кіно.

### **3.2. Перспективи розвитку сучасного анімаційно-ігрового гібридного кіно**

Анімаційно-ігрове гібридне кіно має значні перспективи розвитку, адже дозволяє поєднувати унікальні експерименти на екрані з відчуттям «живого» мистецтва, створеного вручну. Ручна робота додає фільмам неповторності, яку важко досягти суто цифровими методами, тим самим підкреслюючи внесок індивідуального митця у процес.

Звісно, комп'ютерні технології та штучний інтелект продовжуватимуть розвиватися, удосконалюючи технологічні процеси та полегшуючи певні аспекти виробництва, але аналогова анімація залишатиметься явищем, яке забезпечуватиме більш інтимний досвід глядача.

Поєднання аналогових елементів і ручної роботи з новими технологіями надає анімаційно-ігровому кіно унікальну художню виразність. Ця традиція демонструє важливість людського фактору в



процесі, оскільки кожен кадр стає носієм автентичності й майстерності, яку складно відтворити за допомогою автоматизованих процесів.

Хоча штучний інтелект продовжуватиме впливати на анімаційне виробництво, анімаційно-ігрове гібридне кіно нагадує, що людська креативність залишається важливим аспектом, який ШІ не може повністю замінити, особливо у сферах, що вимагають глибокого занурення у творчість. Цей аспект є особливо цінним у процесі створення емоційно насичених фільмів, що здатні резонувати з глядачем на глибшому рівні.

Безперечно, завдяки поєднанню аналогових методів із новими технологіями, такими як ШІ чи CGI, кінематографісти і надалі створюватимуть екранні твори. Роль ШІ у кіновиробництві полягає не лише у спрощенні технічних завдань, але й у розширенні експериментальних можливостей режисерів, операторів, художників та аніматорів.

Однак саме людська креативність, ручна праця та унікальність у виконанні дозволяють створити фільми, які можуть протистояти одноманітності цифрового контенту. Завдяки цьому, анімаційно-ігрове гібридне кіно розкриває глибокий сенс людської творчості, що залишається важливим навіть у світі, де комп'ютери виконують все більше технічних завдань.

Анімаційно-ігрове кіно, ймовірно, буде продовжувати зосереджуватися на збереженні рукотворності та оригінальності, які важко замінити чи відтворити виключно за допомогою комп'ютерних технологій. Гібридні фільми залишатимуться тими, які здатні поєднувати найкращі риси обох методів, зберігаючи притаманну їм унікальність і неповторність. У поєднанні аналогових та цифрових методів кіно отримає нові можливості для досягнення унікальної естетичної гармонії, де теплота традиційної ручної роботи буде збалансована технічною точністю сучасних технологій. Виважене поєднання цих підходів відкриває шлях до створення

кінематографічних творів, які зможуть не лише інтегрувати найкраще з видів кіно і способів виробництва, але й перевершити обмеження кожного з них окремо.

Сучасне анімаційно-ігрове кіно стає простором, де відбувається активний діалог між технологією та мистецтвом, демонструючи, що автоматизація може підсилити креативність, але не замінити її. Гібридний формат дозволяє авторам уникнути стандартизації візуального контенту, він стає інструментом для створення унікальних кіноісторій, які не просто розповідаються, а проживаються глядачем. Саме тому анімаційно-ігрове кіно стає особливим простором для експериментів, адже воно пропонує нескінченні можливості, а також створення візуальних світів. Кінематографісти все частіше звертаються до традиційних анімаційних технік, таких як стоп-моушн або мальована анімація, інтегруючи їх у ігровий контекст. Це не просто данина минулому — традиційні методи втілюють людський фактор, що додає кінематографічному досвіду тепла та автентичності, які неможливо досягти виключно за допомогою цифрових технологій.

Анімаційно-ігрове кіно запрошує до вдумливого споглядання та зосередження уваги на деталях. Залучення глядача до процесу співпереживання і рефлексії тут залежить від особливого злиття форм та технологій, що сприятиме створенню щоразу неповторних кінематографічних творів.

