

Академія української преси

*Інститут мистецтвознавства, фольклору та етнології ім.
Максима Рильського НАНУ*

АБЕТКА ВІЗУАЛЬНОЇ ГРАМОТНОСТІ

Київ 2019

Академія української преси
Інститут мистецтвознавства, фольклору та етнології ім.
Максима Рильського НАНУ

**Абетка візуальної грамотності / Баликін І., Волошенюк О.,
Чорний О., Федченко О. / За редакцією Волошенюк О.,
Іванова В., Євтушенко Р. — Київ : АУП, ЦВП, 2019.**

ISBN 978-617-7370-05-4

Абетка візуальної грамотності присвячена першоцеглинкам мови кіномистецтва. Вона надасть можливість як педагогам НУШ, так і учням краще орієнтуватися у світі візуальності.



Виготовлення цієї програми стало можливим завдяки підтримці американського народу, що була надана через проект USAID «Медійна програма в Україні», який виконується міжнародною організацією Internews. Зміст матеріалів є виключно відповідальністю авторської групи та необов'язково відображає точку зору USAID, уряду США та Internews.

© Баликін І., Волошенюк О., Чорний О., Федченко О.
© Академія української преси, 2019
© Центр вільної преси, 2019

ЗМІСТ

Вступ

1. Величина кадру

- 1.1. Що таке кадр. І чому про це потрібно знати
- 1.2. Загальний план
- 1.3. Середній план
- 1.4. Великий план

2. Що таке монтаж. Монтаж як спосіб викласти сюжет

- 2.1. Монтаж
- 2.2. Послідовний монтаж
- 2.3. Паралельний монтаж
- 2.3. Асоціативний монтаж

3. Що таке ракурс. Ракурс-оповідач

- 3.1. Ракурс зверху
- 3.2. Ракурс знизу
- 3.3. Ракурс врівні

4. Що таке колір і як він діє на нас

- 4.1. Кольорові коди
- 4.2. Використання кольору на практиці

Відомості про авторів

АБЕТКА ВІЗУАЛЬНОЇ ГРАМОТНОСТІ

Вступ

Реалізуючи будь-яку з навчальних програм – НУШ1, НУШ2, альтернативні чи авторські, вчителі майже кожного дня використовують один з найпопулярніших дитячих медіапродуктів – мультфільм. Але, як зробити його перегляд навчальним, а не тільки розважальним? Чи варто так часто звертатися до цього медіапродукту? Чому важливо його аналізувати і за якими принципами це робити?

Така увага до мультфільму не випадкова. Молодші учні ще не вміють самостійно моделювати свою поведінку та планувати свої вчинки. **Їхнє поведіння в соціумі – це наслідування побаченого та почутого.** Велику частину поведінкових моделей діти беруть з уподобаних медіапродуктів: реклами, музичних роликів, коміксів, а найчастіше – з мультфільмів. При цьому вони ще не вміють співвідносити реальний світ та медійний, що може призводити до негативних наслідків (наприклад, формування асоціальної чи девіантної поведінки). *Інна Іванова, викладач курсу «Основи медіаграмотності», медіапедагог, м. Першотравенськ* Інна Іванова, вчитель-підсумувала і висловила ті спонуки, які підштовхнули нашу авторську групу у складі історика кіно, кінорежисера, художників - графіків, аніматорів створити цей міні-посібник, який, на нашу думку, надасть можливість, як педагогам НУШ, так і учням краще орієнтуватися у світі візуальності. І вслід за тим, як навчилися складати із літер слова, опанувати мову зображення

Валерій Іванов, Оксана Волошенюк, Ілля Баликін, Олег Федченко, Олег Чорний

Керівник проекту: Оксана Волошенюк

Текст: Олег Чорний, Оксана Волошенюк

Ілюстрації та дизайн: Олег Федченко, Ілля Баликін

Наукове редагування: Раїса Євтушенко, Валерій Іванов

Літературне редагування: Олександр Телемко

© Баликін І., Волошенюк О., Федченко О., Чорний О.

1. Величина кадру

1.1. Що таке кадр. І чому про це потрібно знати

Кожного дня ми переглядаємо різноманітні відео, які змушують переживати, гніватися, радіти. Давайте подивися, як влаштовані наші емоції і переживання.

Ви вже добре вмієте складати слова із літер і, читаючи літери, уявляти який образ, який вони описують.

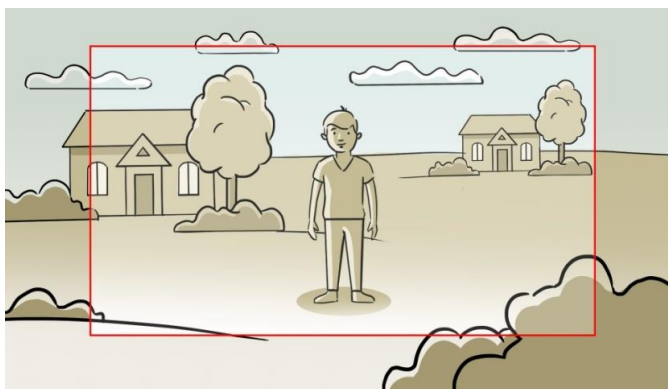
У відео такою **першолітерою, цеглинкою** із якої споруджено те, що ми бачимо є **кадр**.

Кадр – основа будь-якого фільму: повнометражного чи короткометражного, ігрового чи документального, а ще музичного відеокліпу, рекламного ролика чи телевізійної програми.

Навіть того відео, що знімається на смартфон.

Кадр – це одна маленька статична «картинка».

Цікаво, що англійською поняття «**кадр**» перекладається як **frame**. В англійській мові слово frame має й інше значення – «рамка». Рамка в якій може бути фотографія чи картина. В англійській мові фотографію часом ще називають **picture** – картинка. У цьому відразу відчувається зв'язок кіно з фотографією та живописом. Цілий фільм теж часом



англійською називають picture, тобто картина. Слово «картина» часто трапляється і в назвах великих кіностудій, наприклад «Columbia Pictures», «Universal Pictures», «Focus Pictures» тощо.

Людське око бачить значно більше, ніж камера. **Кадр**, або ж «**рамка**», виділяє найцікавішу чи найважливішу частину того, що ви знімаєте. Тобто **кадр** формує композицію, власне особливий погляд того, хто фільмує. Адже кожен, хто знімає, один і той самий об'єкт чи подію знімає по-іншому.

Сума отаких маленьких кадрів-картинок, які рухаються із певною швидкістю, складаються спершу в епізоди, далі епізоди складаються вже в цілу картину, або ж фільмі чи житті око людини зазвичай бачить значно більше, ніж камера. **Кадр**, або ж «**рамка**» є певним обмеженням у баченні навколишнього світу. **Кадр** таким чином виділяє найбільш цікаву чи найбільш важливу частину того, що ви знімаєте. Саме **кадр** формує композицію, яку ви вибираєте знімаючи той чи інший об'єкт. Ще точніше - **кадр** і є відображення особливого бачення того, хто фільмує, сучасною мовою - натискає кнопку record. Тобто, оцей **один єдиний кадр і є авторським поглядом**. Саме він відображає отой унікальний і неповторний погляд конкретної людини, яка фільмує. Адже кожна інша людина зняла би цей об'єкт чи подію абсолютно по-іншому.

У кіно стандартна загальноприйнята швидкість знімання – 24 кадри на секунду – з такою ж швидкістю відтворюється потім фільм на екрані кінотеатру. При відео зніманні та при відтворенні на екрані телевізора швидкість дещо інша – 25 кадрів на секунду або 30 кадрів у США та Канаді.

Переглядаючи стару хроніку чи німі фільми початку минулого століття ми бачимо, що люди, кінні запряги чи старі авто рухаються трохи швидше, створюючи комічний ефект. Це пов'язано з тим, що перші кінокамери не мали електродвигунів і оператори знімаючи «крутили ручку», так само й кіномеханіки в кінотеатрах. Кожен оператор чи кіномеханік крутив ручку по-своєму і швидкість знімання була приблизно 16 – 20 кадрів на секунду. Тому при сучасній проекції – 24 кадри на секунду – це створює комічний ефект, а насправді тоді в кінотеатрах, де теж «крутили ручку», всі дії відбувалися з нормальною швидкістю.

А ще в кіно слово «кадр» або «план» означає фрагмент, уривок, який ти фільмуєш. Від того, як натиснув кнопку «старт» чи «запис», до того, як припинив знімати. Є вислів – «ти зняв красивий кадр».

Мірою величини плану прийнято вважати людину.



Загальний план – коли ми бачимо місце дії повністю.



Середній план виокремлює людину чи якийсь об'єкт, ми бачимо це вже ближче, людину – від колін і вище, деталі одягу та вираз обличчя.

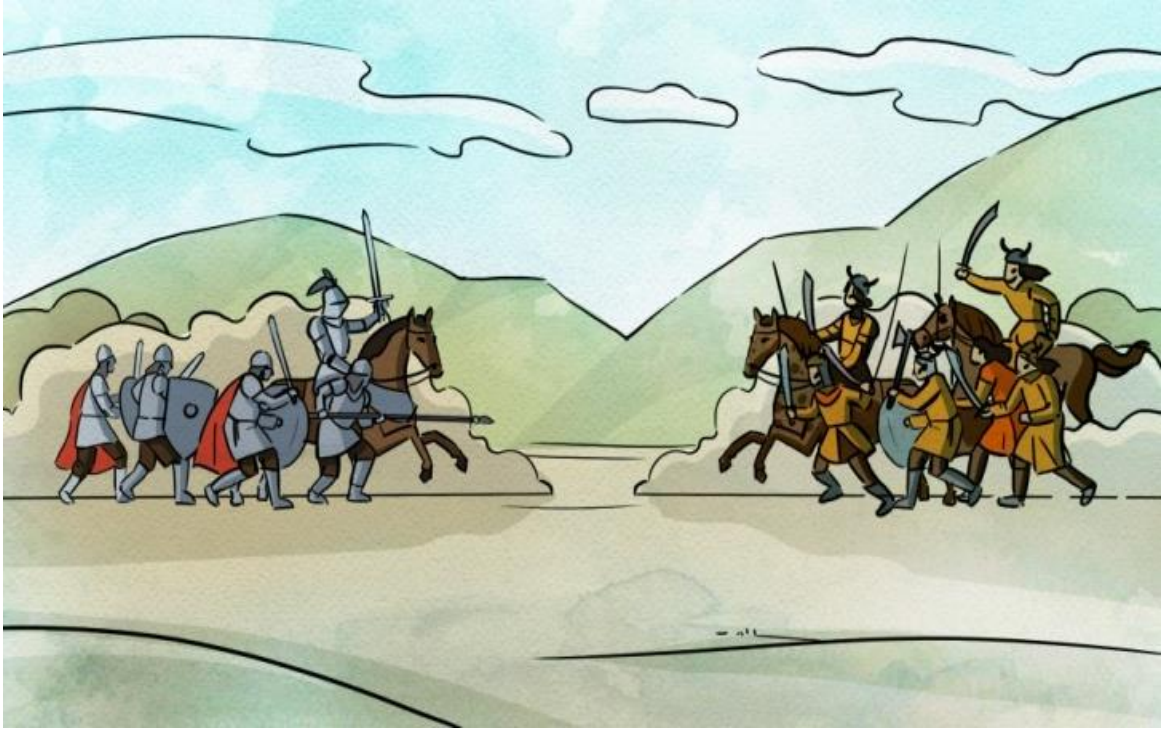


Великий план – ми бачимо її очі (від грудей, голову).

Кожен план впливає на нас по-різному: дозволяє нам більше довідатися, де відбувається дія, чи навпаки привертає увагу до емоцій головного героя, і ми навіть не помічаємо, де це відбувається.

Вправа 1

Перед тобою розгортається історія, яку розповідають малюнки. Розкажи цю історію усно, зазначаючи, який перед тобою план: загальний, середній чи великий.



Кадр 1



Кадр 2



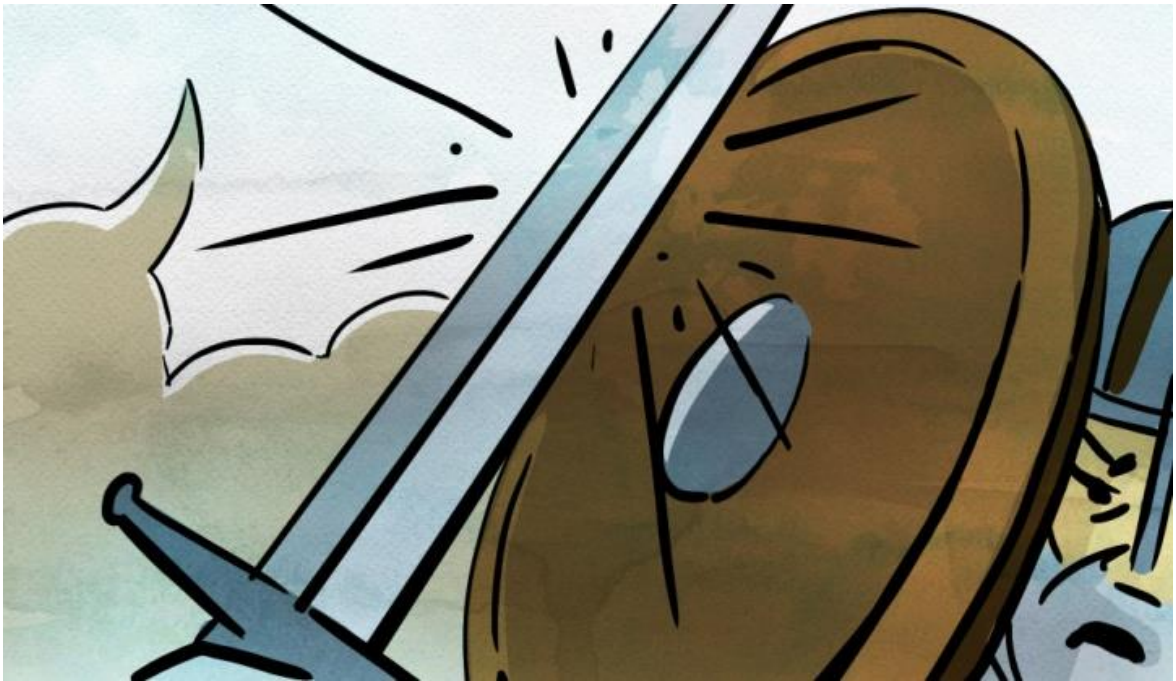
Кадр 3



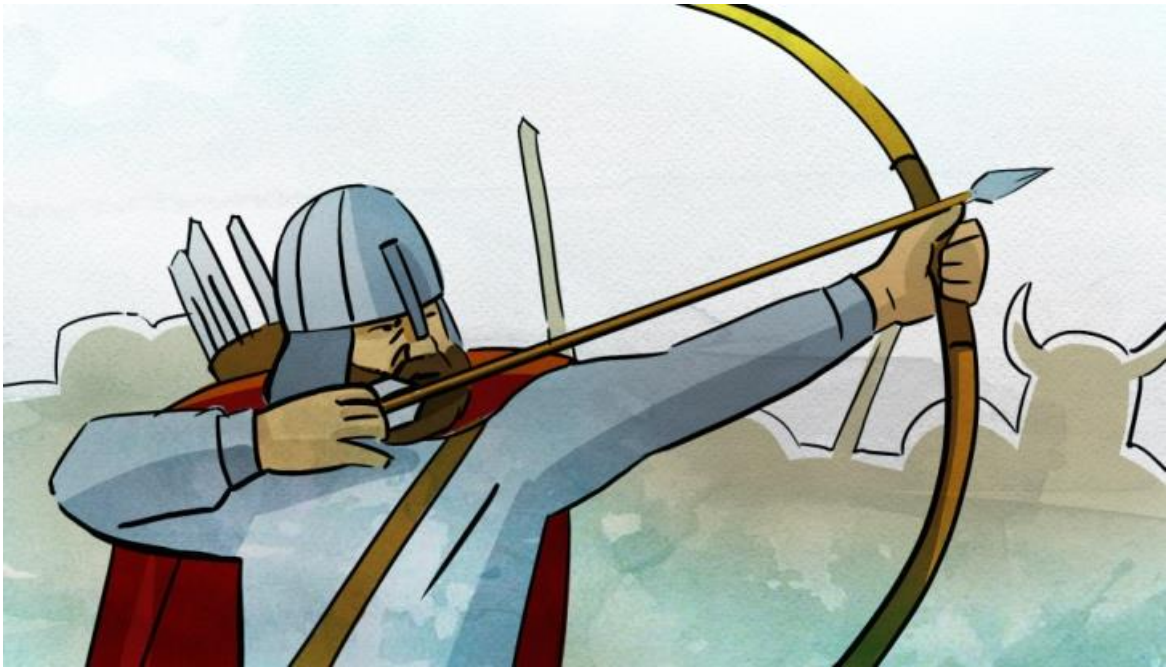
Кадр 4



Кадр 5



Кадр 6



Кадр 7



Кадр 8



Розповідь може бути такою: на екрані епізод – має розпочатися битва. Хороші хлопці проти поганих. Спершу ми бачимо поле бою, одне військо стоїть навпроти іншого. На фоні – ліс і річка. Це – **загальний план**. Командир хороших витягає меч з піхов, здимає його над головою. Це – **середній план**. Командир кричить, дає команду атакувати ворога. Ми бачимо його грізні очі. Це вже **великий план**. Хороші хлопці наступають на поганих. Це знову **загальний план**. Один з хороших хлопців б'є мечем супротивника і той відбиває удар. Це – **середній план**. Меч вдаряє в край щита – **великий план**. Хороший хлопець натягує тятиву лука і випускає стрілу – **великий план**. Стріла влучає в поганого хлопця, той падає – **середній план**. Група поганих хлопців б'ється з групою хороших хлопців – **загальний план**.

Вправа 2

Учитель/ка. Під час перерви знайдіть пейзаж, який вам сподобався, виділіть найбільш цікавий фрагмент і відзніміть один кадр. Визначте, який це план.

1.2. Загальний план

Об'єкт чи людину знімають **загальним, середнім або великим планом**.

Насправді **загальний план** – це та картина, яку людина бачить обома очима.

Ми бачимо пейзаж чи місце дії повністю або якусь конкретну людину у повний зріст, з ногами.



Англійською **загальний план** називають – **general view**. Якщо перекладати довільно – головний погляд, головний вид.

У кіно **загальний план** вважають найсправедливішим, най-вірогіднішим. Адже ми бачимо всю картину повністю. Бачимо пейзаж, вулицю, людей на ній, бачимо у що вбрані люди, транспорт, усе, що перебуває на фоні тощо. На екрані загальний план одразу чітко дає інформацію про місце дії, погоду, сезон.

На кадрах старої, ще німої, кінохроніки, як і у перших фільмах ми бачимо лише статичні загальні плани. Це пов'язано з тим, що кінокамери були важкі й не було такої різноманітної оптики. Камери просто ставили на штатив (триніжок) і знімали життя. Згодом, із розвитком знімальної техніки та мови кіно, урізноманітнилися й способи знімання.



На телебаченні загальний план зазвичай називають «майстер-план». У цьому словосполученні знову ж відображення того, що загальний план надважливий.

І це справді так. При зніманні **загальних планів**, особливо в історичних фільмах, саме такі плани (кадри) потребують найбільших підготовчих зусиль, часу і витрат кошторису. У Голлівуді навіть

поширений вислів, що саме в загальному плані «видно гроші». Тобто видно, на що саме витрачається бюджет картини. Варто тільки уявити і підрахувати! На **загальному плані** ми бачимо декорації або вже наявну архітектуру; велику кількість статистів у костюмах; коней або автомобілів того часу, про який ідеться в сценарії; піротехнічні ефекти у випадку батальних сцен; сніг і дощ, які ще теж треба організувати, щоб вони «працювали» в кадрі; і, звісно ж, головних героїв. Таке знімання потребує великих витрат. Над його підготуванням працює велика кількість людей. Окрім головних осіб знімальної групи – режисера, оператора, художника, продюсера, звукорежисера – це ще й їхні численні асистенти, художники з костюмів, декоратори, відповідальні за знімальну техніку, звукотехніки, дресирувальники тварин, водії ігрових автомобілів і службового транспорту, адміністратори тощо. Усі ці члени знімальної групи відповідальні за свою ділянку роботи, виконують свої персональні завдання й уся ця численна знімальна група має працювати чітко й ефективно. Адже знімання може залежати від погодних умов, від того, скільки часу на нього виділили зірки, що грають головні ролі. А потім відзняті кадри ще потребують доопрацювання на комп'ютерах, бо тепер важко знімати на вулицях реального міста події кількасотрічної давнини. Повсюди дроти електромереж, сучасне покриття на дорозі та тротуарах, реклама на фасадах будинків тощо. Тож усю належну за сценарієм атмосферу потрібно потім «домальовувати» і цей процес теж вимагає багато часу, зусиль і коштів.



