

Візуальна оповідь завжди була важливою складовою людської культури, формуючи способи передачі історій, ідей і емоцій через візуальні образи. Вона була глибоко інтегрована в мистецтво, дизайн, архітектуру та інші сфери людської діяльності, виконуючи роль універсальної мови, зрозумілої поза межами писемності й мовних бар'єрів. Художники здавна використовували доступні їм інструменти для передачі руху та часу, створюючи відчуття розвитку дії.

Поява кінематографу наприкінці XIX століття стала проривом розвитку візуальної оповіді, радикально змінюючи способи передавання історій. Завдяки можливості показу рухомого зображення, кінематограф відкрив нові горизонти для митців, дозволяючи експериментувати з часом, простором і глядацьким сприйняттям.

Основоположниками кінематографу, які сприяли цьому прориву, були брати Люм'єр у Франції. Перші фільми не були ігровими, не мали чіткого сюжету, у них не використовувався монтаж. Усе різноманіття прийомів виникало поступово, завдяки піонерам кінематографу, які винаходили, застосовували та описували їх у своїх працях. Вони досліджували можливості роботи з мізансценою, світлом, ракурсами та рухом камери, що дозволило вивести візуальну оповідь на новий рівень. Ці інновації мали значний вплив на інші види мистецтва, такі як театр, література та живопис, що підкреслює значення цього періоду для загального розвитку візуальних мистецтв.

Кінематограф зробив можливим монтаж, який став одним із найважливіших засобів впливу на сприйняття історії. Різноманітні техніки монтажу, такі як паралельний монтаж або швидкий монтаж для створення динаміки, дозволили оповідачам маніпулювати простором і часом. Наприклад, паралельний монтаж, розроблений Д. В. Гріффітом, надавав можливість одночасно показувати кілька сюжетних ліній, щоб показати їхню одночасність, взаємопов'язаність або підсилити напруженість. Монтаж дозволив створювати ритм у розповіді, що візуальне мистецтво до кінематографу могло передавати лише опосередковано.

Ще одним революційним елементом став розвиток планів і ракурсів зйомки. Кінематографісти швидко зрозуміли, що вибір кута зору, відстані до об'єкта і навіть фокусування можуть значно впливати на сприйняття. Крупний план, наприклад, став ефективним інструментом для передачі емоцій персонажа, що було неможливим у живописі або театрі. Зміна точок зору дозволила створювати суб'єктивну перспективу, переносити глядача в центр дії або в думки героя.

Відомим новатором та дослідником мови кінематографу був Лев Кулешов. Він відкрив феномен, який полягає в тому, що глядачі, переглядаючи монтажну послідовність, інтерпретують значення окремих кадрів на основі їхнього

поєднання, а не зважаючи на самі кадри окремо. Кулешов довів, що значення кадру може змінюватися в залежності від того, які інші кадри показуються перед ним або після нього. Це відкриття стало фундаментом для подальших досліджень у кінематографі та психології сприйняття, а також заклало основи для розвитку монтажної теорії в кіно. [1]

Крім описаного вище ефекту, Кулешов описав ще один важливий феномен. Географічний експеримент Кулешова вкотре продемонстрував ключову роль монтажу в створенні візуальної оповіді. Суть його полягала в тому, що одні й ті самі кадри знімалися в різних географічних локаціях, але при монтажі з'єднувалися так, щоб створити ілюзію єдиного простору. Наприклад, персонаж, який входить у двері в одному місці, у наступному кадрі міг опинитися в іншій локації, і це сприймалося глядачем як логічна послідовність.

Цей експеримент підкреслив, що сприйняття глядачем простору і часу формується не реальністю кадру, а його монтажним контекстом. Кулешов довів, що монтаж має здатність конструювати нову реальність, яка існує лише у свідомості глядача. Це відкриття стало фундаментом кінематографічної мови, дозволивши творцям маніпулювати простором, часом і значенням. Це дослідження вплинуло на всі аспекти візуального мистецтва та дизайну, підкреслюючи важливість контексту, композиції та динамічної взаємодії елементів. [2]