Гібридне кіно, яке об'єднує унікальні техніки та експериментує з новими підходами, знаходиться на передовій кіномистецтва, прокладаючи шлях для майбутніх поколінь кінематографістів. Автори повсякчас будуть розширювати кінематографічну мову, збагачуючи її новими смисловими та візуальними рівнями, які відкриватимуть ще ширші можливості для дослідження як анімаційно-ігрових, так і інших видів кіногібридів.

Глядач сучасності стає значно вибагливішим: він уже сформував свій

естетичний смак і світогляд, насичений кінематографічними шедеврами, і тепер його важко здивувати.

Бейдж Адамс у своїй статті про анімаційно-документальне кіно пише наступне: «Тим часом не можна ігнорувати той факт, що умови глядацького сприйняття змінилися. У цифрову епоху миттєвого зв'язку та графічної перенасиченості, коли кіно вже не є матеріальною, церемоніальною подією, навколо якої ми організуємо свій день, деякі речі можуть більше не бути представленими у звичних термінах. В анімації деякі режисери почали встановлювати більш гнучкі, симбіотичні відносини між темами своїх робіт і аудиторією. Результати можуть бути посередніми, але іноді — вражаючими» [1]. Звісно це стосується не тільки гібридних фільмів, а і всього кінематографу.

Сучасне кіно перебуває на межі переосмислення своїх традиційних форм і способів взаємодії з аудиторією. Умови сприйняття змінилися настільки, що для збереження своєї актуальності кінематографічним творам необхідно адаптуватися до нової реальності, де зростаюча конкуренція між контентом і змінений контекст його споживання вимагають більш гнучких і креативних рішень.

Тривалий час кіно дарувало глядачу можливість переживати нові досвіди, захоплюватися оригінальними сюжетами і досконалою технічною майстерністю, тож вразити глядача зараз — завдання не з легких. Щоб задовольнити ці зростаючі вимоги, кінематографісти будуть шукати нові шляхи та підходи, щоб не лише утримати увагу глядача, а й дати йому те, чого він не очікує.

Як зазначає кінокритик Девід Стеррітт, деякі кінематографісти іноді «нагадують «божевільних вчених», які штовхають межі кіно до таких висот, яких воно раніше не досягало» [37]. Тож, майбутнє анімаційно-ігрового кіно, швидше за все, буде сповнене ризикованих кроків і несподіваних рішень, де традиційні анімаційні методи вишукано переплітатимуться із

новими цифровими технологіями.

Сучасне гібридне кіно буде сповнене креативної сміливості, де глядача чекатимуть несподівані поєднання стилів і наративів, що кидатимуть виклик звичному сприйняттю кінореальності. Кінематографісти виходитимуть за межі традиційних форм і будуть працювати на перетині медіа, змішуючи обидва види кіно — анімаційний та ігровий.

### **ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ III**

Анімаційно-ігрове гібридне кіно, як важлива частина сучасного кінематографу, демонструє певні метамодерні тенденції, що надає йому глибокої філософської насиченості. Гібридні фільми спонукають глядача як до занурення в нову реальність, так і до роздумів над її природою, що значно розширює можливості комунікації з глядачем.

Анімаційно-ігрове кіно втілює сучасний погляд на мистецтво як симбіоз розмаїтих форм і засобів вираження, який перегукується з цінностями метамодернізму.

Анімаційно-ігрове гібридне кіно стає надзвичайно потужним засобом культурної та естетичної комунікації, оскільки воно втілює тенденції сучасності та надихає на нові способи інтерпретації реальності. Гібридний підхід дозволяє режисерам виходити за рамки звичних форматів, створюючи інтерактивний кінематографічний простір.

Таке кіновиробництво має значні перспективи завдяки своїй здатності поєднувати унікальні аналогові та цифрові експерименти. Попри розвиток цифрових технологій та штучного інтелекту, аналогова анімація залишається невід'ємною частиною кінематографічного процесу, додаючи анімаційно-ігровим фільмам автентичності та неповторності.