1.«Титанік», 1997 р.,
реж. Джеймс Кемерон.



2. «Троя», 2004 р.,
реж. Вольфганг Петерсен.



3. «Перл-Гарбор», 2001 р.,
реж. Майкл Бей.



4. «Аватар», 2009 р.,
реж. Джеймс Кемерон.

1.3. Середній план

Як ми вже говорили, **загальний план** показує картину цілком, повністю.

Ми також уже згадували, що обома очима людина бачить саме загальний план.



Окрім загального плану в кіно та телебаченні застосовують **середній план**. Для чого потрібен? **Середній план** виокремлює із загального плану людину, чи потрібний об'єкт.



Ми маємо можливість бачити це ближче. Наприклад, людину – від колін і вище. Можемо роздивитися у що вдягнена ця людина, чи відповідно до сезону, вдягнена бідно чи ошатно. Ми звертаємо увагу на вираз її обличчя, особливості

поведінки та пластики. Наприклад, ми вже можемо зробити висновок про особливості її ходи, рухається вона швидко чи повільно, чи може трохи кульгає. Бачимо вік цієї людини і зрозуміло стать.

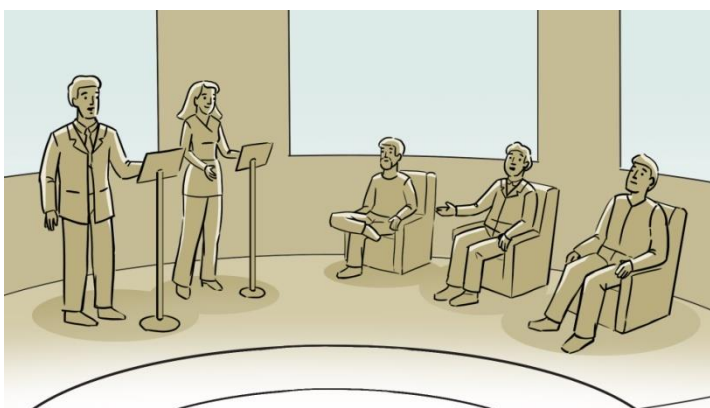
Усе це неможливо було б роздивитися на **загальному плані**, де крім усього заважатиме фон, на якому може бути в той самий момент багато інших об'єктів, сила інших деталей.

А ще **середній план** добре застосовувати у кіно коли потрібно за сценарієм зняти діалог двох людей, яких ми маємо водночас бачимо у кадрі.



У рекламі також часто застосовують саме середній план. Наприклад, сидить родина за столом. Тато, мама і двоє дітей, п'ють чай. Як **загальний план**, ми бачимо простору світлу кімнату, сонячний день за вікном.

Ті самі герої тільки вже ближче. Тепер ми бачимо, що вони не просто п'ють чай, а добре можемо роздивитися чайний сервіз і побачити як парує тільки-но заварений свіжий чай.



У телевізійних програмах також активно застосовують **середній план**. Наприклад фільмування ток-шоу (програма, де є ведучий і гості) у студії. Після графічної заставки програми камера показує студію **загальним планом**. За пультом стоїть

ведучий або, як це часто буває двоє ведучих – жінка та чоловік. Навпроти них у кріслах сидять троє чи четверо гостей-співрозмовників.

Ведучі починають представляти гостей, по черзі оголошуючи їхні імена. Камера показує гостей одного за одним **середнім планом**.



Вважається, що у кіноособливо важливий у жанрі комедії. Ми можемо бачити актора водночас доволі близько, але бачимо пластику виконавця, міміку та жести.

Зрештою **середній план** важливий і у інших жанрах – мелодрами, бойовика, анімації.



Згадаємо **середній план** класика кіно та короля комедії Чарлі Чапліна. Дія усіх його комедій розгорталася на **загальних та середніх планах**. **Загальний план** дозволяв добре роздивитися місце дії. **Середній** – бачити його

знамениту, фірмову ходу та реакцію на обставини та поведінку у взаємодії із іншими персонажами.

Отже, підсумуємо: **загальний план** розповідає глядачеві про місце дії, кількість **персонажів у кадрі, атмосферу загалом**.

Середній план дає можливість роздивитися головних героїв, зрозуміти основні характеристики цих персонажів.

За технологією роботи у кіно, **передусім**, маємо зняти **загальний план**, далі – наближаємося до героїв та знімаємо середні плани, які заплановані за сценарієм.

І лише потім – **великі плани**.

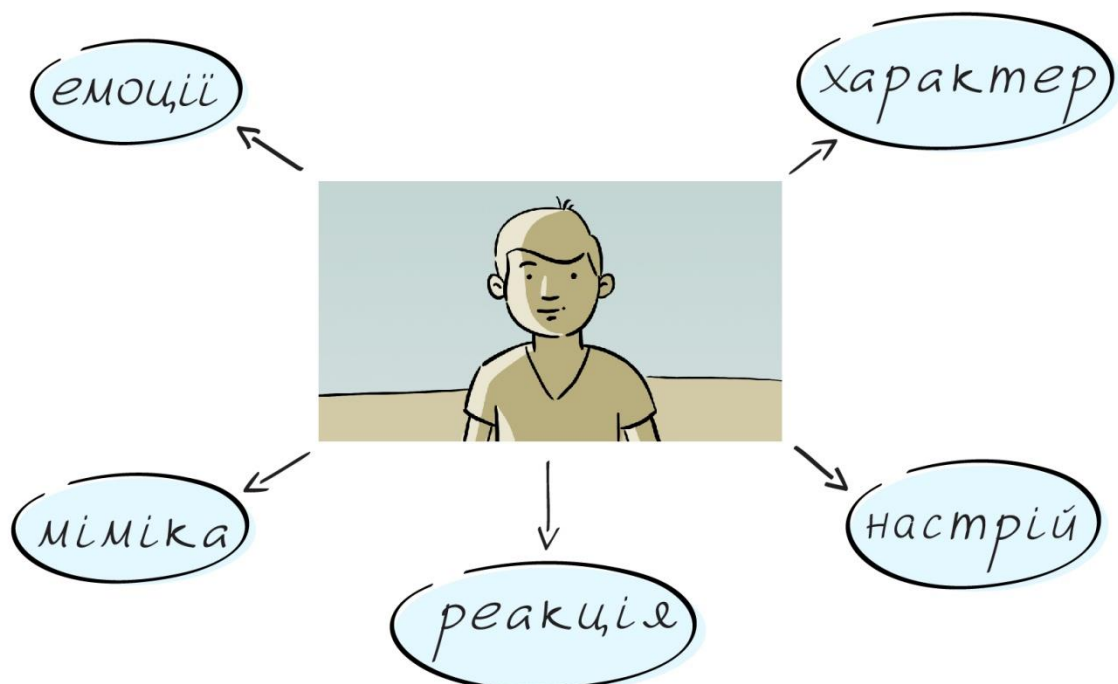
1.4. Великий план

Стосовно знімання – це від грудей і вище. **Великий (крупний) план** – найбільш смислообразуючий елемент, бо дозволяє кінокамері докладно прослідити реакції героя, дослухатися до його реплік, словом, привернути увагу до нього й тільки до нього.

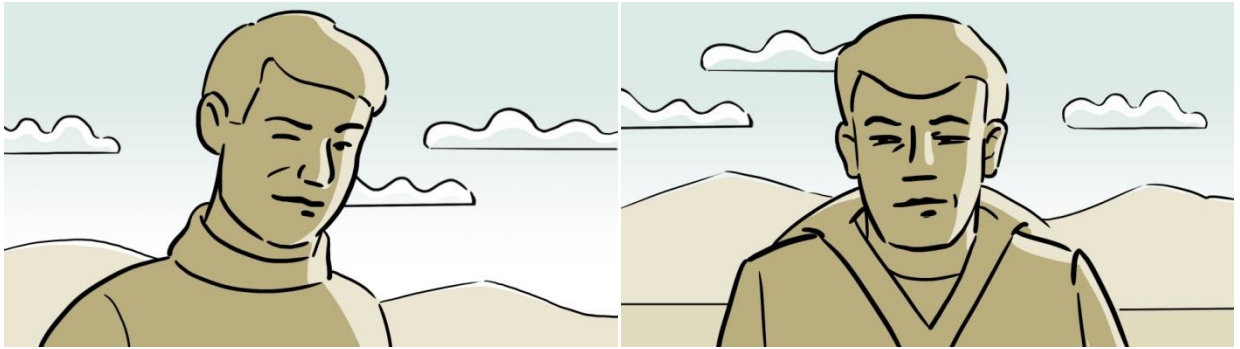
Великий план дає можливість створити у сцені акценти.

Тому надважливим завданням для актора є не переграти на великому плані.

Великий план дає можливість глядачеві чітко роздивитися реакцію героя на ту чи іншу подію, відчути його емоції та переживання, зрештою, просто побачити якого кольору в нього очі. Великий план дозволяє глядачеві побачити сльози в очах; відчути біль та гнів героя; помітити в драматичній сцені як нервово сіпається м'яз на щоці. Великий план також дає глядачеві більше інформації про біографію та життя героя. Наприклад, можна побачити шрам на обличчі, й це може більше розповісти глядачеві, ніж фраза в діалозі; помітити зморшки, які свідчать про вік та життєвий досвід героя.



У комедії завдяки саме великому плану ми можемо бачити, як актор підморгує іншому персонажеві, або хитро мружить очі.



Великий план посилює емоції глядача та дає змогу співпереживати разом із героєм .

У кінематографі першої третини двадцятого століття взагалі вважалося, що великих планів у картині має бути небагато – не більш ніж 5-6 на увесь художній фільм тривалістю півтори години. Адже фактично великий план актора – це кристалізована емоція.

Великий план героя – це, кадр, в якому обличчя людини – є основним і практично єдиним джерелом візуальної інформації. Великий план фокусує нашу увагу на деталях, якомусь важливому об'єктові, виразі обличчя, емоції, реакції персонажа. У великому плані ми бачимо зазвичай голову, або голову і плечі героя. Саме великий план найбільше наближає до нас героя, ми можемо досконало розглянути його емоції, відчуття. Це підштовхує нас до співпереживання, співучасті, емоційного сприйняття, адже людина тут поряд, від нас нічого не приховується. Кіномистецтво дарує нам можливість співпереживати надзвичайній кількості історій, але й володіє інструментами, які можуть викривити контекст чи явище заради формування певного погляду, ставлення до чогось. І в цьому сенсі великий план може як наблизити нам людину, так і ...

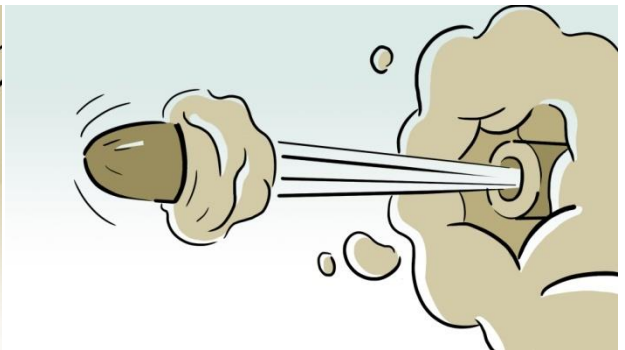
Ми схильні сприймати фільм як фрагмент життя: порівнювати життя героїв зі своїм власним, подумки ставити себе «на їхнє місце», наслідувати їхні манери чи дії. Але він може й і підштовхувати через активізацію сильних емоцій.



На відміну від кіно, телебачення значно більше користується великими планами. Це пояснюється тим, що екрани перших телевізорів були маленькі. Загальні плани на таких маленьких екранах

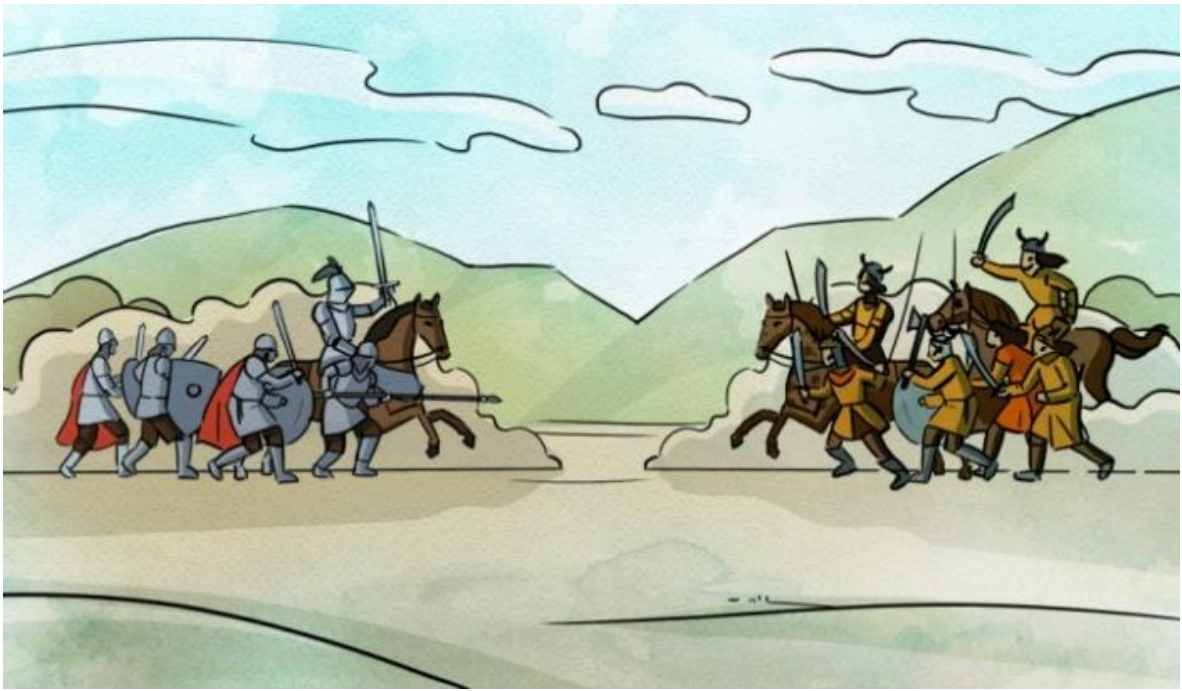
сприймалися погано. А великий план, навпаки, давав відчуття, наче персонаж знаходить перебуває поруч із тобою в одній кімнаті. З розвитком телебачення застосування великих планів стало специфічним телевізійним способом, елементом візуальної мови та естетики телевізійної картинки.

Ще в кіно існує одне поняття – **макроплан**. Інша та розповсюджена назва у кіно – «**деталь**». Тут назва говорить сама за себе. Така великість кадру також працює як потужний акцент. До прикладу, – відірваний гудзик на одязі героя, зведений курок револьвера чи куля, яка вилітає після пострілу тощо.



За технологію знімання, після того, як відзняли загальний план епізоду, а за ним – середні плани, починають знімати великі плани, а в і у разі потреби -- деталі.

Вправа. Перед вами малюнки- плани, які зображують битву хороших та поганих хлопців, яких вибачили в попередніх планах. Подивіться на плани. Опишіть словами, те що ви бачите на малюнка, зазначаючи крупність плану.



Кадр 1



Кадр 2



Кадр 3



Кадр 4



Кадр 5



Кадр 6



Кадр 7



Кадр 8

Відповідь може бути такою: Хороші хлопці виступають проти поганих – загальний план (кадр 1). Командир хороших витягає меча із піхов, здійсмає його над головою. Це – середній план (кадр 2). Хороші хлопці наступають на поганих. Це знову загальний план (кадр 3). Командир кричить, дає команду атакувати ворога. Ми бачимо його грізні очі. Це вже великий план (кадр 4). Один з хороших хлопців б'є

мечем супротивника і той відбиває удар. Це – середній план (кадр 5). Меч вдаряє в край щита – макроплан (кадр 6). Поганий хлопець неприязно дивиться на хорошого – великий план (кадр 7). Група поганих хлопців б'ється із групою хороших хлопців – загальний план (кадр 8).

Що таке монтаж

2. Монтаж як спосіб викласти сюжет

2.1 Монтаж

Уявіть, що зібралася компанія друзів. Один намагається переповісти випадок із власного життя, інший – розповісти про враження від футбольного матчу, третій насмішити усіх дотепним анекдотом.

Одному це вдається, іншим двом – ні. В оповіді плутаються події та герої, а смішний анекдот чомусь взагалі не викликає реакції. Вважається, що один має хист та здібності оповідача, а інші – ні. Тобто вони не вміють розповісти історію.

В основі будь-якого аудіовізуального твору: фільму, телепрограми, музичного відео кліпу чи рекламного ролика є якась історія, або ж сюжет. Цей сюжет потребує того, щоб його розповіли, виклали так аудиторії (глядачам), щоб усе було зрозуміло і при цьому утримувалась увага та зберігалася цікавість протягом усього часу, скільки триває фільм. І ще це повинно викликати емоції в глядачів – сміх, сум, переживання за долю героїв.

Будь-який сюжет (історія) потребує певних засобів (інструментів), щоб правильно його розповісти.

Один з таких важливих інструментів є **монтаж**. Простіше – це поєднання вже знятих епізодів в історію. І це зовсім не механічний процес. Адже змонтувати зняті епізоди можна так, що все буде зрозуміло, або, навпаки, глядач може абсолютно заплутатись у подіях. Монтаж в кіно розуміється як спосіб побудови будь-яких повідомлень через поєднання двох відмінних зображень для отримання третього значення. Так, поєднавши зображення людини біля вікна, зняте в Фінляндії, і пейзаж, зафільмований в Україні, ми дістанемо ефект

реальної людини, яка споглядає пейзаж. **Монтаж** є водночас способом висловлення і способом побудови сюжету.

Є різні види **монтажу**, тобто способів розповіді сюжету.

2.2 Послідовний монтаж

Спробуємо пояснити на прикладі тієї ж битви військ хороших хлопців з поганями, як і в попередньому розділі про «**кадр**». Але почнемо з її передісторії.

Командир (вождь) хороших хлопців вирішив, що повинен вирушити на битву з поганями хлопцями. Він прощається з дружиною (коханою дівчиною, батьками). Ретельно вдягає лицарські обладунки – кольчугу, панцир, шолом, пристібає до поясу меч у піхвах. Врешті, сідає на коня і виїздить з власного подвір'я. Там на нього вже чекають його воїни і вони вирушають до місця, де має відбутися битва.

Це приклад **послідовного монтажу**, поступового і детального опису подій. **Послідовний монтаж**: коли епізоди, сцени і кадри, що показують послідовний розвиток подій, вибудовують

один за одним в хронологічному порядку.

Вправа 1. Перед тобою 6 кадрів. Намалюй або опиши, яким має бути кадр 7.