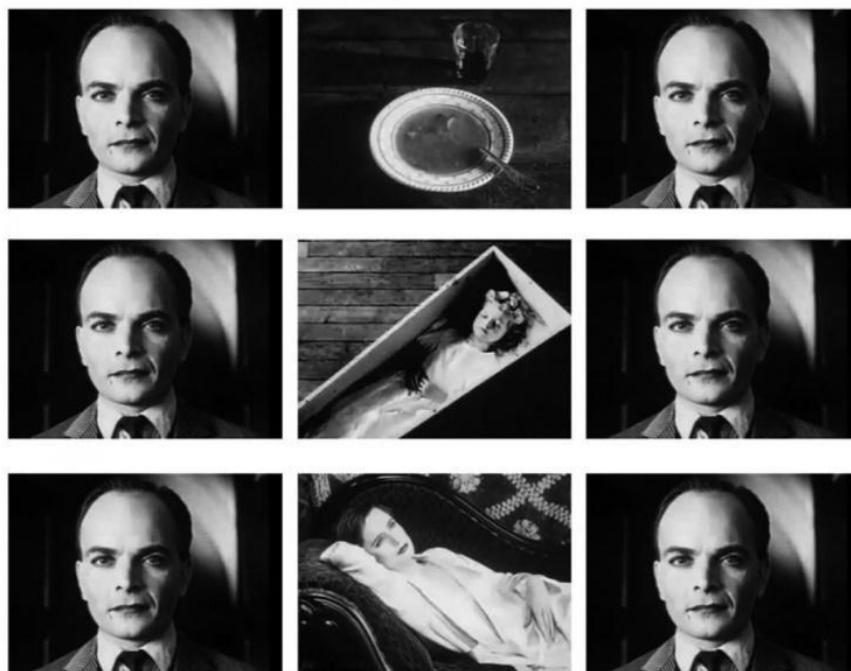


Рис. 1. Ілюстрація ефекту Кулешова

Сучасні дослідники продовжують пізнавати мову кінематографу, використовуючи сучасні методи. Так, у статті «Classifying cinematographic shot types» описується програмне забезпечення, призначене для розпізнавання та класифікації типів кадрів за різними ознаками. Подібні інструменти можуть допомогти подальшому вивченню наративних засобів у кінематографі шляхом отримання точних статистичних даних щодо їх використання. [3]

Стівен Ашер та Едвард Пінкус у книзі «The filmmaker's handbook: a comprehensive guide for the digital age» надають всебічний огляд методів та засобів кінематографічного вираження, класифікуючи їх за різними аспектами візуальної оповіді. Вони акцентують увагу на тому, як візуальні засоби впливають на сприйняття історії та створюють емоційний і тематичний контекст для глядача. Вони зазначають, що вибір кута і висоти камери може змінювати сприйняття сцени та персонажів. Наприклад, зйомка знизу може підкреслити силу та домінування, тоді як зйомка зверху може показати вразливість. [4]

Рухи камери, такі як панорування, нахил, використання стабілізатора, допомагають створити динаміку сцени, спрямовувати увагу глядача або підкреслювати певні моменти. Ашер і Пінкус обговорюють значення використання простору, симетрії, ліній та фігур для передачі сенсу.

Монтаж впливає на темп фільму і може створювати різні відчуття – від напруженості до спокою. Зміна кадрів, тривалість кадрів, їх ритмічність – усе це є важливими аспектами монтажу. Порядок і чергування кадрів можуть також змінювати значення сцени.

Ашер і Пінкус підходять до класифікації виражальних засобів кінематографічної оповіді як до інтегрованого процесу, де всі компоненти взаємодіють між собою, створюючи комплексний візуальний наратив. Вони підкреслюють, що режисер повинен усвідомлено використовувати кожен з цих елементів, щоб досягти бажаного емоційного та інтелектуального ефекту на глядача.

Стаття «Quantifying Conflicts in Narrative Multimedia by Analyzing Visual Storytelling Techniques» присвячена прийомам візуальної оповіді, що використовуються для зображення конфліктів у кінофільмах. Розглядається те, як на сприйняття глядачем сцени впливають: композиція кадру, кількість персонажів у кадрі, їхній напрям погляду, крупність, кут зйомки. Суть проведеного експерименту полягала у вивченні залежності між рівнем напруженості конфліктної ситуації фільмі та операторськими прийомами, що обираються режисерами у відповідний момент. [5]



Рис. 2. Приклад застосування композиції кадру як засобу візуальної оповіді для зображення конфлікту

Кінематограф здійснив глибокий вплив на розвиток засобів і прийомів візуальної оповіді, радикально трансформувавши способи передачі історій і впливу на глядача. Він відкрив нові можливості для маніпуляції часом, простором і емоціями завдяки монтажу, роботі з планами, ракурсами, ритмом. Ці новаторські техніки стали основою сучасного сприйняття візуальних історій і заклали фундамент для подальшого розвитку візуального мистецтва та

дизайну. У наш час, надбання кінематографістів широко застосовуються авторами коміксів та візуальних новел для передачі плинності часу й послідовності подій. Комп'ютерна анімація опирається на ті ж закономірності сприйняття рухомого зображення, що і кінематограф, а ілюстратори використовують кінематографічні ракурси й плани для емоційного забарвлення своїх робіт. Більш сучасні види мистецтва, такі як комп'ютерні ігри продовжують розвивати засоби та прийоми візуальної оповіді та, опираючись на перевірені часом закони мови кіно, рухають прогрес уперед.

Література

1. Bruni P. Re-examining the Kuleshov effect. Undergraduate Thesis, University of Pittsburgh, 2015. - 56 p.
2. Sermin I. Revisiting the Kuleshov Effect with first-time viewers. *Projections* 12 (2), 2018. P. 19-38
3. Canini L., Benini S. & Leonardi R. Classifying cinematographic shot types. *Multimedia Tools and Applications*. 62, 2011. P. 1-23.
4. Ascher S. & Pincus E. *The filmmaker's handbook: a comprehensive guide for the digital age*, New York, New York : Plume, 2012. -832 p.
5. O. Joun Lee, Jin Taek Kim, Eun Soon You Quantifying conflicts in narrative multimedia by analyzing visual storytelling techniques, Department of Artificial Intelligence, Pohang University of Science and Technology, Inha University, 2021.