У майбутньому гібридні фільми можуть стати ще більш інтерактивними та багатовимірними. Такі твори залишатимуться актуальними через їхню здатність залучати глядача до глибокого, емоційного досвіду, пропонуючи цікавий екранний світ.

Анімаційно-ігрове гібридне кіно сьогодні стає важливим засобом для переосмислення мистецтва та культури. Воно не тільки відкриває нові перспективи для візуальної естетики та наративних форм, але й привносить у кінематограф простір для більш щирого спілкування з глядачем. Подібне кіно не лише збагачує світовий культурний фонд, а й задає напрямок для розвитку кінематографа як найбільш експериментального з усіх мистецтв.

Отже, анімаційно-ігрові гібриди не тільки розширюють можливості традиційної кіномови, а й надають новий голос ідентичності, що активно відгукується на виклики сучасного світу. Унікальна здатність цих фільмів поєднувати, на перший погляд, непоєднуване завжди резонуватиме глядачу на глибокому емоційному рівні.

## ВИСНОВКИ

В результаті дослідження анімаційно-ігрових гібридних фільмів та їхніх стилістичних і технічних рішень вдалося виконати всі поставлені завдання та досягти мети дослідження.

1. Гібридна форма кінематографічної практики з акцентом на поєднанні анімації та живої дії була розглянута як унікальне явище, яке утворює новий кінематографічний формат. Ця форма відкриває перспективи не лише для візуального експерименту, а й для створення концептуальних творів, які ставлять під сумнів звичні рішення.

2. Анімаційно-ігрові фільми, де анімаційні та ігрові елементи є рівноцінними, демонструють значну важливість обох складових для досягнення цілісності кінематографічного простору. Рівноцінне інтегрування цих двох складових створює багатовимірні наративи, які стимулюють глядача до активного залучення та емоційної ідентифікації, розширюючи межі глядацького сприйняття.

3. В ході дослідження були виокремлені традиційні анімаційні технології, що використовуються без сучасних цифрових засобів, таких як AI, CGI, motion capture, VFX, що дозволило зосередитись на класичних техніках і розкрити їхній творчий потенціал. Аналіз цих технологій підтвердив, що вони не лише мають історичну цінність, але й залишаються

потужним засобом для досягнення унікальної візуальної стилістики у фільмах, особливо в умовах, де необхідна матеріальність і тактильність.

4. У роботі комплексно досліджено можливості кінематографічного образу та візуальної мови анімаційно-ігрового кіно, що дозволяє вийти за межі традиційного уявлення про розповідь та зміст.

5. Спрощена класифікація технічно-стилістичних рішень, розроблена в межах дослідження, допомагає глибше зрозуміти особливості та методи поєднання анімаційних та ігрових елементів, спрощуючи аналіз та виробництво гібридних фільмів.

6. Дослідження способів досягнення стилістичної цілісності або, навпаки, контрасту між анімацією та живою дією у фільмах виявило, що такі рішення можуть суттєво впливати на емоційне сприйняття та загальне розуміння наративу глядачем.

7. Розглянуті фільми демонструють значення стилістичного вибору в побудові візуальної естетики анімаційно-ігрових гібридів, а також підтверджують їхнє значення як об'єкту для подальших кінематографічних досліджень.

8. Оцінено роль анімаційно-ігрових гібридів у метамодерному кінематографі, де цей формат дозволяє передати нові змісти, емоційні стани та складні філософські ідеї, що особливо важливо в сучасному культурному контексті. Анімаційно-ігрове кіно стає важливим інструментом для переосмислення звичних форм екранної оповіді, властиву метамодернізму.

Таким чином, дослідження показало, що анімаційно-ігрове гібридне кіно стало важливим інструментом у розвитку можливостей кіномови та має значний потенціал для подальших досліджень як унікальної форми кінематографа.