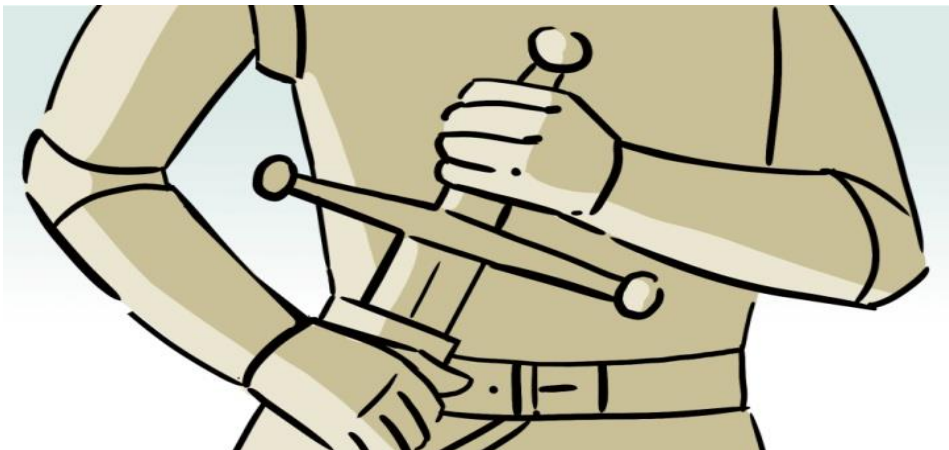
Кадр 1



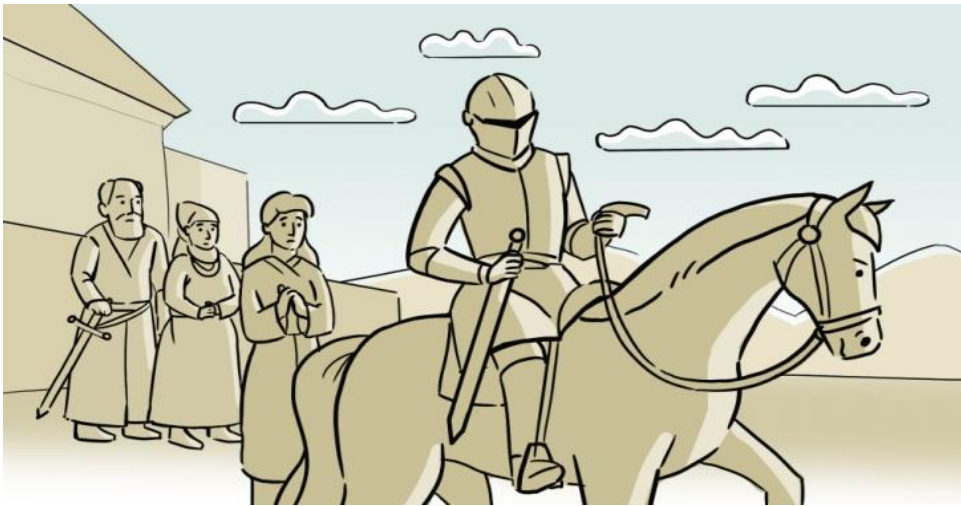
Кадр 2



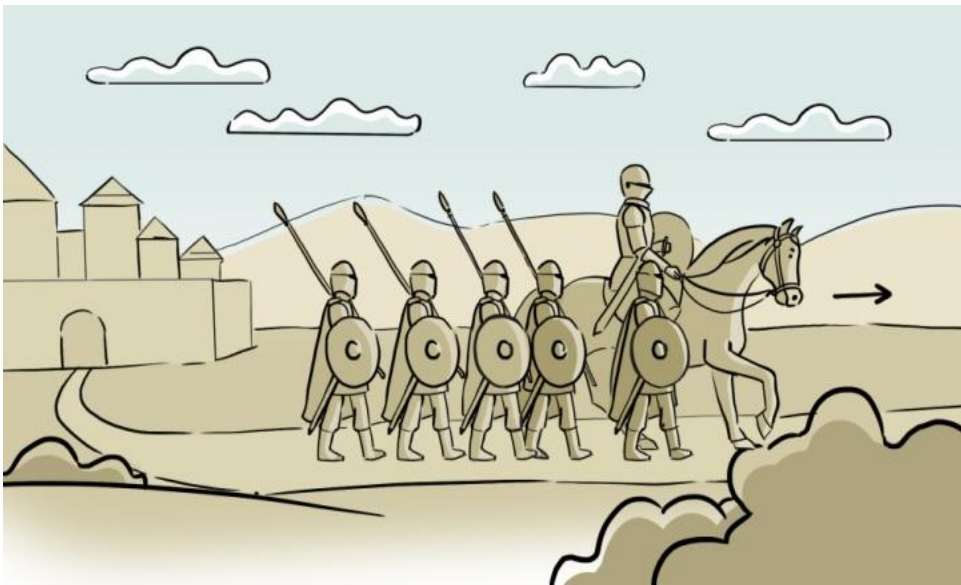
Кадр 3



Кадр 4



Кадр 5



Кадр 6

2.3. Паралельний монтаж

Для вчителя: Паралельний монтаж покликаний показати дії, що відбуваються одночасно, можливо, в різних місцях. Паралельний монтаж зазвичай вказує на те, що ці дії пов'язані

між собою, хоч, можливо, цей зв'язок і не є безпосереднім чи очевидним. Нерідко події, що показані паралельно, рано чи пізно сходяться до спільної розв'язки. Цей спосіб монтажу особливо часто використовується в показі динамічних сцен, для нагнітання тривоги глядачів.

Задля того щоб внести напругу в прості й часом побутові події можна застосувати інший спосіб оповіді – **паралельний монтаж**. Це підсилить драматичність подій і додасть напруги в глядача, який очікуватиме епізоду битви на екрані.

Вправа 2. Прочитай, що відбувається. Розглянь кадри. Заповни табличку так, щоб дія відповідала тому, що діється в кадрі. Допиши дії, який не достає. Не забувай зазначати, який кадр перед тобою.

Дія	Кадр	План (великий, середній, загальний, макроплан)

Дія 1. Вождь хороших хлопців прощається з дружиною, вдягає лицарські обладунки.

Дія 2. Потім на екрані ми бачимо як з лісу виходить численне вороже військо.

Дія 3. Вождь хороших хлопців вдягає на голову шолом, пристібає до пояса меч.

Дія 4. Ворожі війська вже вийшли на дорогу, прискорили ходу.

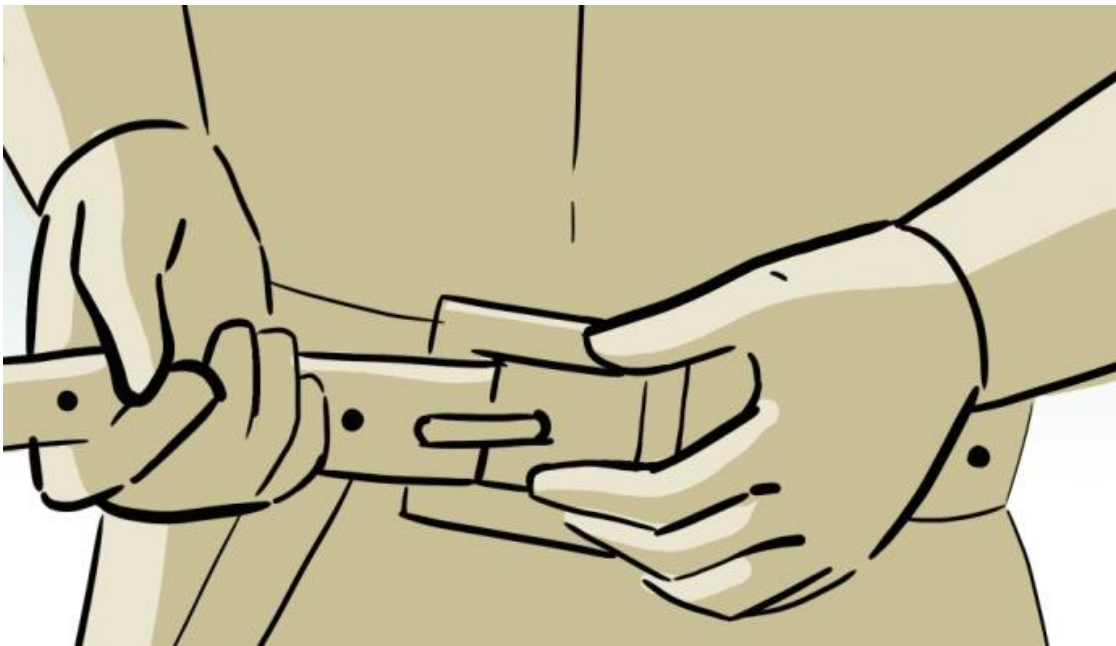
Дія 5. Вождь хороших хлопців сідає на коня, виїздить з подвір'я, на вулиці вже чекають його воїни.

Дія 6. Вождь поганих хлопців змахує рукою, наказуючи рухатися швидше.

Це приклад **послідовного монтажу**, поступового і детального опису подій.



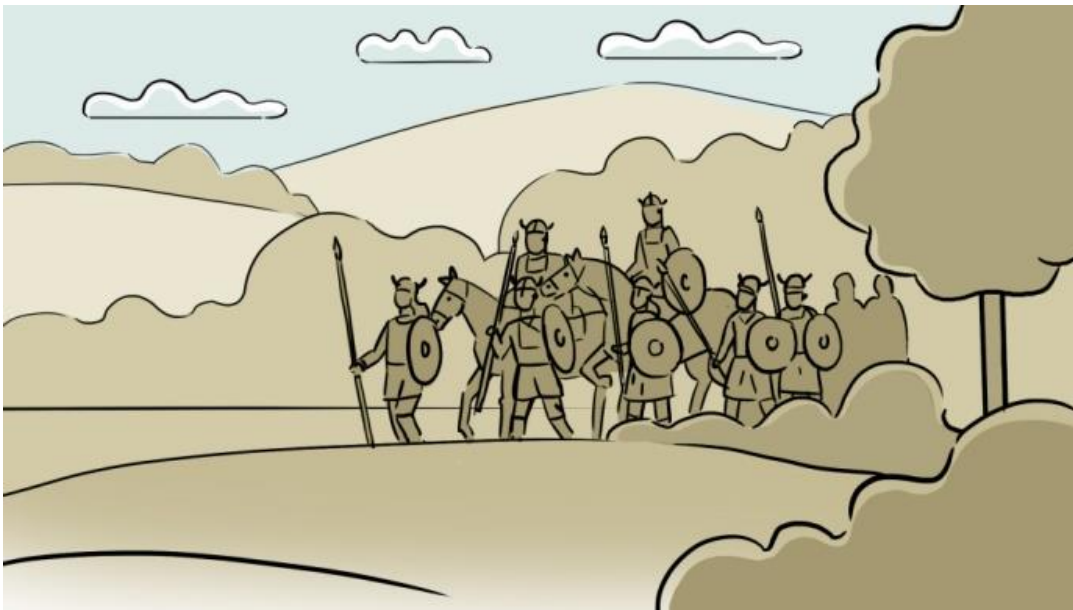
Кадр 1



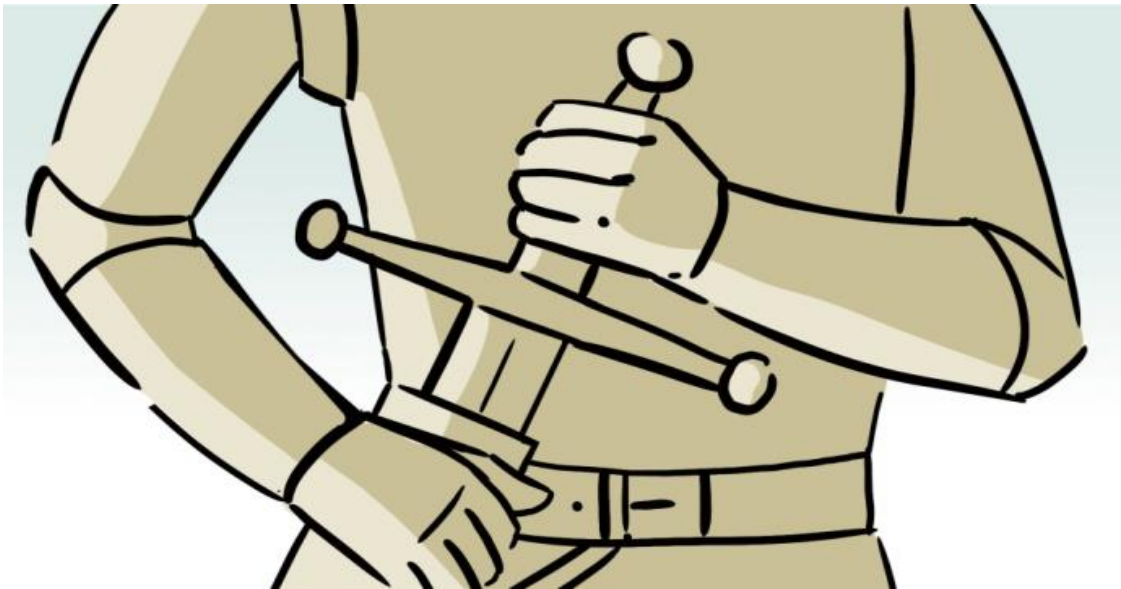
Кадр 2



Кадр 3



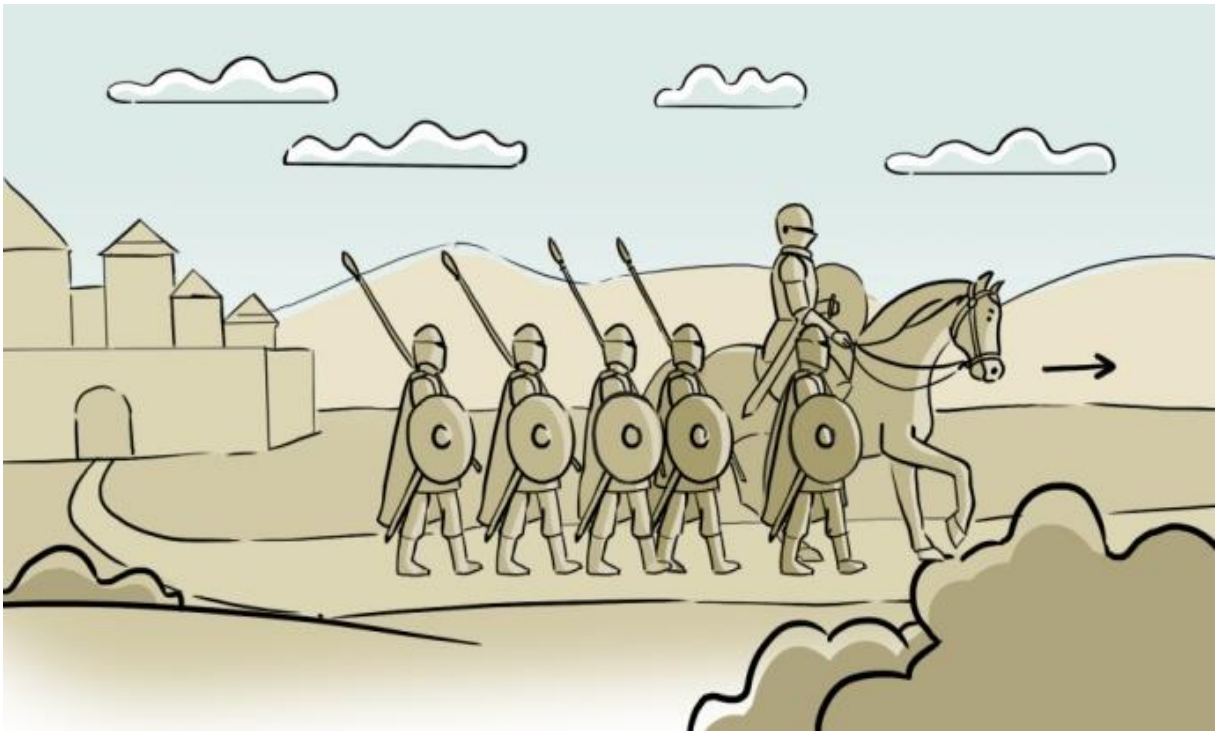
Кадр 4



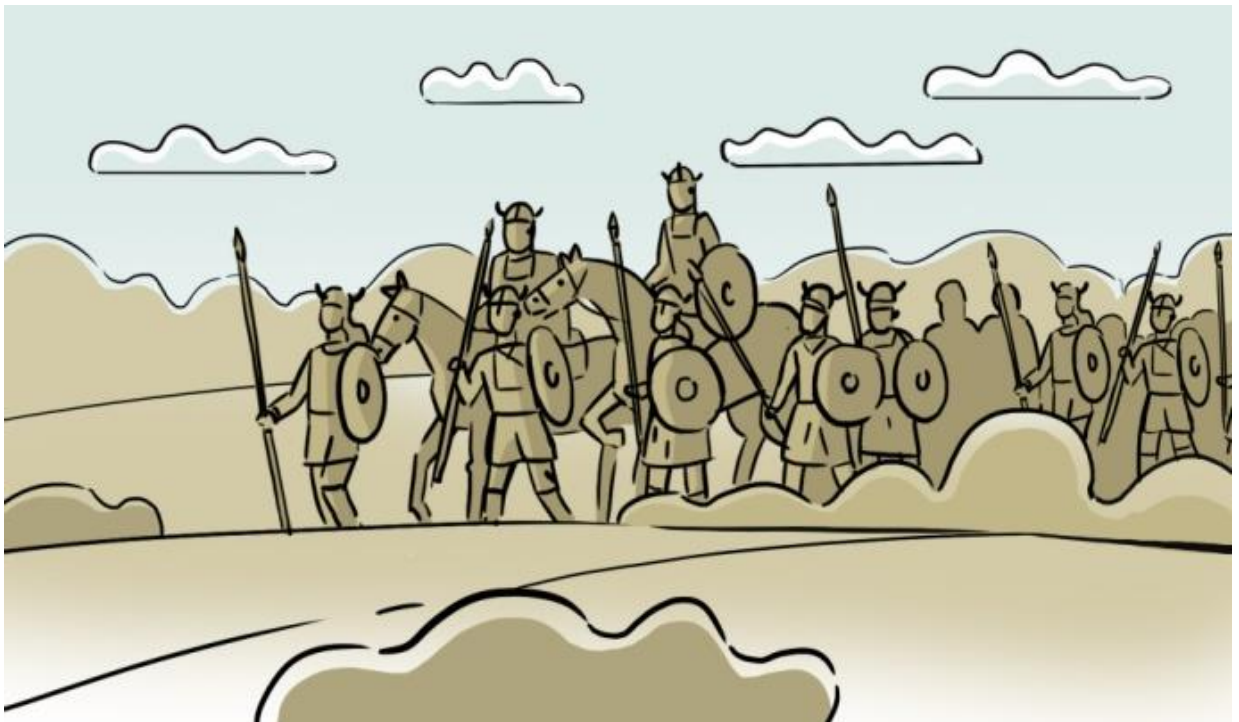
Кадр 5



Кадр 6



Кадр 7



Кадр 8

2.4. Асоціативний монтаж

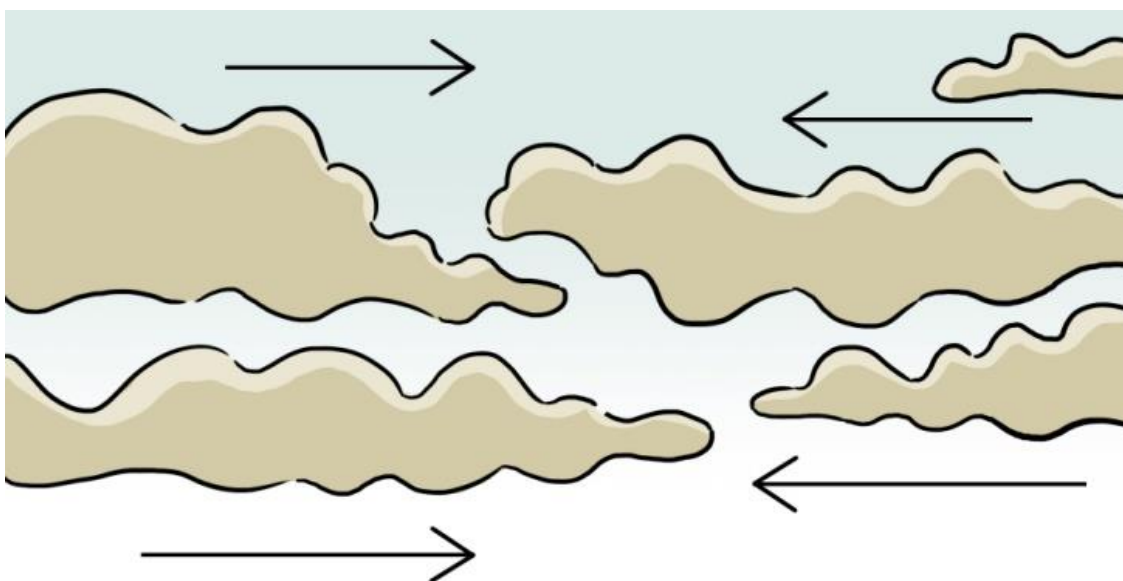
Для підсилення напруги та емоційного ефекту епізоду можна застосувати ще один спосіб монтажу – **асоціативний**. **Асоціативний монтаж** — коли сцени, що чергуються повинні викликати у глядача думку про подібність, взаємозв'язок, аналогію між показаними об'єктами чи подіями; це можуть бути метафори, порівняння.

Ось такий приклад:

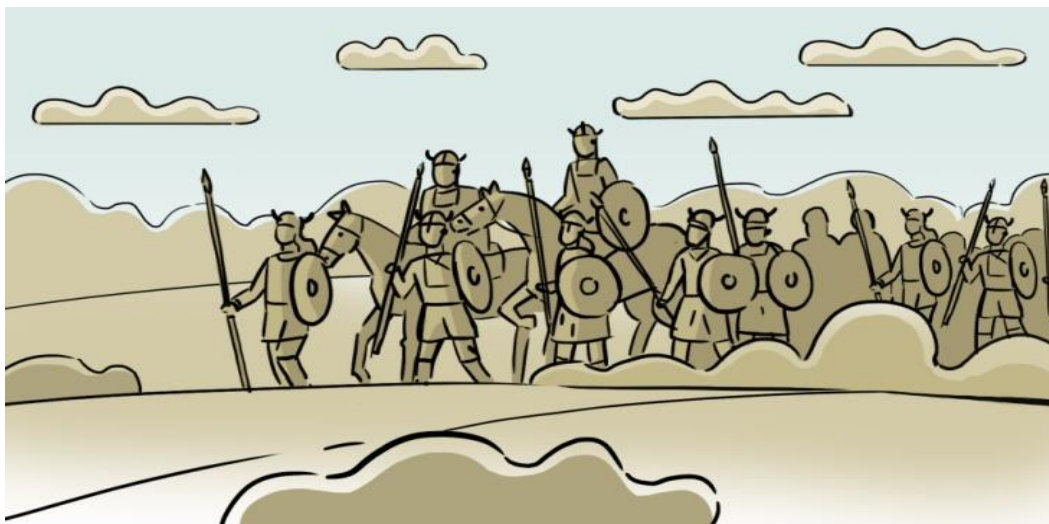
Вождь хороших хлопців прощається із дружиною, вдягає лицарські обладунки.



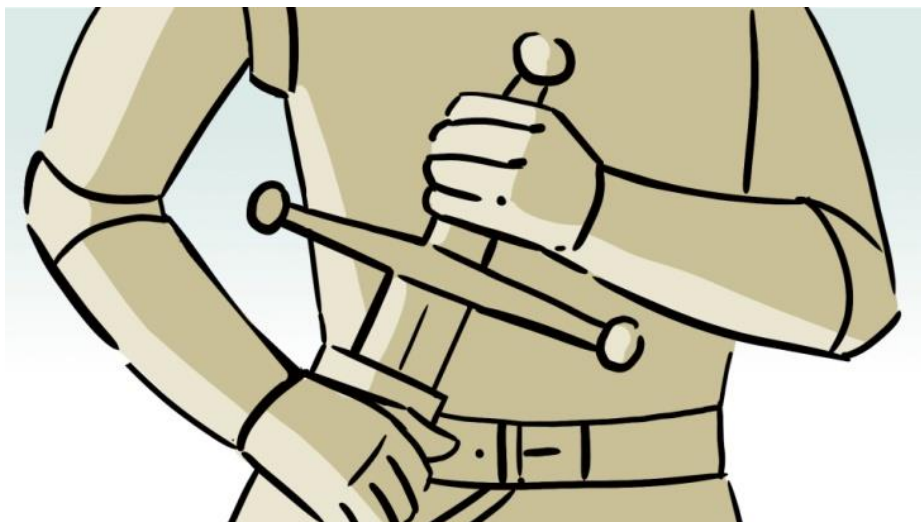
На небі починають купчитися темні хмари.



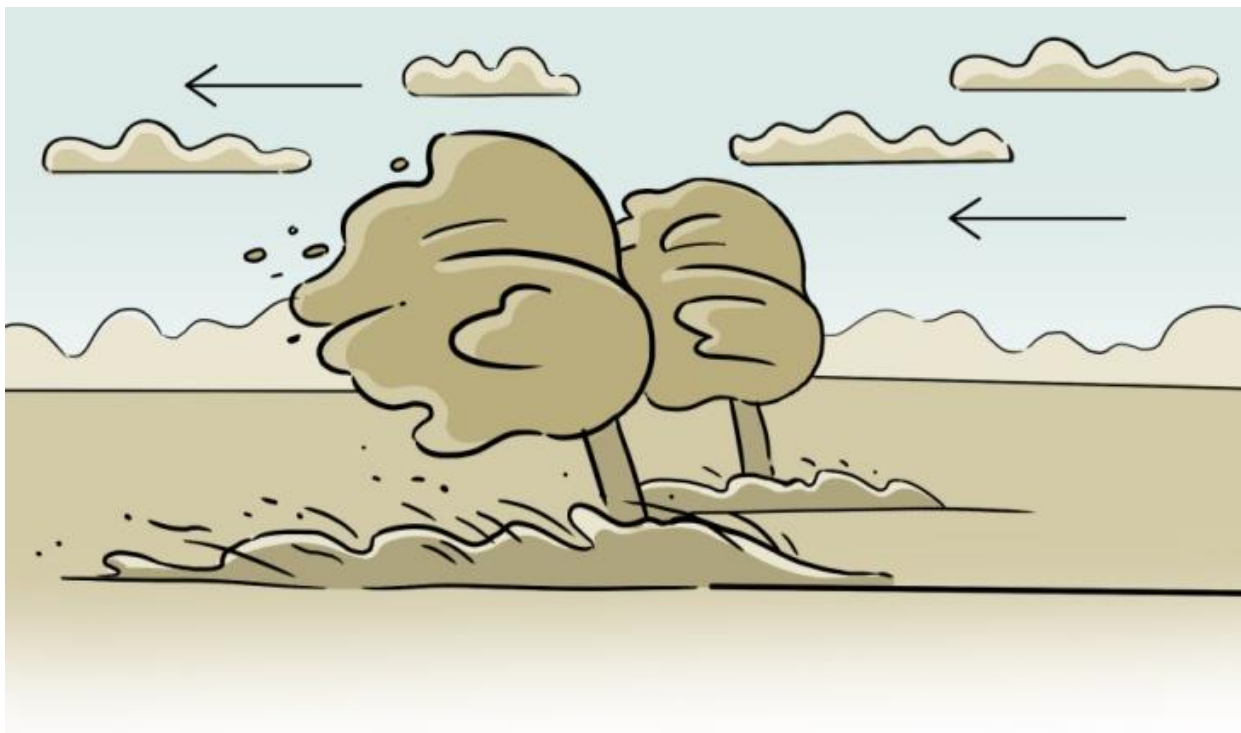
З лісу виходять ворожі війська.



Вождь хороших хлопців вдягає на голову шолом, пристібає до пояса меч.



Здіймається вітер, гнуться дерева.



Вождь хороших хлопців сідає на коня, виїздить з подвір'я, на вулиці вже чекають його воїни.



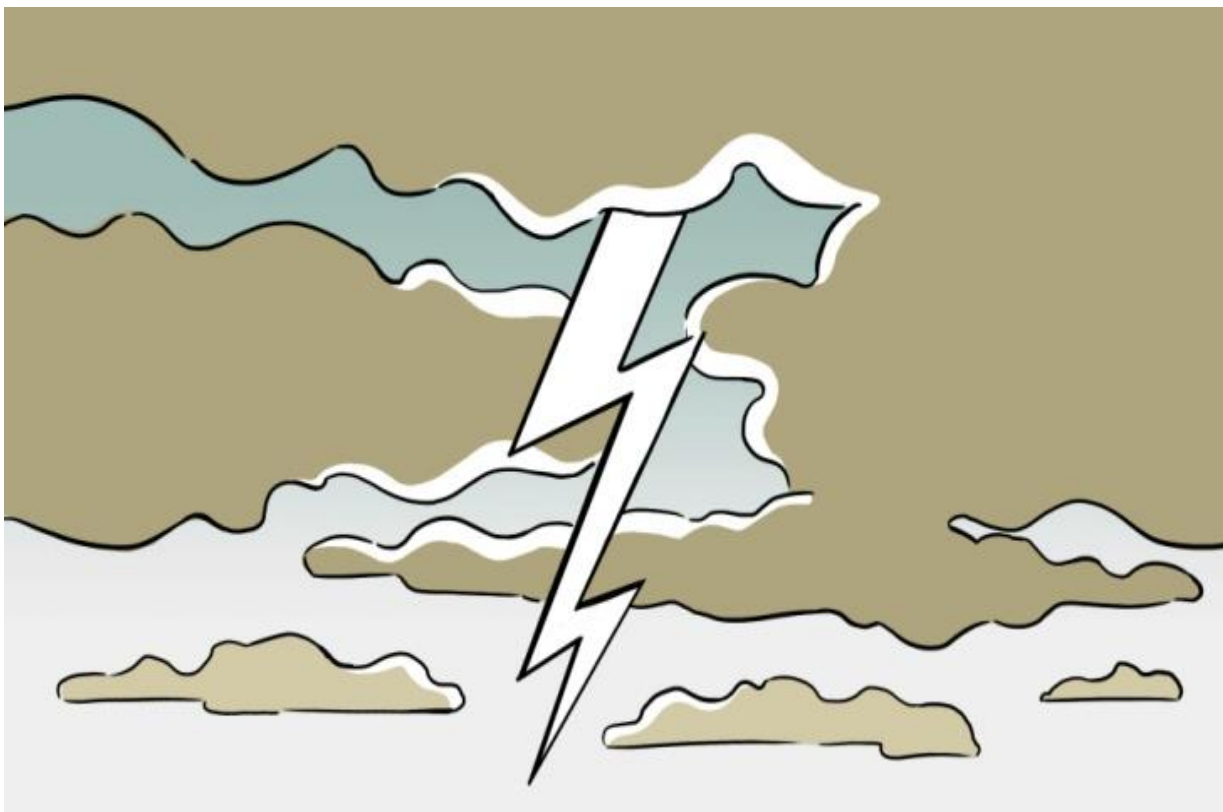
З дерев у небо злітає згряя птахів сполоханих звуком копит.



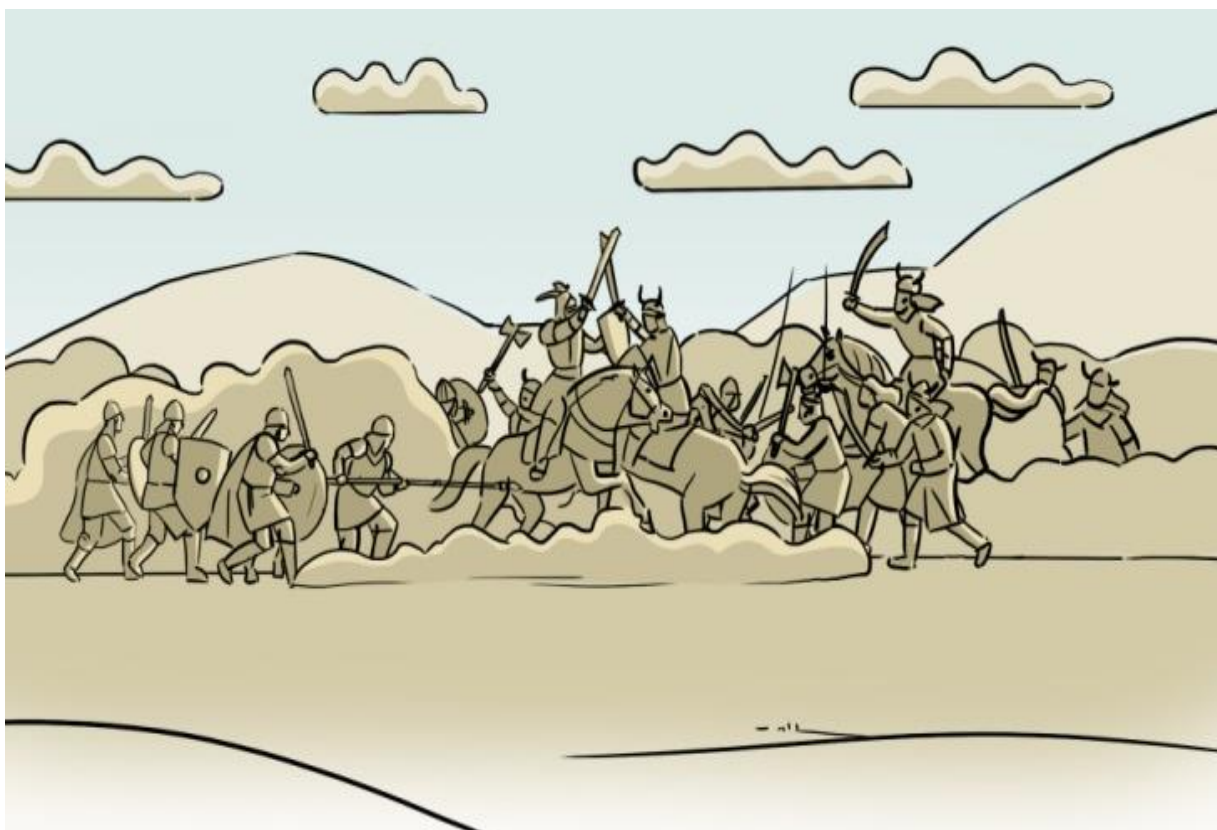
Вождь поганих хлопців змахує рукою, наказуючи рухатися швидше.



Небо вже зтягнуло чорними хмарами, грім і блискавка.



Придумай підпис, який би розповідав, що відбувається в кадрі.



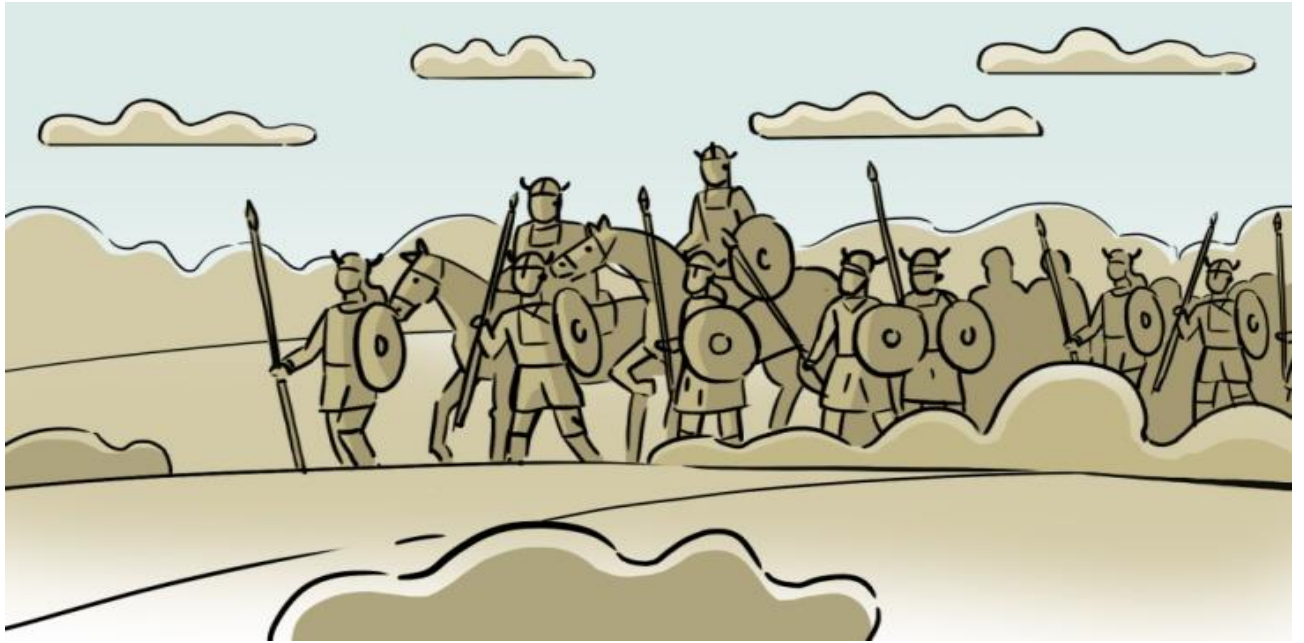
Важливо звертати увагу й на **темп монтажу**, якщо на екрані розгортається динамічна подія, як-от погоня, то він пришвидшується, а якщо дія пов'язана, наприклад, зі спогляданням природи, то сповільнюється.

Отже, одну і ту ж історію завдяки **монтажу**, способу викласти сюжет можна розповісти зовсім по – іншому. Спеціально підібране чергування кадрів можна змінити в нашій уяві причину та наслідок події, їх можна спотворити. Всі три історії, які ми розповіли починалися з того, що вождь хороших хлопців прощався із дружиною, щоб іти воювати проти поганих хлопців. А ось зараз ми змінили порядок кадрів, хоча кадри залишилися ті ж. Чи змінилася на твою думку історія, яку тобі розповіли?

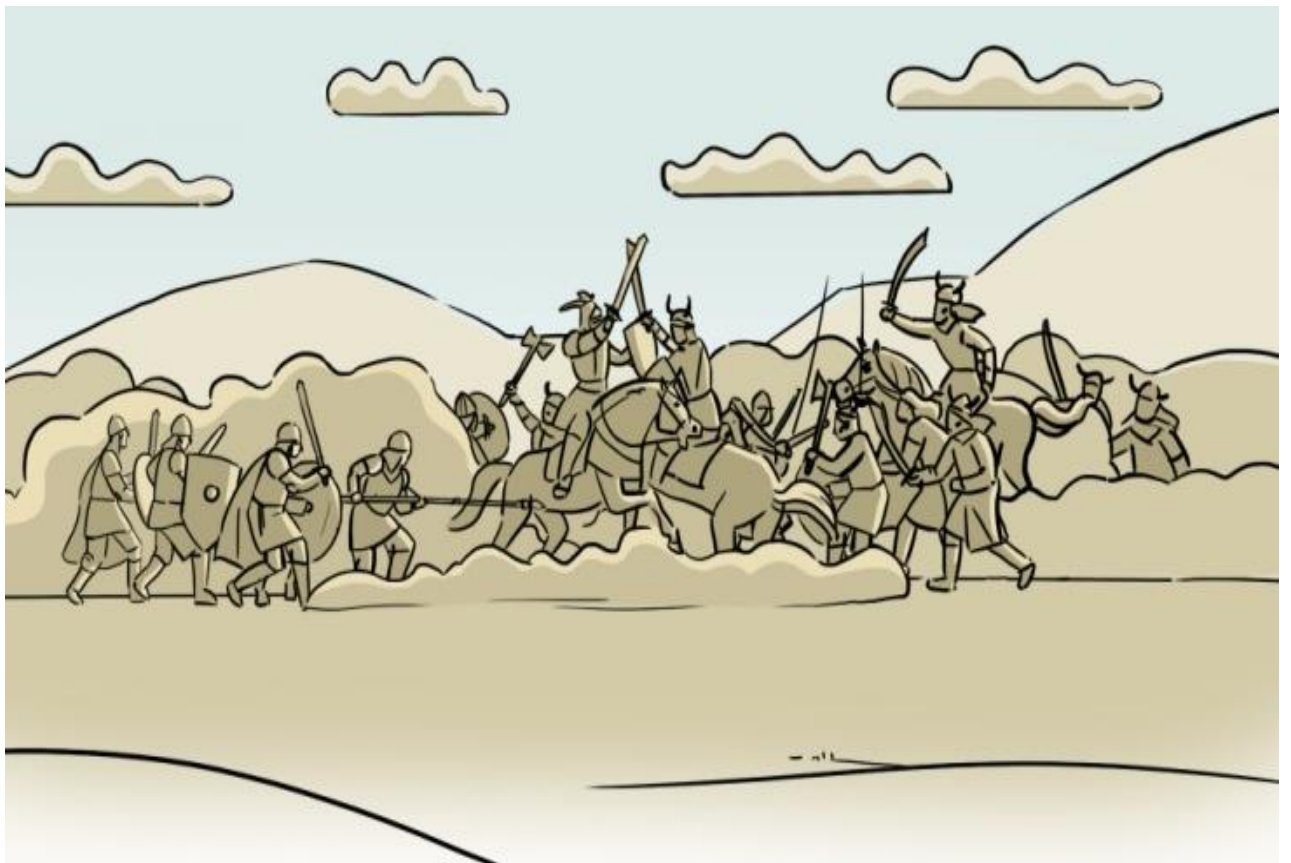
Дія 1. Вождь поганих хлопців закликає своє військо до бою.



Дія 2. Військо готується до бою.



Дія 3. Хороші хлопці б'ються з поганими.



Дія 4. Над бойовищем в'ються сполохані птахи.



Дія 5. Хороших хлопців переможено. Звісно тимчасово. Вождь хороших хлопців приніс сумну звістку в родину одного із воїнів.



Також будь - який великий план, який ми бачимо є лише частиною чогось більшого і ми можемо по різному добудувати, придумати, те, що стоїть за ним. До прикладу, ти бачиш, що воїн закріплює меч, але чи хороший хлопець чи поганий ти за цим не зрозумієш...



3. Що таке ракурс. Ракурс-оповідач

Як ми вже казали, в основі будь-якого аудіовізуального твору лежить сюжет, або ж історія.

Її потрібно розповісти глядачеві мовою кіно. І насамперед правильно зняти. Головний співавтор, співтворець режисера в цьому процесі – оператор. Його часом абсолютно справедливо називають **«очима режисера»** і це насправді не перебільшення. Саме оператор відповідає за зображення в аудіовізуальному творі й немає різниці чи це кінофільм, телевізійна програма, музичний відеокліп, чи реклама.