Цей формат не лише розширює межі традиційного кіно, але й дозволяє переосмислювати підходи до візуального оповідання. Універсальність і адаптивність анімаційно-ігрового кіно сприяє його

актуальності в сучасному культурному дискурсі, відкриваючи перспективи для новаторських рішень як у художньому, так і в технічному аспектах. Це кіно демонструє унікальну здатність створюючи новий рівень інтерактивності між твором та аудиторією, що робить його вагомим внеском у кінематографічну практику.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adams B. When Documentaries Get Graphic: Animation Meets Actuality. Documentary Magazine, 2009. URL: <https://www.documentary.org/feature/when-documentaries-get-graphic-animation-meets-actuality> (дата звернення: 28.10.2024).
2. Ballard P. Magic Against Materialism: Czech Animator Jiri Barta Interviewed About the Golem. Kinoeye: New perspectives on European film. URL: <https://www.kinoeye.org/03/09/ballard09.php> (дата звернення: 26.10.2024).
3. Bourriaud N. Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World. New York: Lukas & Sternberg, 2002. 96 p.
4. Bruckner F. Hybrid Image, Hybrid Montage: Film Analytical Parameters for Live Action/Animation Hybrids. Animation: An Interdisciplinary Journal. 2015. Vol. 10(1). P. 22–41. DOI: [10.1177/1746847715570815](https://doi.org/10.1177/1746847715570815) (дата звернення: 10.10.2024).
5. Bruyn D. Dancing into Acoustic Space. Animation Studies. 2020. Vol. 15. P. 1–9. URL: <https://journal.animationstudies.org/dirk-de-bruyn-dancing-into-acoustic-space/?fbclid=IwAR3cAu6hN3-JVpRhjofQfT3qtTxJH3rJP9mOz5SBMKinCO1xuEAYy7TkPw4> (дата звернення: 22.10.2024).



6. Bukatman S. Some Observations Pertaining to Cartoon Physics; or, The Cartoon Cat in the Machine. In K. Beckman (Ed.), *Animating Film Theory*, 2014. DOI: [10.1215/9780822376811-018](https://doi.org/10.1215/9780822376811-018) (дата звернення: 25.10.2024).
7. Caeiro F. *The Cinema of In-Betweenness: Hybrid film, its creative potential and the problem of its definition*: Dissertation, Design Cultures: 11.12.15. URL: [https://www.academia.edu/28625735/ The Cinema of In Betweenness Hybrid film its creative potential and the problem of its definition](https://www.academia.edu/28625735/The_Cinema_of_In_Betweenness_Hybrid_film_its_creative_potential_and_the_problem_of_its_definition) (дата звернення: 10.10.2024).
8. Crafton D. *Before Mickey: The animated film, 1898–1928*. Chicago: University of Chicago Press, 1993. 436 p.
9. Ebert R. A film about a film about itself. RogerEbert.com, 2009. URL: <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-man-with-a-movie-camera-1929> (дата звернення: 10.10.2024).
10. Frost J. Jan Svankmajer: Film as puppet theatre. *Animation Studies*. 2016. Vol. 11. URL: <https://oldjournal.animationstudies.org/category/volume-11/james-frost-jan-svankmajer-film-as-puppet-theatre/> (дата звернення: 25.10.2024).
11. Giżycki M. Animation since 1980: A Personal Journey. In F. Bruckner, N. Gilić, H. Lang, D. Šuljić & H. Turković (Eds.), *Global Animation Theory: International Perspectives at Animafest Zagreb*. New York: Bloomsbury Academic. 2019. P. 3–10. DOI: [10.5040/9781501337161.ch-001](https://doi.org/10.5040/9781501337161.ch-001). (дата звернення: 22.10.2024).
12. Gondry M. Michel Gondry: I believe in Utopia. *The Talks*. URL: <https://the-talks.com/interview/michel-gondry/> (дата звернення: 1.11.2024).
13. Graça M. E. Cinematic Motion by Hand. *Animation Studies Online Journal*. 2005. Vol. 1. P. 1–7. URL:

- [https://www.researchgate.net/publication/233971561\\_Cinematic\\_Motion\\_by\\_Hand](https://www.researchgate.net/publication/233971561_Cinematic_Motion_by_Hand) (дата звернення: 10.10.2024).
14. Gunning T. The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In *The Cinema of Attractions Reloaded*, edited by W. Strauven. Amsterdam University Press, 2006. URL: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt46n09s.27> (дата звернення: 1.10.2024).
  15. Gushchina A. Towards a Materialist Theory of Animated Documentary. *Animation Studies*. 2023. Vol. 18. URL: <https://oldjournal.animationstudies.org/anastasiia-guschina-towards-a-materialist-theory-of-animated-documentary/> (дата звернення: 2.10.24).
  16. Harryhausen R. It had to be impressive. *The Flashback Files*. URL: <https://www.flashbackfiles.com/ray-harryhausen-interview> (дата звернення: 26.10.24).
  17. Kim J. *Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-Media Age*. Bloomsbury Academic, 2016. 46 p.
  18. Lambie R. Michel Gondry interview: Mood Indigo, Eternal Sunshine, Ubik. *Den of Geek*, 2014. URL: <https://www.denofgeek.com/movies/michel-gondry-interview-mood-indigo-eternal-sunshine-ubik/> (дата звернення: 29.10.24).
  19. Lim D. It's Actual Life. No, It's Drama. No, It's Both. *The New York Times*, 2010. URL: <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/2010/08/22/movies/22hybrid.html> (дата звернення: 1.11.24).
  20. Litten F. S. A mixed picture: Drawn animation/live action hybrids worldwide from the 1960s to 1980s. URL: <https://litten.de/fulltext/mixedpix.pdf> (дата звернення: 10.10.2024).
  21. Livingstone T. G. *Franchise Aesthetics: Looking at Hybrid Live-Action/Animated Images*. Doctor of Philosophy (PhD) thesis, University

- of Kent, 2021. DOI: [10.22024/UniKent/01.02.89684](https://doi.org/10.22024/UniKent/01.02.89684) (дата звернення: 10.10.2024).
22. Luz F. C. Animation Documentaries and Reality Cross-Boundaries. *International Journal of Film and Media Arts*. 2016. Vol. 1. P. 42-49. URL: [https://www.researchgate.net/publication/301766232\\_Animation\\_Documentaries\\_and\\_Reality\\_Cross-Boundaries](https://www.researchgate.net/publication/301766232_Animation_Documentaries_and_Reality_Cross-Boundaries) (дата звернення: 10.10.2024).
23. Metz C. *Language and Cinema*. Translated by D. J. Umiker-Sebeok. The Hague: Mouton & Co., 1974. 304 p.
24. Owen J. An Island Near the Left Bank: Walerian Borowczyk as a French Left Bank Filmmaker. In M. Goddard & E. Mazierska (Eds.), *Polish Cinema in a Transnational Context*. Rochester Studies in East and Central Europe, Boydell & Brewer. 2014. P. 215–235. URL: [https://www.academia.edu/8123162/An\\_Island\\_Near\\_the\\_Left\\_Bank\\_Walerian\\_Borowczyk\\_as\\_a\\_French\\_Left\\_Bank\\_Filmmaker\\_in\\_Michael\\_Goddard\\_and\\_Ewa\\_Mazierska\\_edts\\_Polish\\_Cinema\\_in\\_a\\_Transnational\\_Context?source=swp\\_share](https://www.academia.edu/8123162/An_Island_Near_the_Left_Bank_Walerian_Borowczyk_as_a_French_Left_Bank_Filmmaker_in_Michael_Goddard_and_Ewa_Mazierska_edts_Polish_Cinema_in_a_Transnational_Context?source=swp_share) (дата звернення: 1.11.2024).
25. Parker O. G. To the Moon and Back: Devising Theatre with George Méliès A Trip to the Moon. Undergraduate Research Scholars Thesis, Texas A&M University, 2022. URL: <https://oaktrust.library.tamu.edu/items/be1b4b31-aacb-449e-bfb0-f3663ab1e2f4> (дата звернення: 10.10.2024).
26. Piepiorka M. Spaces of difference: Narration in animation/live-action hybrid films. *Panoptikum*. 2021. Vol. 26. P. 189–215. DOI: [doi.org/10.26881/pan.2021.26.09](https://doi.org/10.26881/pan.2021.26.09) (дата звернення: 10.10.2024).
27. Pikkov Ü. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonian Academy of Arts, 2010. 196 p.
28. Praveen C. K., Srinivasan K. Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions.