Оператор повинен уважно прочитати сценарій, правильно зрозуміти ідею та концепцію тексту. Згідно із завданням, режисера адекватно втілити це в зображенні фільму (кліпу, рекламного ролика). При цьому вибрати точні засоби вираження.

Одне із головних завдань оператора – вибір правильного **ракурсу**. Ракурс і є один з основних засобів у роботі оператора. Слово **«ракурс»**

походить від французького слова **«raccourcir»** – скорочувати, скорочення. Це означає вибір способу відображення об'єкта на екрані. Термін спочатку використовували у фотографії, він означає зміну перспективи від знімального апарата до об'єкта знімання. Згодом, з розвитком кіно, цей термін почав активно застосовуватися й у цьому новому виді мистецтва.

Ракурс (або ж кут зору камери) можна порівняти з оповідачем. Від того, як камера дивиться на предмет оповіді — **згори, знизу чи врівні** — змінюється психологічна дистанція між глядачем і зображенням у кадрі. Ракурс дозволяє глядачеві як ототожнити себе з персонажем, так і віддалити, так і спотворити.

Тобто, якщо простіше, йдеться про вибір точки знімання об'єкта, або ж вибір кута зору, під яким ставиться знімальний апарат.

Й це безпосередньо пов'язано з адекватним втіленням на екрані обраного сценарію, відповідно до жанру історії. Вибір точки знімання конкретного героя, локації, де діють персонажі, пейзажу тощо, здатен емоційно підсилити ефект сприйняття конкретного епізоду і фільму загалом, додати емоційного забарвлення. Неправильно чи неточно вибраний **ракурс** може взагалі зруйнувати ідею епізоду або викликати абсолютно протилежні емоції.

Ракурси розрізняють за такими трьома основними принципами – **врівні, верхня точка, нижня точка**.

Йдеться про точку зору камери, яка умовно практично дорівнює позиції очей. Така точка зору камери **«врівні»** немов наближає сприйняття образу персонажа до рівня глядача, робить його немов ближчим та зрозумілішим.

Наприклад, розглянемо вже згаданий у попередніх розділах епізод битви між умовно «хорошими» та «поганими» хлопцями. Камера показує командира (вождя) хороших хлопців з точки зору наших очей. Таким самим способом камера знімає й командира (вождя) поганих хлопців. Окрім того, що обидва персонажі стають немовби зрозумілішими глядачеві, це ще й візуально демонструє, що їхні сили рівні. А далі вже все має вирішитися у битві чи двобої.

Точка камери «врівні» також зазвичай використовується в мелодрамах чи драмах і серіалах, історії яких будуються на життєвих чи побутових історіях.

Ракурс «зверху». Камера розміщується вище точки зору очей людини. Одразу змінюється перспектива об'єкта (людини), яку знімає камера. Змінюється відразу й характер зображення.

Зазвичай застосовується у фантастиці чи коміксах. Герой зустрічає якогось злого велетня чи дуже сильну істоту (Геллбой). Коли камера знімає героя з точки зору цієї істоти, яка за сюжетом має бути дуже великою і сильною, застосовується «верхня точка». На екрані ми бачимо героя оповіді, який візуально виглядає малим проти велетня (Такий же приклад – Гоблін у «Володарі перснів» П. Джексона). Один із можливих прикладів – мабуть, Людина-павук.

Точка зору «знизу». Камера знімає з точки зору героя, який дивиться на велетня, у цьому разі її розміщують нижче від рівня очей. На екрані бачимо як герой наче «знизу» дивиться на велетня (Гобліна). що візуально ще більше підкреслює зріст, силу й велич істоти. Герой має битися з цим велетнем або ж якось його перехитрити. Це додає драматичності дії та підсилює ефект.

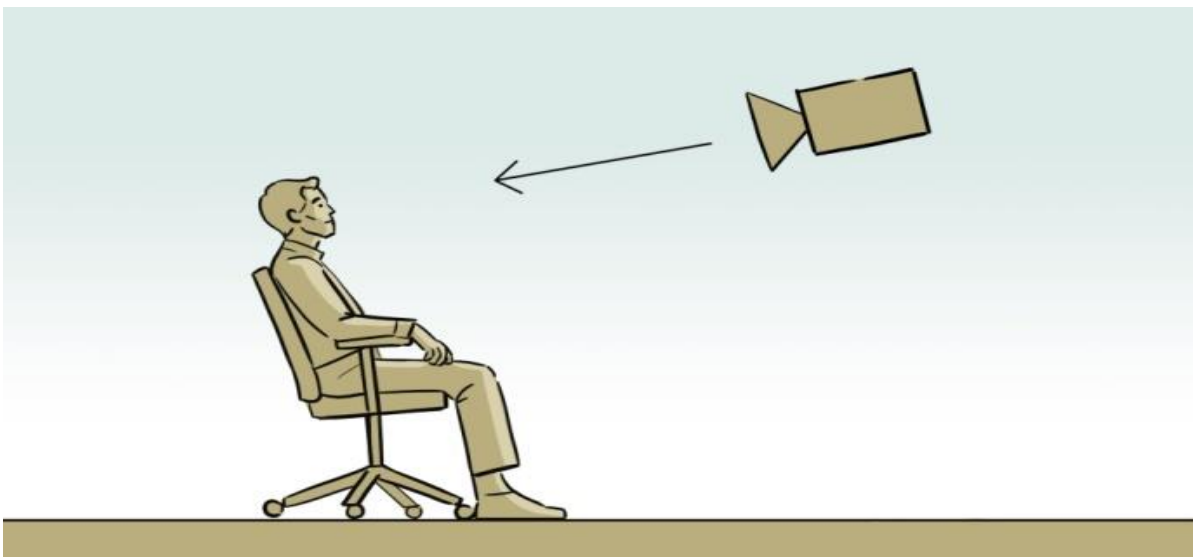
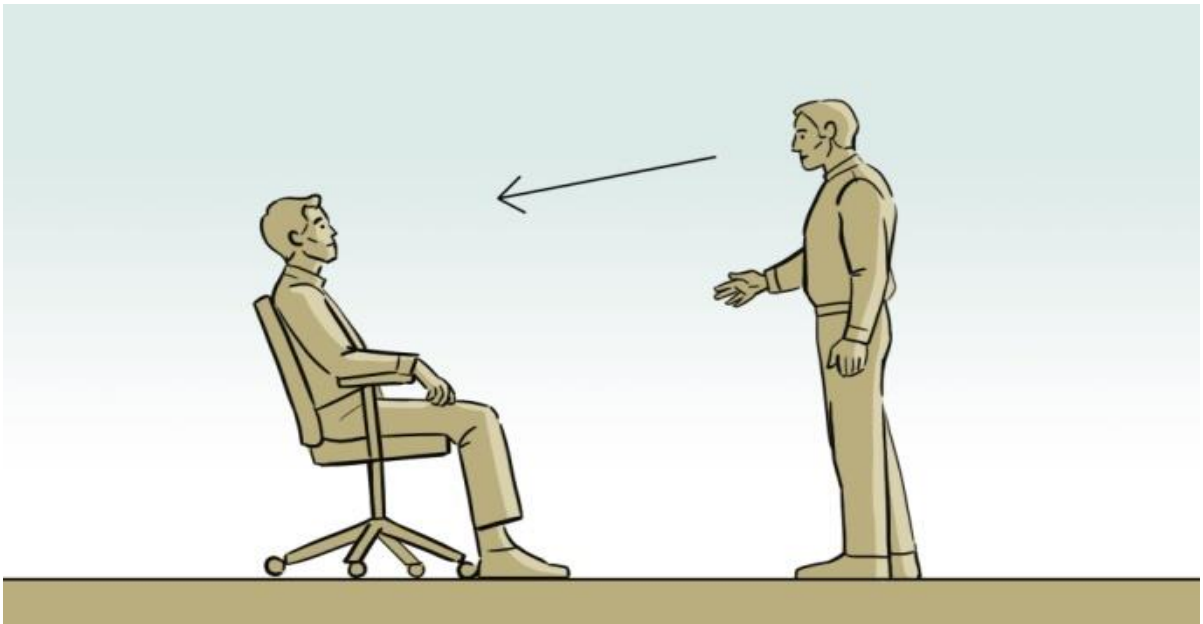
Точки зору камери «врівні» та «зверху» також часто застосовуються в комедіях. Цим підкреслюється умовний, гротескний характер персонажів й підсилюється комедійний ефект.

3.1. Ракурс зверху

Інша назва – **верхня точка.**

Камеру розміщують вище порівняно із героєм чи об'єктом зйомки.

Це може бути й доволі проста зйомка побутової сцени. Наприклад, коли у сцені перший герой стоїть, а другий сидить.



Тоді, знімаючи другого героя з точки зору першого, застосовують ракурс зверху.



З верхньої часто знімають пейзажі.

Наприклад, герої довго йшли через гори, піднялися на вершину і раптом перед їхніми очима відкривається простір аж до самого горизонту. Від панорами, яка відкривається очам спирає подих.



Кадр із фільму «Володар перснів» (реж. Пітер Джексон, 2001 р.)

Або ще з **верхнього ракурсу** знімають поле битви.



До прикладу, кадр із фільму «Володар перснів»

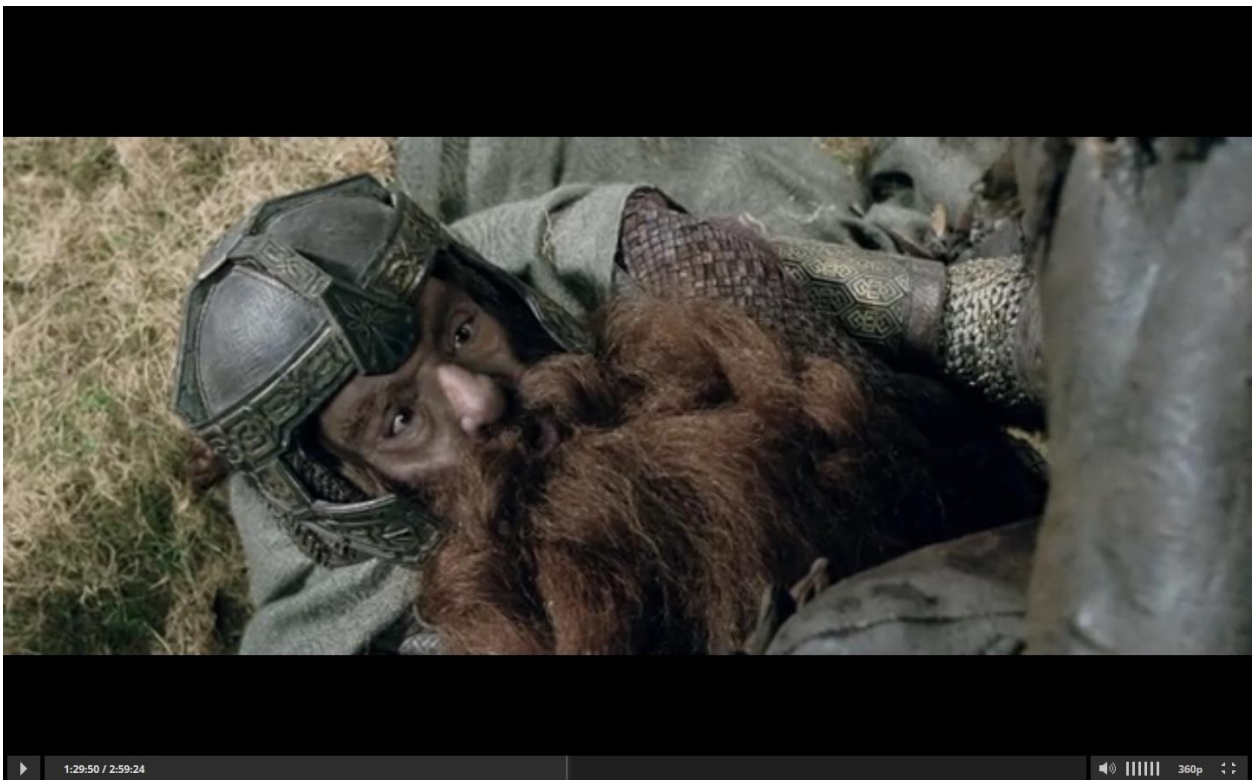
Або один з героїв сюжету дивиться на людей з даху високої будівлі.

Або висить над проваллям. **Ракурс зверху** підсилює відчуття висоти.



До прикладу, кадр із фільму «Людина-павук 3» (реж. Сем Реймі, 2003 р.)

Інший приклад: герой зустрічає якогось казкового велетня чи дуже сильну істоту. У цьому випадку камера знімає героя з верхньої точки (**ракурсу зверху**). Тобто, з точки зору велетня, підкреслюючи цим його високий зріст чи надзвичайну силу.



До прикладу, кадри із фільму «Володар пернів»

Насправді у житті актор, який виконую роль одного із героїв може бути не такий вже і малий на зріст. Але **ракурс зверху**, змінює перспективу у кадрі і таки чином наш герой візуально у кадрі виглядає маленьким.



Ракурс зверху значно посилює емоції та сприйняття епізоду глядачем, може додавати драматизму епізоду.



Ракурс зверху часто та охоче застосовується у зйомках фантастики, казок чи коміксів, бойовиків.



Ракурс зверху застосовується і у комедіях. Бо додає комічного ефекту.

Безумовно вибір та використання **ракурсу зверху** безпосередньо залежать від теми та сюжету сценарію і звичайно від його жанру.

3.2. Ракурс знизу

Інша назва – нижня точка. Камеру розміщують нижче відносно героя чи об'єкта знімання.

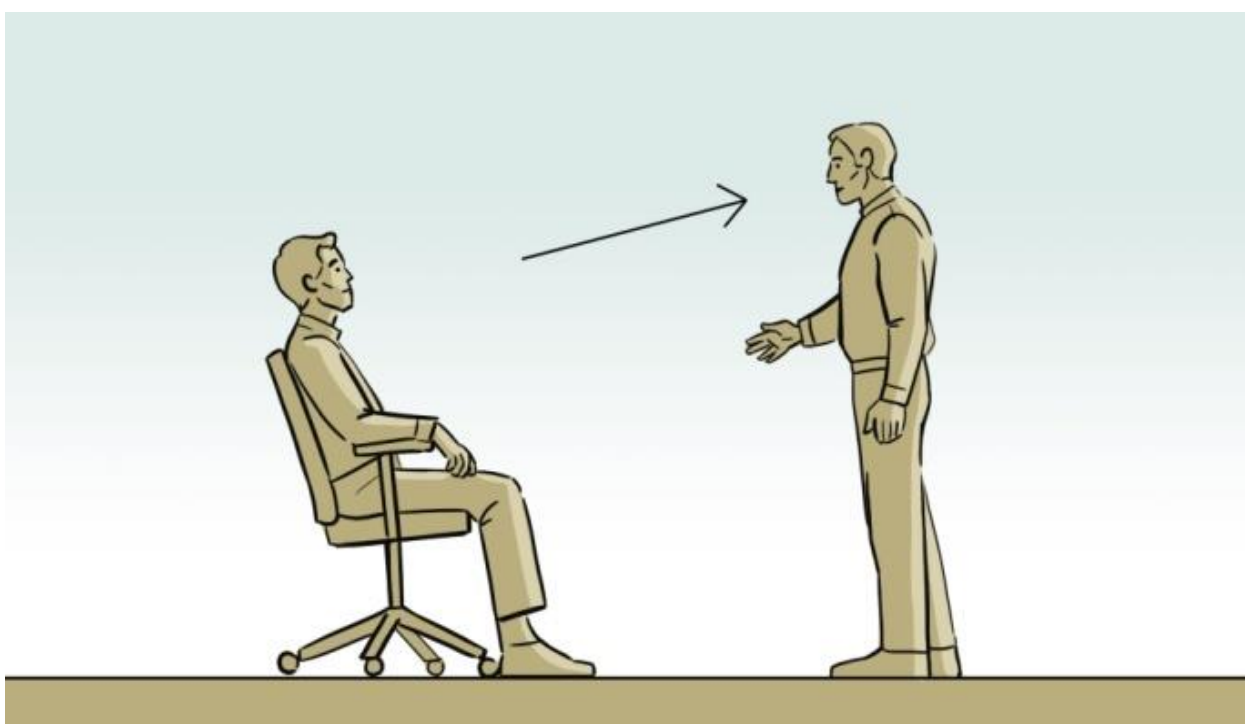
Насправді ракурс знизу це повна протилежність ракурсові зверху.

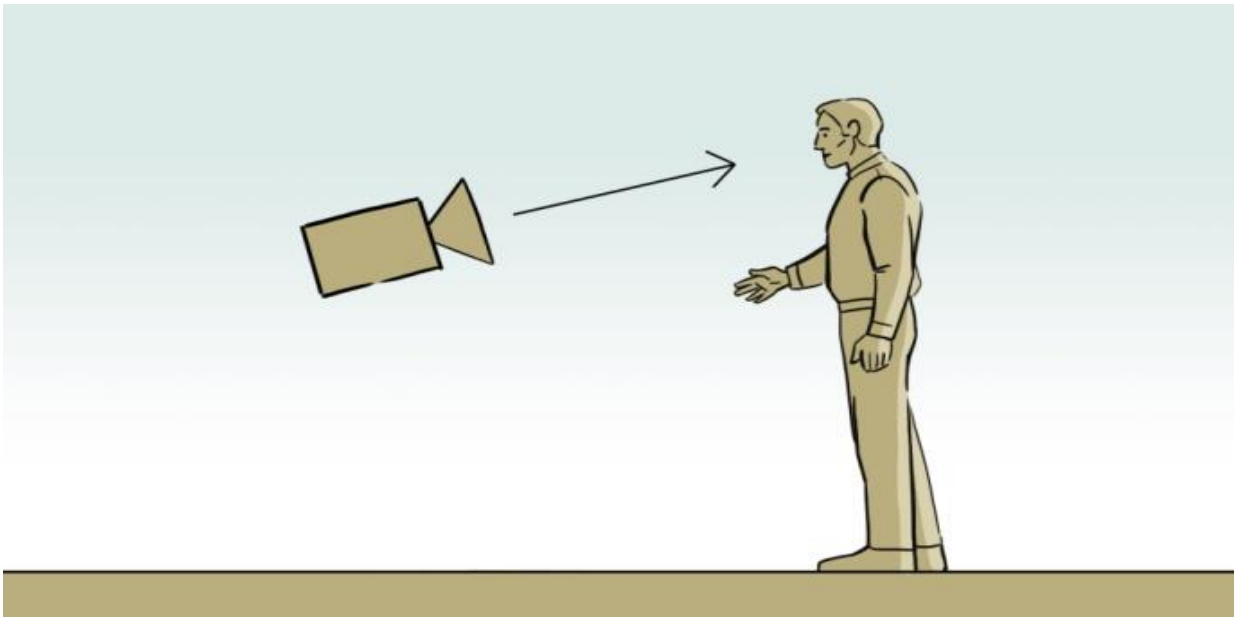
Перший часто використовують при зніманні одного й того самого епізоду разом із другим.

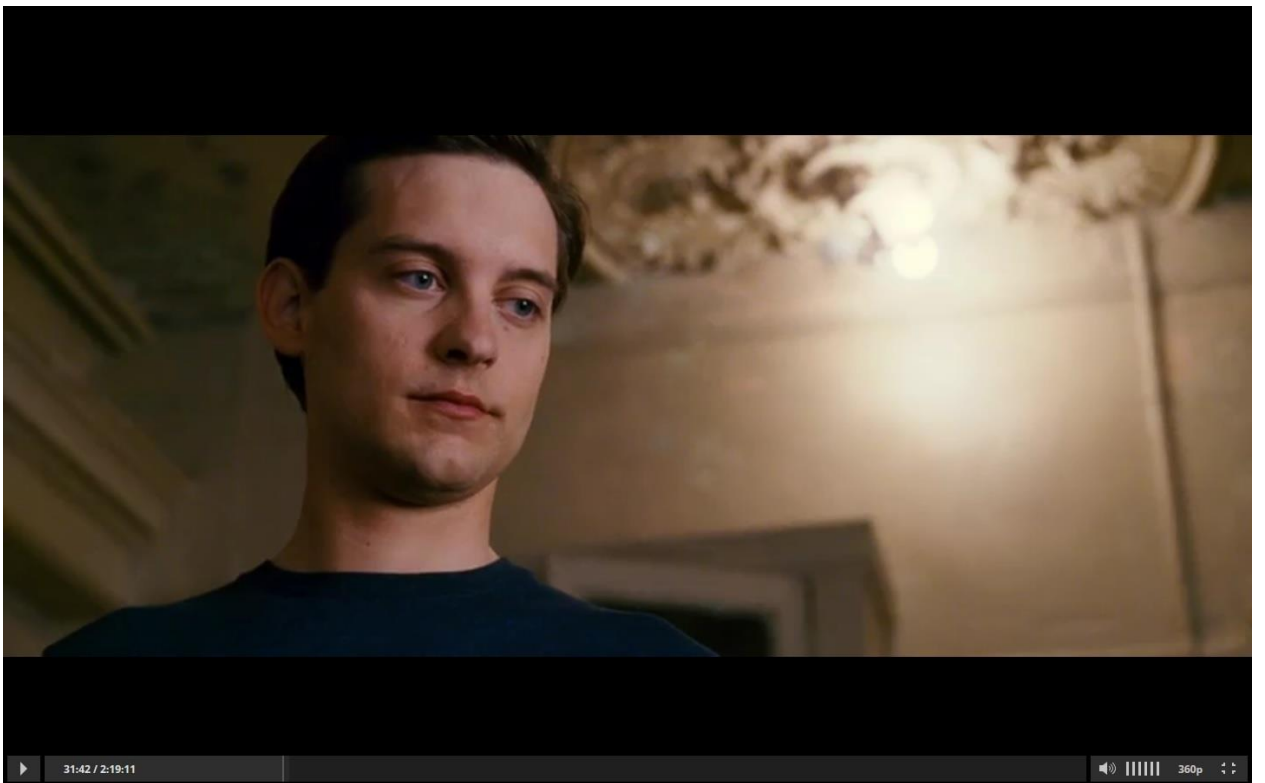
Наприклад, герої довго йшли через гори. І ось перед ними чергова перешкода -- високі гори. Їх потрібно подолати. Герої дивляться на них, і камера знімає їх з точки зору героїв. У цьому випадку гори знімають з нижньої точки.

Знімаючи другого героя з точки зору першого, застосовують ракурс зверху.

А знімаючи першого навпаки застосовують **ракурс знизу**.







До прикладу, кадри із фільму «Людина-павук 3».

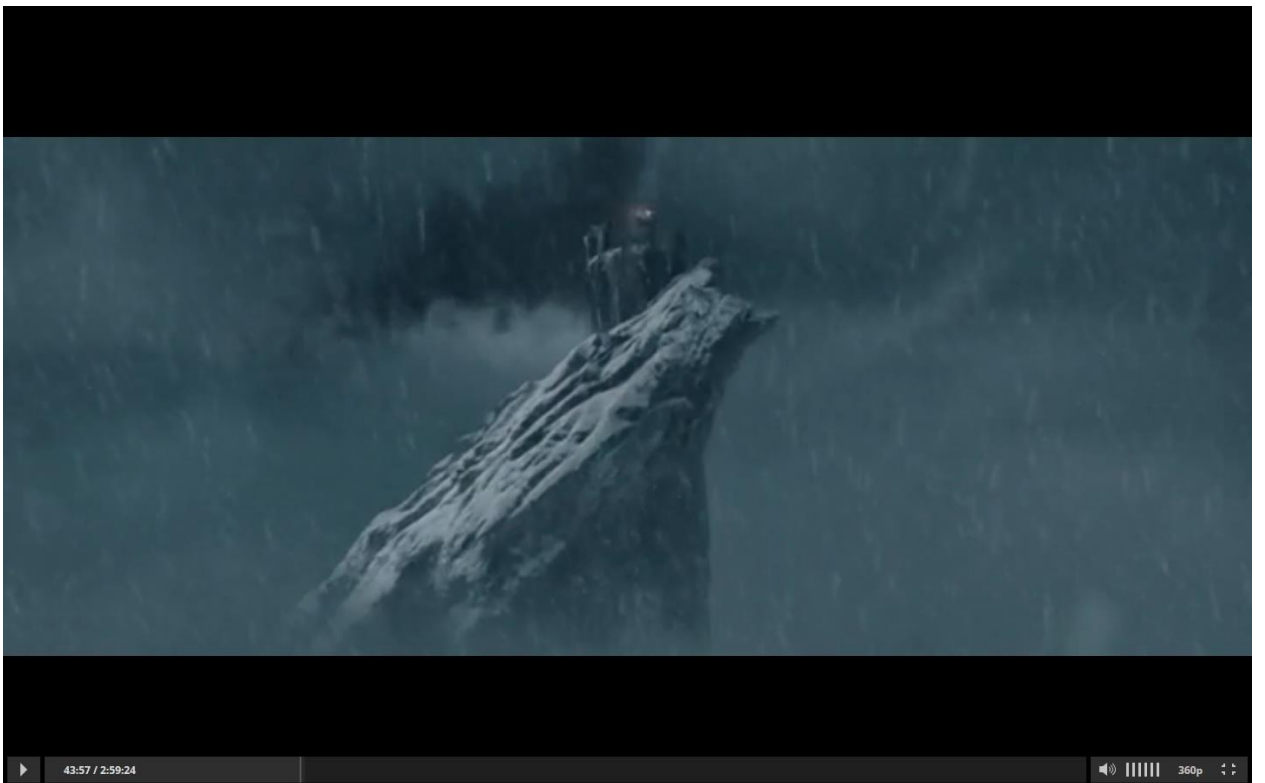
Ракурс знизу теж емоційно посилює візуальне відчуття висоти.

Наприклад, герої довго йшли через гори. І ось перед ними чергова перешкода - високі гори. Їх потрібно подолати. Герої дивляться на гори, камера знімає гори з точки зору героїв. У цьому випадку гори знімають з нижньої точки.



До прикладу, кадр із фільму «Володар перснів 2»

Ракурс знизу добре підходить для того, щоб показати архітектуру, висоту та масивність споруди.



До прикладу, кадр із фільму «Володар перснів 2

Або один з героїв перебуває на даху хмарочоса. Інші дивляться знизу на нього, спрямовуючи погляд у небо.



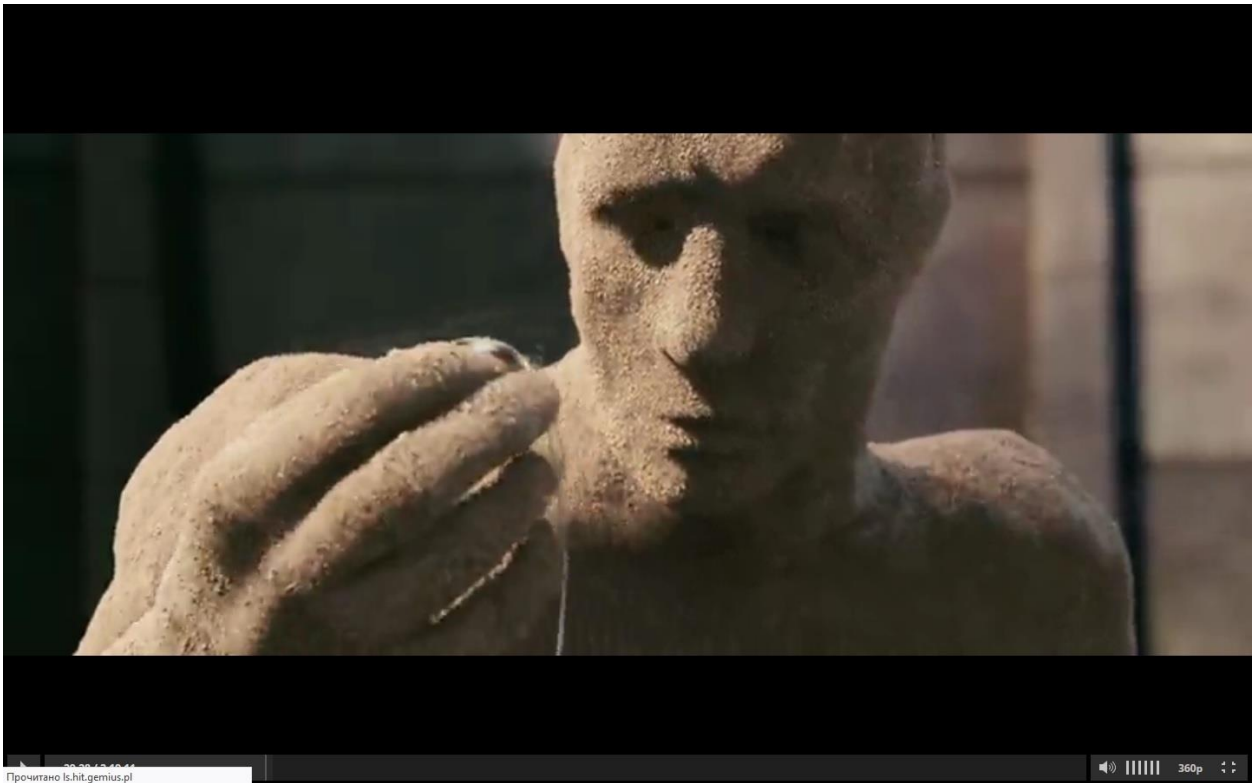
До прикладу, кадр із фільму «Людина-павук 3»

Герой стоїть перед казковим персонажем, що за сюжетом вищий та сильніший за нього. У цьому випадку камера знімає героя з верхньої точки (**ракурсу зверху**). А персонаж (**точка зору героя**) знімають з нижньої точки. І так теж підкреслюється високий зріст та його надзвичайна сила, могутність.





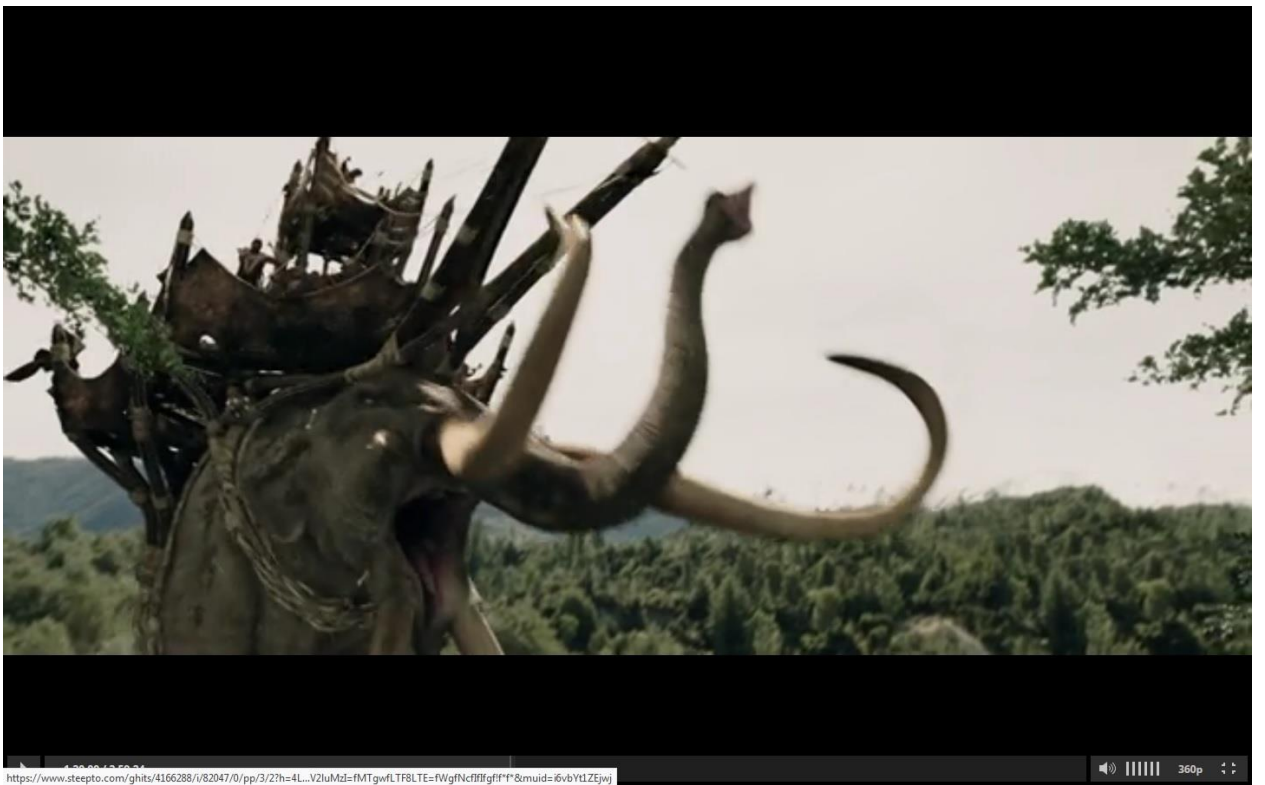
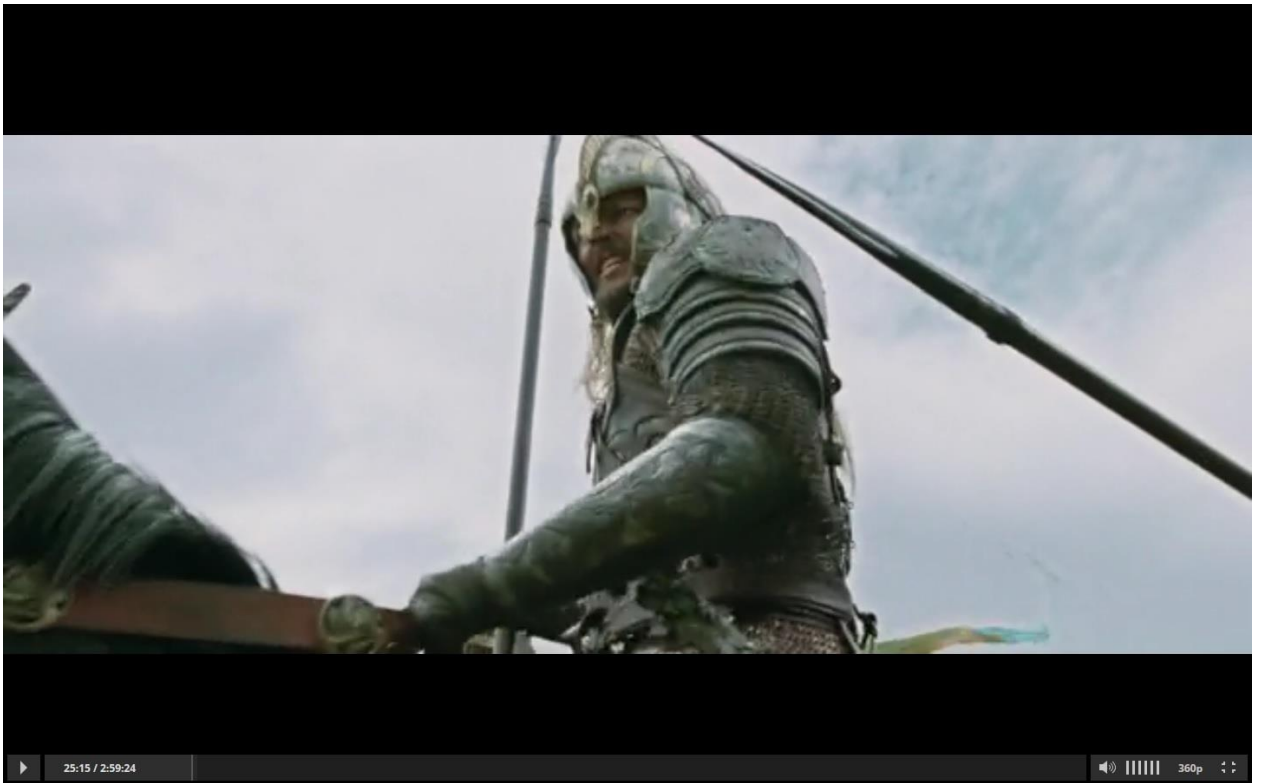
До приклад, кадри із фільму «Володар перснів 2»



Кадр із фільму «Людина-павук 3»

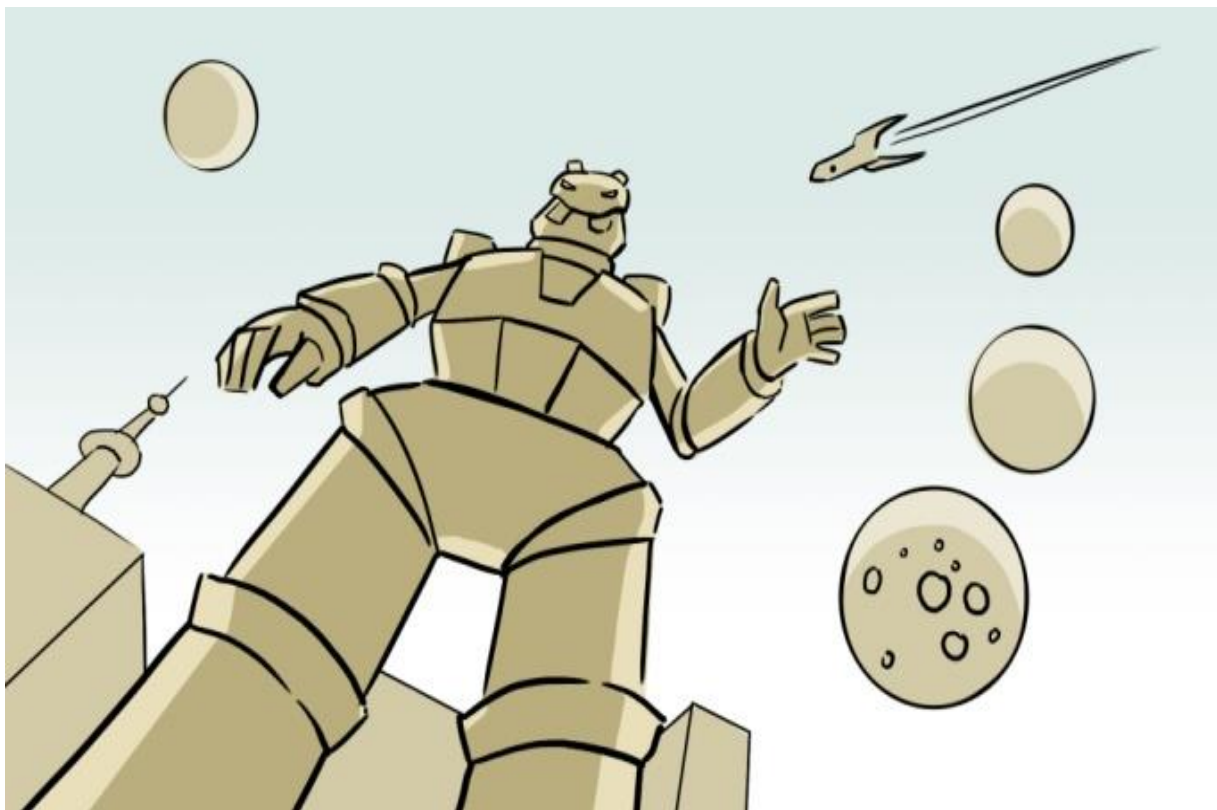
Ракурс знизу також переважно застосовують у фантастиці, казках чи коміксах, бойовиках та комедіях.





До прикладу, кадри із фільму «Володар пернів 2»

Ракурс знизу теж посилює емоційне сприйняття та драматизм епізоду.

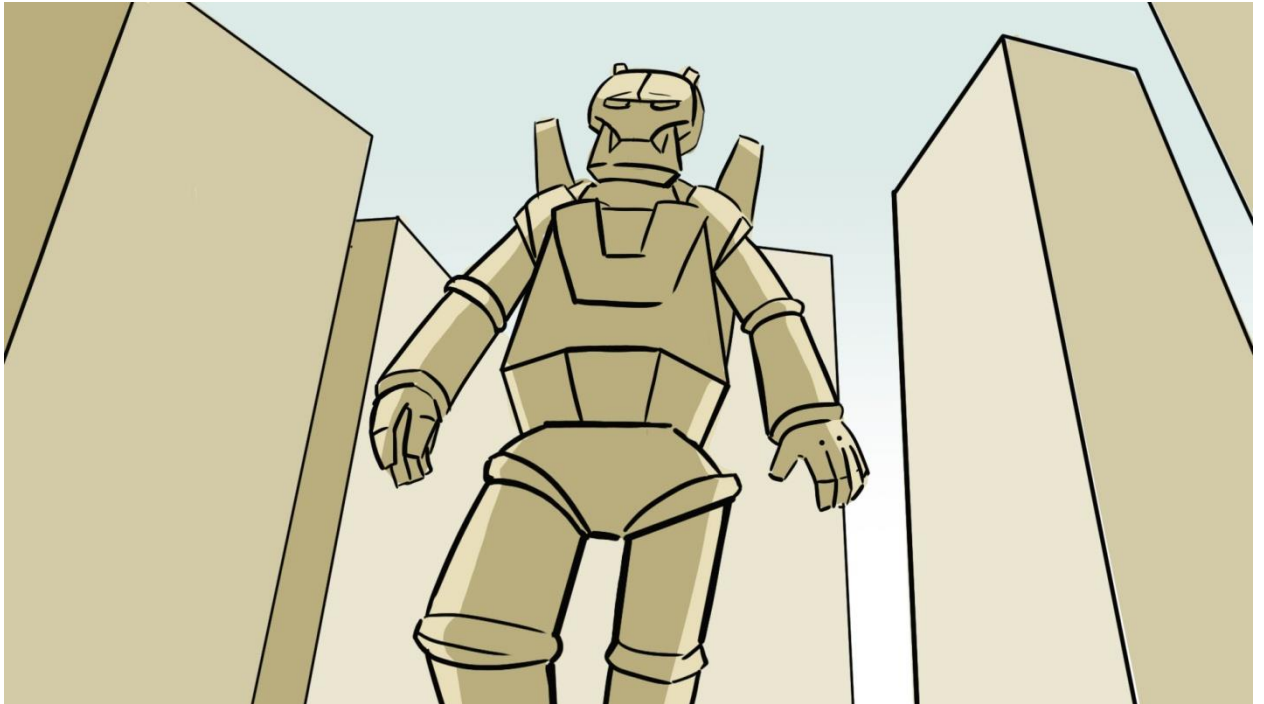


Особливо у поєднанні у одному епізоді із ракурсом зверху.