- Computational and Mathematical Methods in Medicine, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1155/2022/8802542> (дата звернення: 28.10.2024).
29. Redding E. The Fabulous Adventures of Mystimation. Animation Studies 2.0: Independent Animation, 2021. URL: <https://blog.animationstudies.org/?p=4032> (дата звернення: 28.10.2024).
30. Redding E. From Zeman to Gilliam: The Evolution of Mystimation. Animation Studies: The Peer-reviewed Open Access Online Journal for Animation History and Theory. URL: <https://oldjournal.animationstudies.org/emmett-redding-from-zeman-to-gilliam-the-evolution-of-mystimation/> (дата звернення: 28.10.2024).
31. Richter S. Digitaler Realismus: Zwischen Computeranimation und Live Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen. Bielefeld: Transcript Verlag, 2008. 230 p. DOI: [doi.org/10.14361/9783839409435](https://doi.org/10.14361/9783839409435) (дата звернення: 10.10.2024).
32. Robinson C. J. Tearing up the Tracks: Virgil Widrich's Fast Film. Animation World Network, 2003. URL: <https://www.awn.com/animationworld/tearing-tracks-virgil-widrichs-fast-film> (дата звернення: 01.11.2024).
33. Rouschop I. Experimental Art and Media Experimental Animation and its Influence on the Mainstream, 2018. URL: [https://www.academia.edu/41624065/Experimental\\_Animation\\_and\\_its\\_Influence\\_on\\_the\\_Mainstream](https://www.academia.edu/41624065/Experimental_Animation_and_its_Influence_on_the_Mainstream) (дата звернення: 25.10.2024).
34. Selick H. Henry Selick on why Jan Švankmajer matters. Cartoon Brew, 2016. URL: <https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/henry-selick-jan-svankmajer-matters-140434.html> (дата звернення: 25.10.2024).
35. Shadbolt J. Parallel synchronized randomness: Stop-motion animation in live action feature films. Animation Studies, 2013. URL: <https://oldjournal.animationstudies.org/jane-shadbolt-parallel->

- [synchronized-randomness-stop-motion-animation-in-live-action-feature-films/](#) (дата звернення: 25.10.2024).
36. Sontag S. Notes on camp. Penguin Books, 2018. 34 p.
  37. Sterritt D. Experimental Cinema Old and New. Quarterly Review of Film and Video. 2017. Vol. 34(8). P. 775–778. DOI: [doi.org/10.1080/10509208.2017.1363544](https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1363544) (дата звернення: 1.11.2024).
  38. Stewart M. Experimental Animation, Hybridisation and New Media, 2021. URL: [https://www.researchgate.net/publication/351549688\\_Experimental\\_Animation\\_Hybridisation\\_and\\_New\\_Media](https://www.researchgate.net/publication/351549688_Experimental_Animation_Hybridisation_and_New_Media) (дата звернення: 22.10.24).
  39. Stutz O. K. The Hybrid Color Film: Multiplicity of Space, Time, and Matter. Comparative Cinema. 2021. Vol. 9(17). P. 100-122. DOI: [doi.org/10.31009/cc.2021.v9.i17.06](https://doi.org/10.31009/cc.2021.v9.i17.06) (дата звернення: 10.10.2024).
  40. Turner L. Metamodernist Manifesto, 2011. URL: <http://www.metamodernism.org/> (дата звернення: 01.11.24).
  41. Vermeulen T., van den Akker R. Notes on metamodernism. Journal of Aesthetics and Culture, 2010. DOI: [10.3402/jac.v2i0.5677](https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677) (дата звернення: 01.11.24).
  42. Wass J. The Lost World. Scifist: A Journey in Science Fiction Movies, 2018. URL: <https://scifist.net/2018/07/31/the-lost-world/> (дата звернення: 01.11.2024).
  43. Wells P. Animation in the Gallery and the Gestalt: György Kovásznai and William Kentridge. In F. Bruckner, N. Gilić, H. Lang, D. Šuljić & H. Turković (Eds.), Global Animation Theory: International Perspectives at Animafest Zagreb. New York: Bloomsbury Academic. 2019. P. 11–28. URL: <http://dx.doi.org/10.5040/9781501337161.ch-002> (дата звернення: 22.10.2024).
  44. Wells P., Moore S. The Fundamentals of Animation. 2nd ed. London: Fairchild Books, 2016. 247 p.

45. Yang P. Rotoscoping Body: Secret Dancers, Animated Realism and Temporal Critique. In: Misra S., Zalewska M., eds. Technologies of Knowing. Spectator. 2016. Vol. 36(1). P. 33–42. URL: <https://eprints.soas.ac.uk/38228/> (дата звернення: 10.10.2024).
46. Yuehan Z. Research on Experimental Film — Based on Comparison of Experimental Film and Traditional Film. Communications in Humanities Research. 2023. Vol. 9. P. 123–127. DOI: [doi.org/10.54254/2753-7064/9/20231145](https://doi.org/10.54254/2753-7064/9/20231145) (дата звернення: 10.10.2024).
47. Кохан Т. Г. Персоналізована історія європейського кіномистецтва: потенціал культурологічного аналізу. Київ: Інститут культурології Національної академії мистецтв України, 2021. 320 с.
48. Малевич К. С. Черный квадрат. Азбука-Аттикус, 2018. 269 с.
49. Марченко В. В., Помазков Ю. В. Класифікація типів та прийомів монтажу за принципом мотивації зміни кадру. Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого. 2019. № 25. С. 101-108. DOI: [doi.org/10.34026/1997-4264.25.2019.188328](https://doi.org/10.34026/1997-4264.25.2019.188328).
50. Черкаський Д. Літо, усі гуляють, а я сиджу й маюю – спогади Давида Черкаського. Gazeta.ua, 2018. URL: [https://gazeta.ua/articles/necrology/\\_lito-usi-gulyayut-a-ya-sidzhu-j-malyuyu-spogadi-davida-cerkaskogo/867073](https://gazeta.ua/articles/necrology/_lito-usi-gulyayut-a-ya-sidzhu-j-malyuyu-spogadi-davida-cerkaskogo/867073) (дата звернення: 25.10.24).