Камера знімає з точки зору героя, який дивиться на велетня, у цьому випадку її розміщують нижче рівня очей. На екрані бачимо як герой

наче «знизу» дивиться на велетня (Гобліна). що візуально ще більше підкреслює зріст, силу й велич істоти. Герой має битися із цим велетнем, або ж якось його перехитрити. Це додає драматичності дії та підсилює ефект.

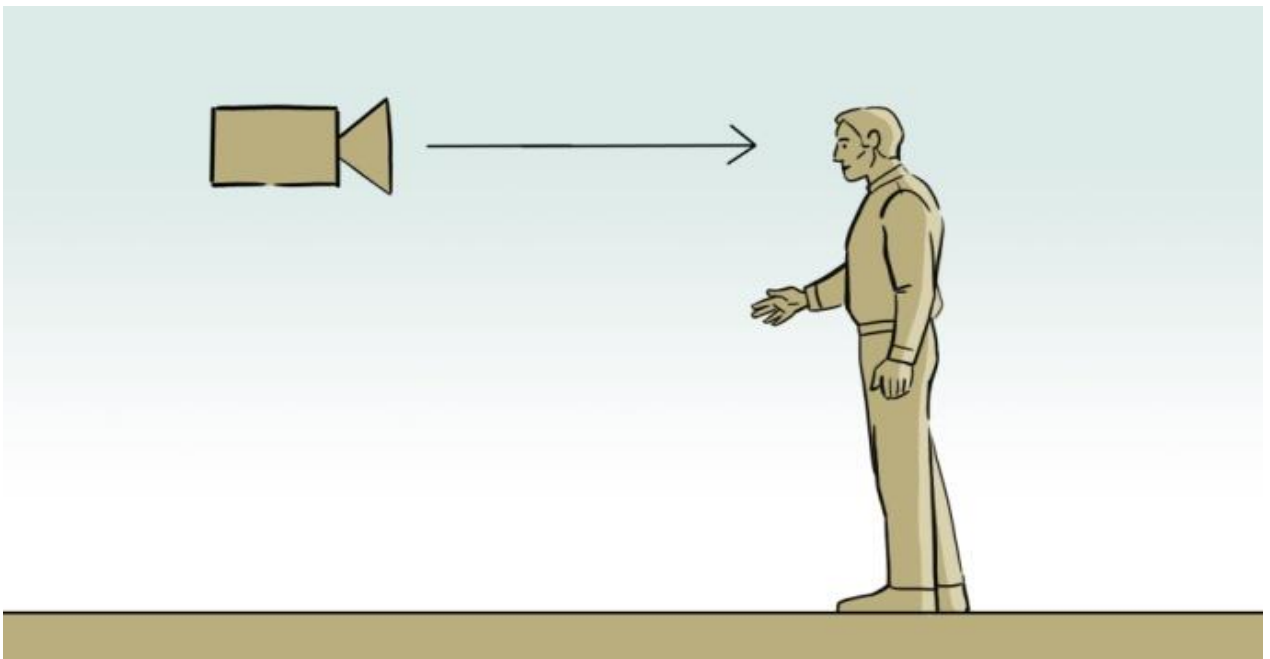
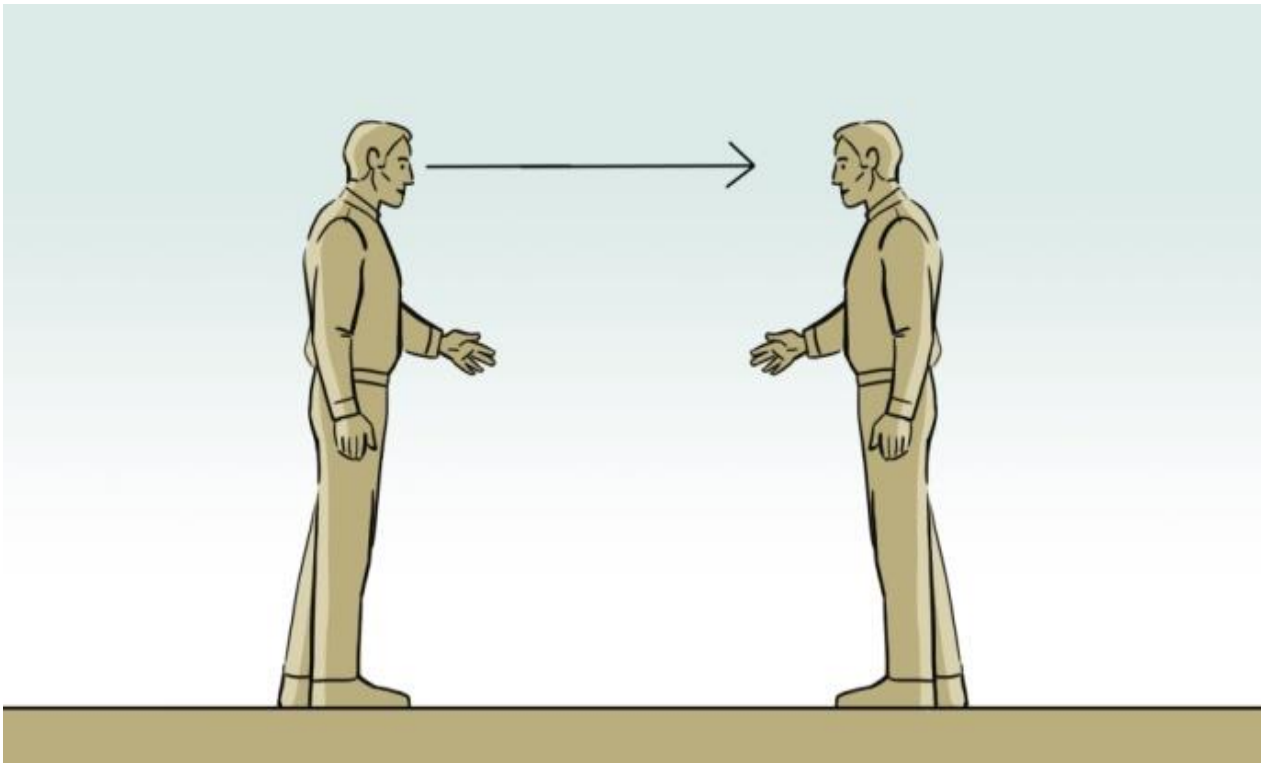


Точки зору камери «врівні» та «зверху» також часто застосовуються у комедіях. Цим підкреслюється умовний, гротескний характер персонажів й підсилюється комедійний ефект.

3.3.Ракурс врівні

Ракурс врівні Ракурс врівні означає, що камера розміщується приблизно на рівні очей героїв у кадрі.

Такий ракурс не змінює перспективу розміщення героя чи об'єкта в композиції кадру.

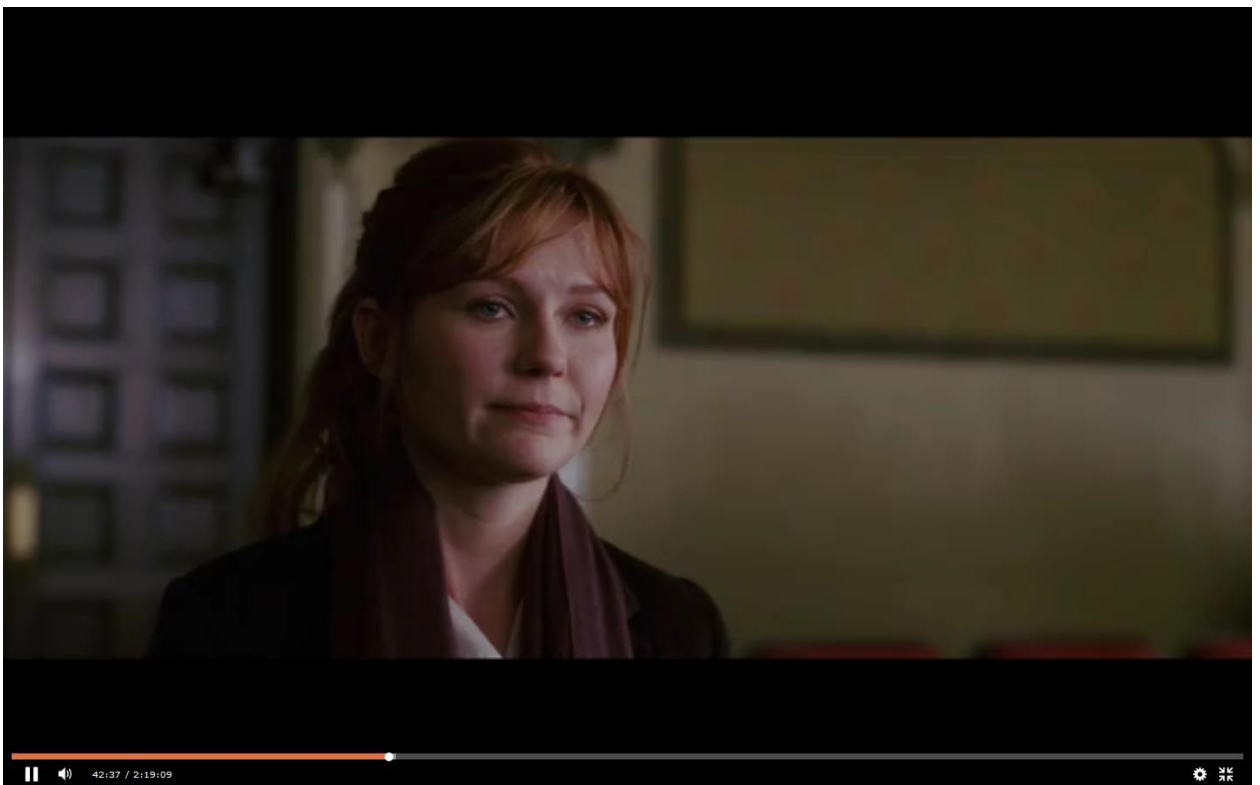


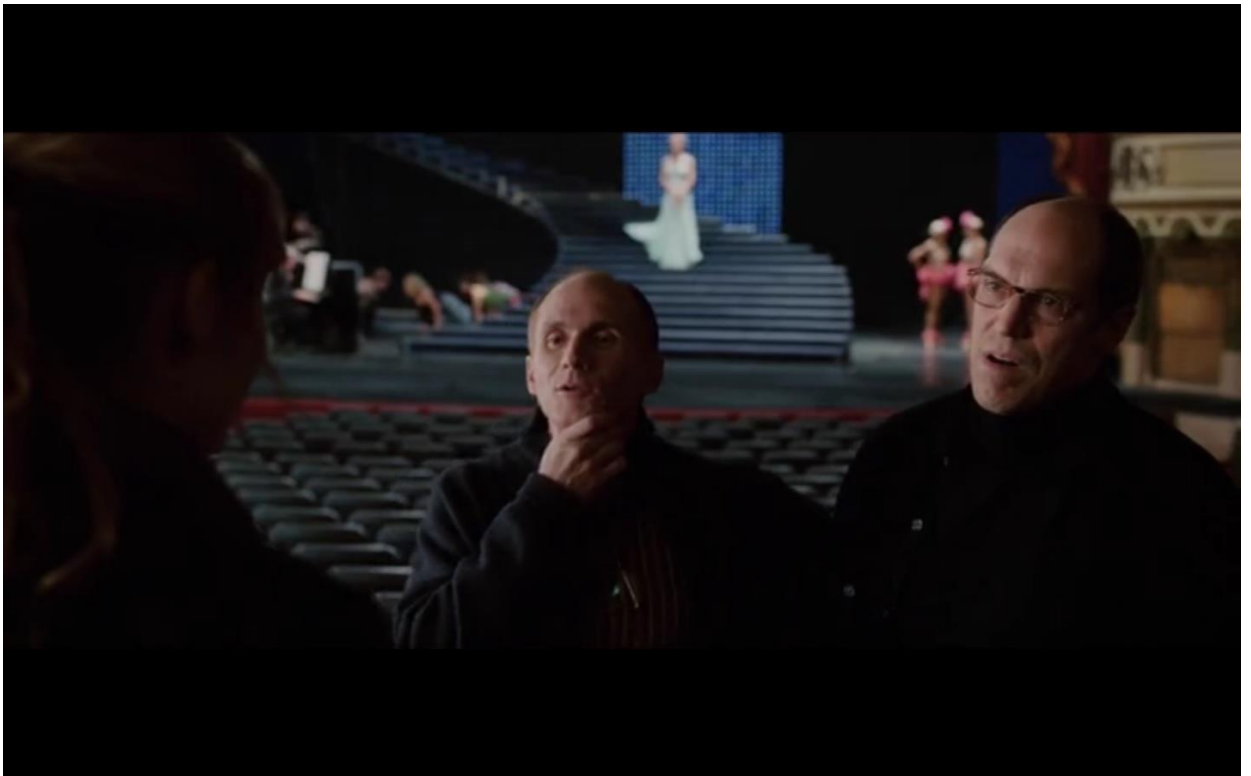
Так би мовити, **ракурс врівні** візуально значно «спокійніший». Не така емоційно «гостра» точка зору камери, як **ракурси зверху та знизу**.

Точка зору врівні дозволяє концентруватися на персонажах, їхніх діалогах й, відповідно, на грі акторів.



Точка зору врівні дозволяє концентруватися на персонажах, на їхніх діалогах й відповідно на грі акторів.





До прикладу, кадри із фільму «Людина-павук»3

Ракурс врівні говорить – ось, він поряд із тобою, ти можеш спілкуватися із ним на рівні. Навіть якщо це казковий персонаж.



А також **ракурс** говорить про те, що фізично герої однакові на зріст, чи майже однакові й істотної різниці в цьому між ними немає. Водночас

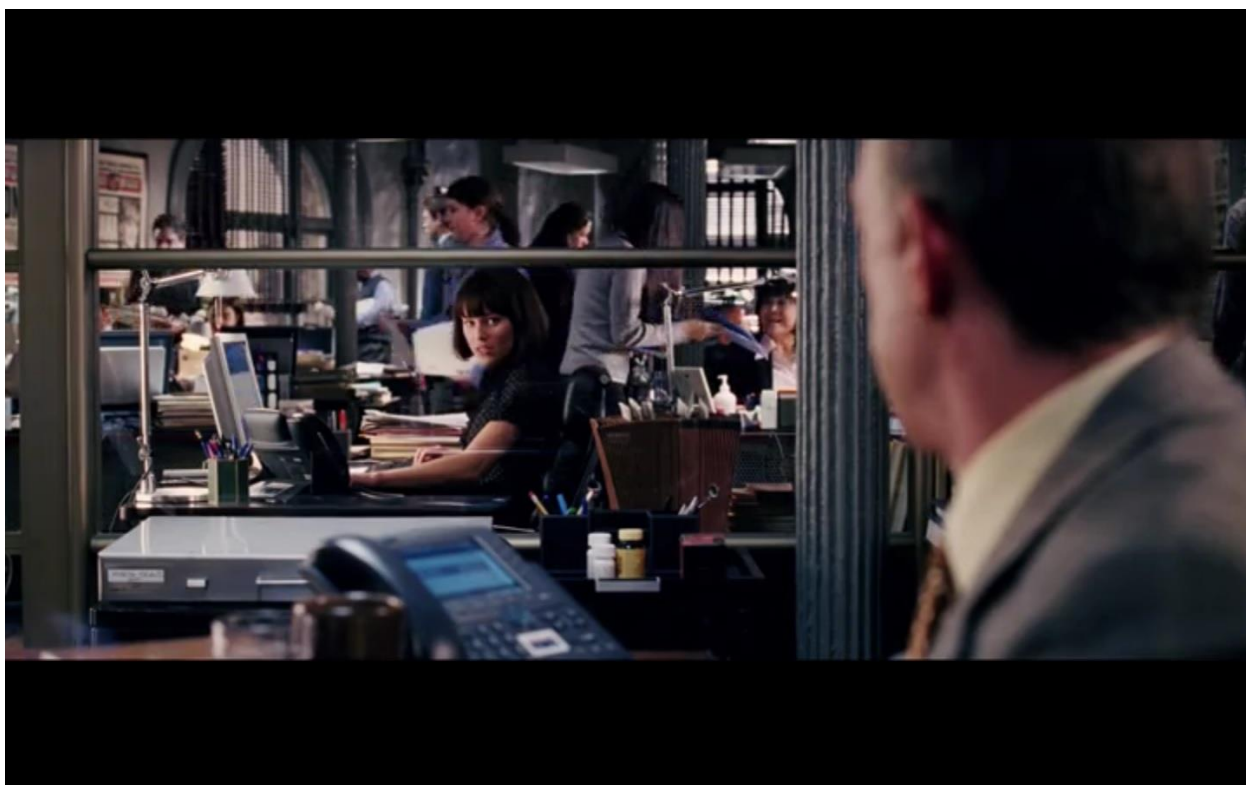
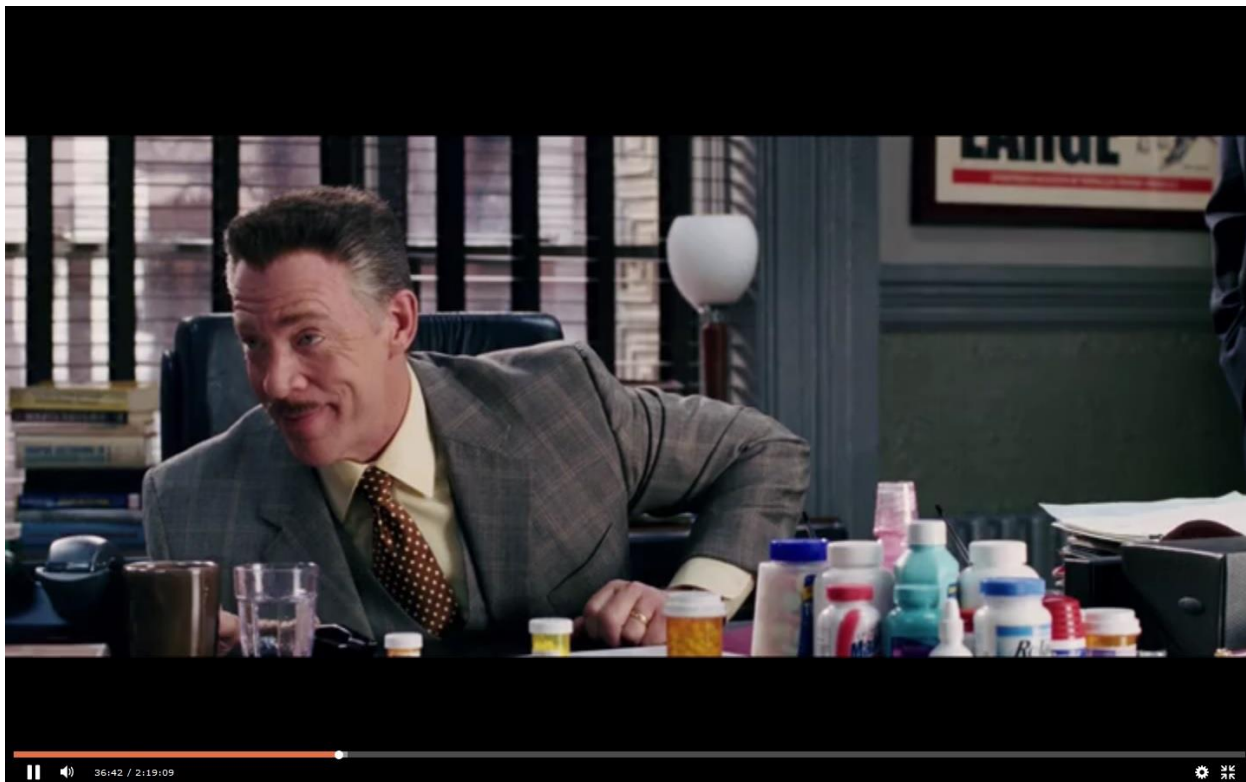
цей **ракурс** – про певну рівноправність персонажів у сцені. Або один з героїв за сценарієм хоче бути нарівні з іншим.