## ДОДАТКИ

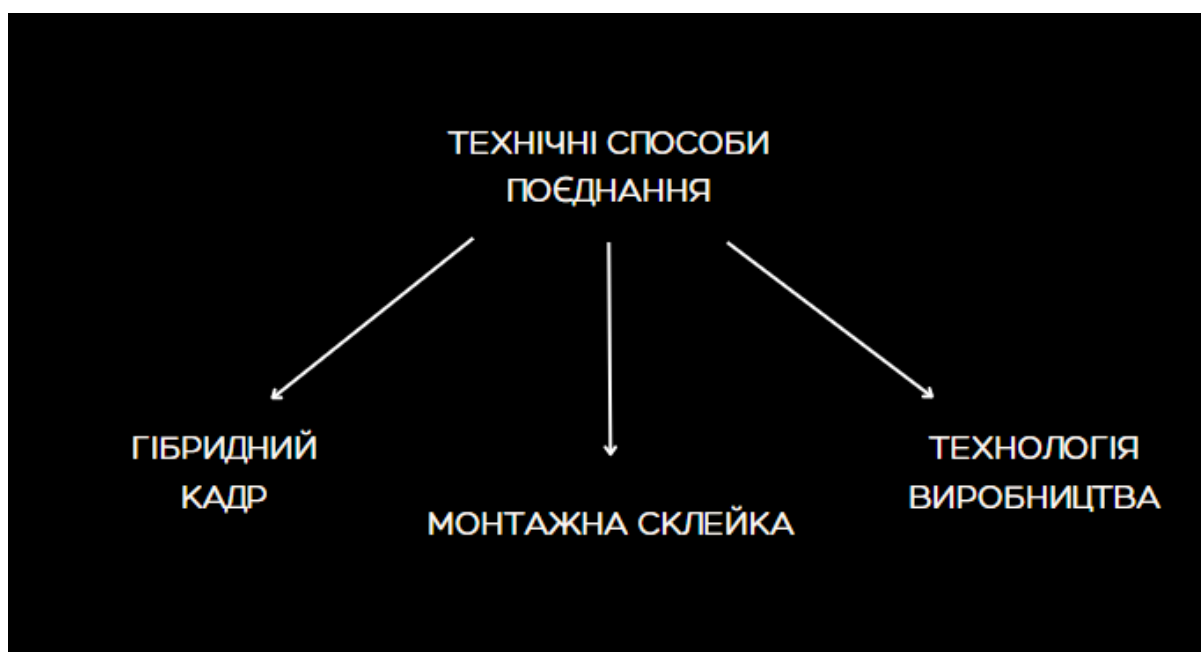


Рис. 1

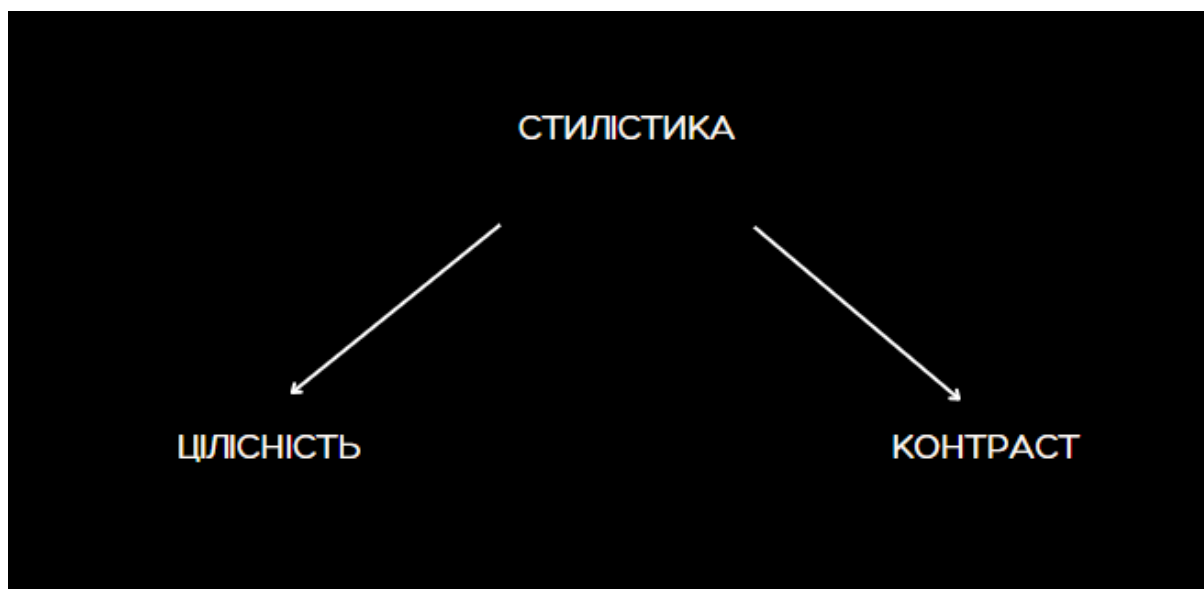


Рис. 2