До прикладу, кадр із фільму «Людина-павук»3



До прикладу, кадри з фільму «Людина-павук»3

Ракурс врівні потрібен ще й для того, щоб показати, що об'єкт у кадрі завбільшки відносно невеликий. Його можна нормально роздивитися, не задираючи голови чи не нахиляючись.



До прикладу, кадри із фільму «Людина-павук»³

При цьому під час зйомки у одному кадрі можуть знаходитися й кілька персонажів одночасно.



До прикладу, кадр із фільму «Людина-павук»

Ракурс врівні потрібен ще й для того, аби показати що об'єкт у кадрі відносно невеликий за розмірами. Його можна нормально роздивитися, не задираючи голову чи не нахиляючись.



Наприклад, перед очима героя невеликий одноповерховий будинок. Точка врівні якраз свідчить про те, що будинок розміром невеликий, нормальний для ока. У разі коли ви спробуєте цей самий будинок зняти з нижньої точки, він

одразу в очах глядача сприйматиметься масивною спорудою. Якщо знімете той самий будинок високо згори, то, навпаки, нормальний розміром будинок сприйматиметься дуже маленьким. – нормальний за розмірами будинок сприйматиметься дуже маленьким.

Ракурс врівні має ще й інші функції у аудіовізуальному творі. Він створює своєрідний момент рівноваги у зображенні. Адже зображення в фільмі не може увесь час складатися лише із гострих ракурсів –



зверху та знизу. А ще після епізодів, зафільмованих з **точки зору врівні**, у наступних уже епізодах **ракурси зверху та знизу** емоційно спрацьовують значно краще.

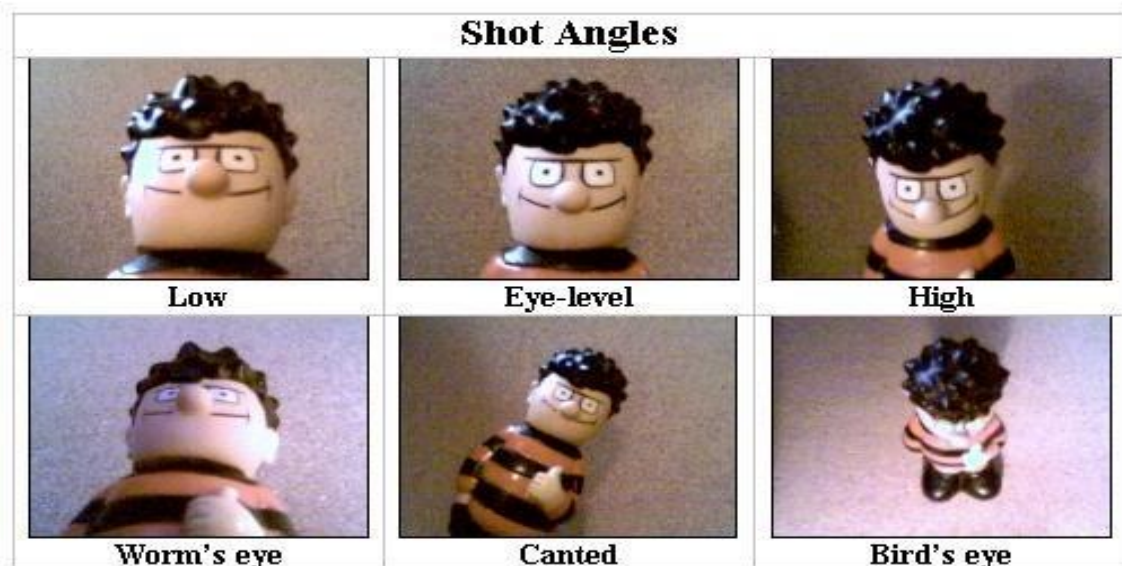
Точку зору камери «врівні» часто бачимо у мелодрамах чи драмах та серіалах, сюжети яких будуються переважно на життєвих чи побутових історіях. Водночас **ракурс врівні** використовують у фільмах усіх без винятку жанрів.

Ракурс врівні активно застосовують під час фільмування телевізійних



програм та реклами цим наближаючи учасників програми до глядачів перед телевізійним екраном. Так створюючи **ефект наближення** до глядача, розуміння цих героїв. Немов тим самим говорячи – це все звичайні люди, такі ж як і ви.

СКАЖІТЬ: Ще один елемент кіномови це ракурс. Перед вами шість версій одного і того ж об'єкту, зафільмований з різних точок зору.



ЗАПИТАЙТЕ:

- Які враження, коли дивитися на об'єкт знизу? (мал.1)
- На рівні очей? (мал.2)
- Зверху? (мал.3)
- З точки зору хробачка? (мал.4)
- Збоку? (мал.5)
- З пташиного польоту? (мал.6)

Учні описують власні враження від малюнків.

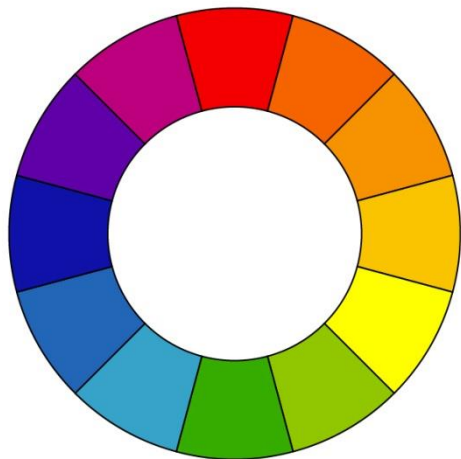
4. Що таке колір і як він діє на нас

4.1.Кольорові коди

Кінематограф розпочинався як чорно-біле мистецтво, але сьогодні майже всі фільми кольорові. Колір слугує засобом посилення емоційної співучасті глядача, відбиває кольоровий фізичний світ.

Ми живемо у прекрасному світі, де головний художник – природа. Нас оточують різнобарвні пейзажі, портрети, натюрморти. У всі часи люди приділяли увагу неабиякій ролі кольору в образотворчому мистецтві. Вивчення впливу кольору на людину почалося досить давно. З часом художники помітили що кожен колір символічний та значущий. Вони досліджували та застосовували ці відкриття у своїх картинах. Тому можна сказати, що результатом цих досліджень стали так звані кольорові коди, які успішно використовуються тепер у кіно та на телебаченні.

То як саме діє на нас колір?



Колір може діяти на людину як психологічно, так і фізично. Використання цих знань дає можливість контролювати та підсилювати ефект впливу на глядача при створенні візуальних історій. Для роботи з кольором кінематографісти використовують спрощену палітру, або так зване кольорове колесо, що складається з 12 кольорів.

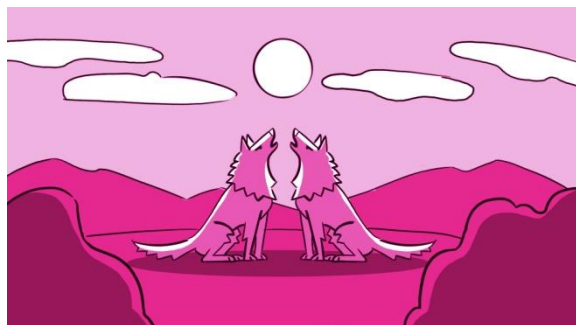
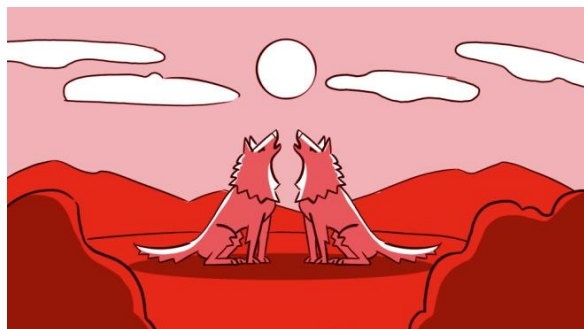
Кожний колір діє по-своєму. Наприклад, насичений червоний використовується для підсилення емоцій, а синій дає заспокійливий ефект. Також деякі кольори та їх поєднання асоціюються з певним часом та епохою. Тому використання певних наборів та комбінацій кольорів – основний інструмент при роботі з кольором у вашому фільму.

При роботі з кольором є два основні типи кольорових схем: монохроматична та комбінаційна.

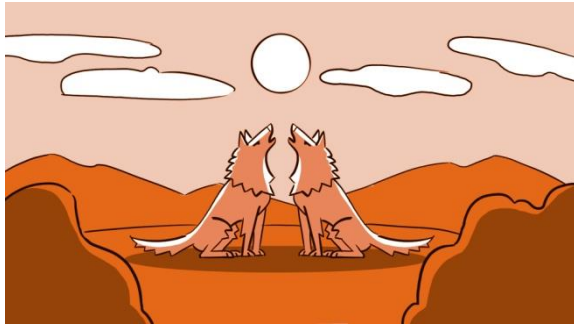
Монохроматична схема передбачає використання в кадрі якогось одного кольору з більшою перевагою. Розглянемо основні приклади.

Переважно червоний.

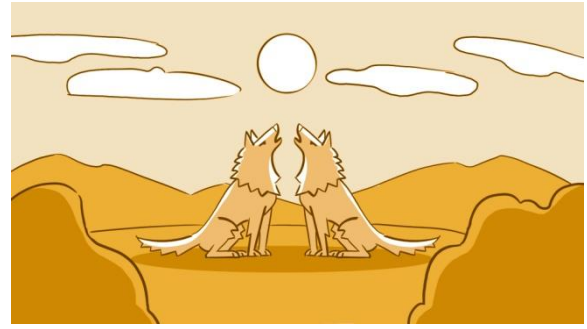
Червоний – це акцентний колір, колір попередження, тривоги та небезпеки. Але також це колір любові та яскравих емоцій.



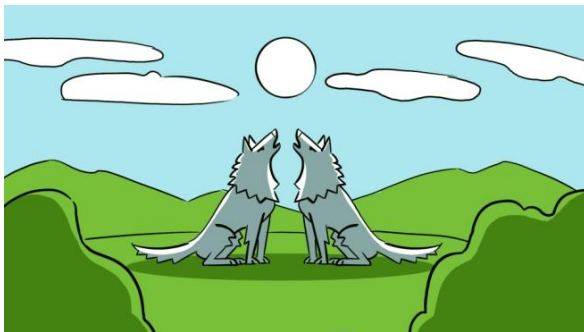
Переважно рожевий. **Рожевий** – це колір романтичності, ніжності, жіночості.



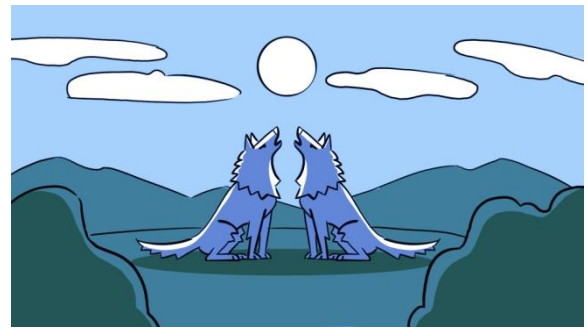
Переважно помаранчевий. **Помаранчевий** – це колір тепла, радості та спокою.



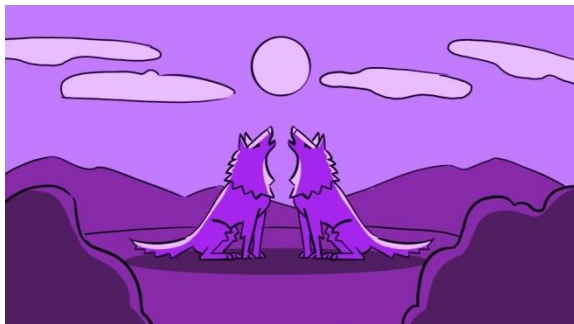
Переважно жовтий. **Жовтий** – це неоднозначний колір, який можна використовувати як для ілюстрації теплоти та спокою, так і інколи для тривоги.



Переважно зелений. **Зелений** – це колір природи та натуральності.



Переважно синій. **Синій** – це колір холодного спокою та самотності.



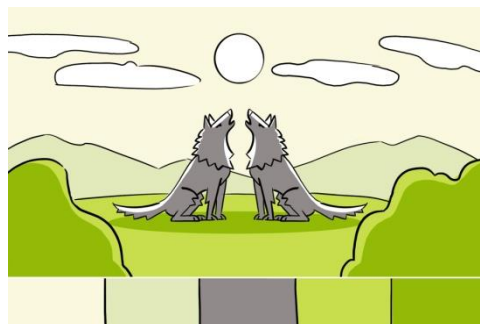
Переважно фіолетовий. **Фіолетовий** – це колір чогось містичного, неземного, інопланетного або ілюзорного.

Комбінаційні схеми передбачають використання поєднань двох або більше кольорів. Їх існує багато і всі вони потребують індивідуального підходу у використанні. Один з простих прикладів використання таких схем – ілюстрації однієї і тієї ж сцени фільму у відповідних кольорах на

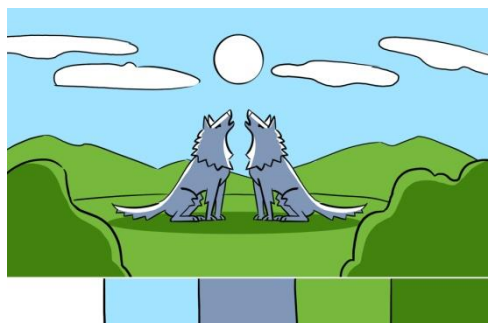
протягом однієї доби. Це також показова демонстрація кольорів та співвідношень спадних та внутрішніх тіней на героях, залежно від джерела світла в кадрі (місяць, сонце, ліхтар тощо).



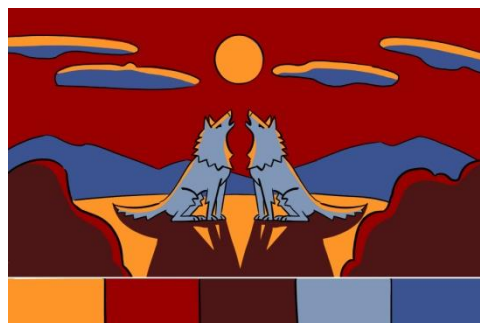
Ніч.



Ранок.



День.



Вечір.



Сутінки.

Але варто зазначити, що сприйняття кольору у фільмі залежить також від багатьох факторів, а саме: про що історія, жанр фільму, який кадр передусє, що відбувається безпосередньо в самій сцені, яка композиція кадру, його великість, яке основне сповіщення для глядача в цьому кадрі та ще багато-багато іншого...

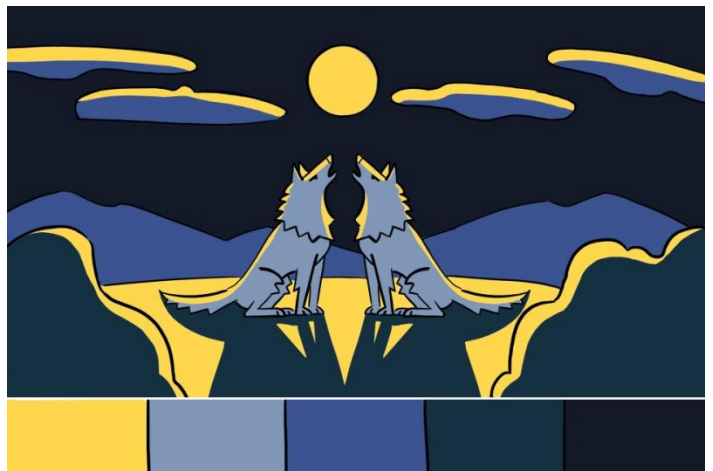
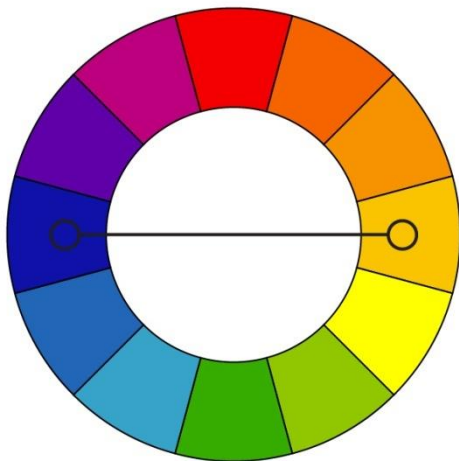
Важливо також зазначити, що при роботі над фільмом у сучасному кінематографі особливу увагу приділяють його кольоровій корекції, яка

роблять уже після знімання та монтажу фільму. Тому на весь фільм роблять окремий, так би мовити, «кольоровий паспорт». Цей прекрасний засіб працює, мов окрема кольорова партитура. Це допомагає авторам, разом з музичним та звуковим оформленням та іншими засобами, якомога яскравіше та цікавіше підкреслити особливості свого фільму.

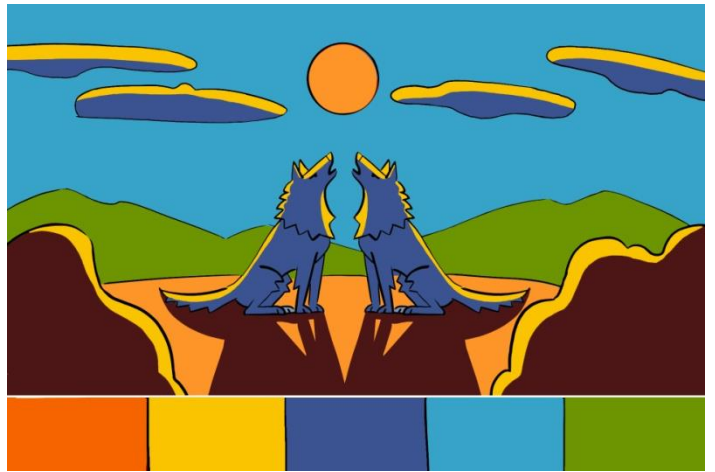
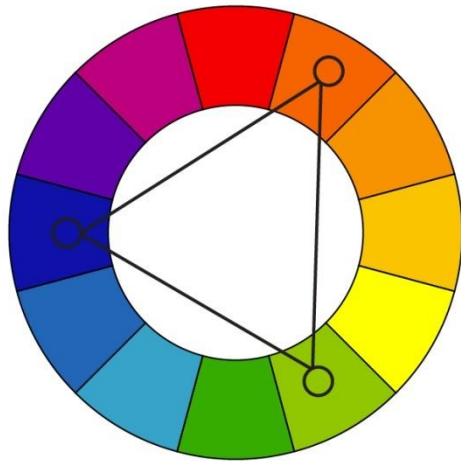
4.2. Використання кольору на практиці

Аби змусити людей відчувати певні емоції під час перегляду фільму, режисери використовують різні інструменти. Один з таких інструментів є колір. Він дуже сильно впливає на людську підсвідомість і на протязі фільму створює спеціальну атмосферу. Цей інструмент працює за допомогою так званих кольорових схем.

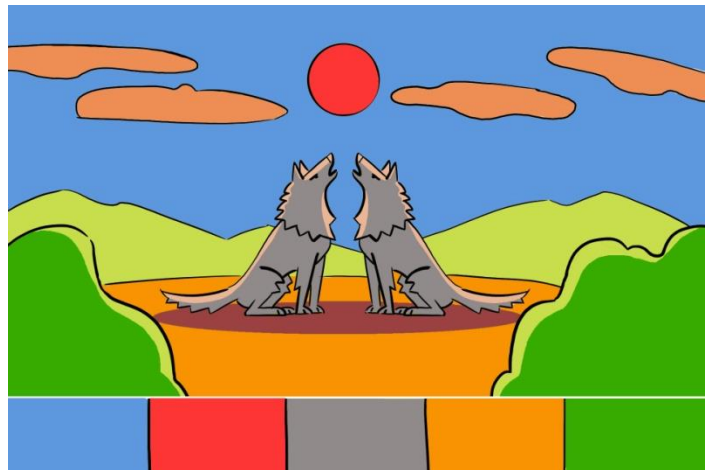
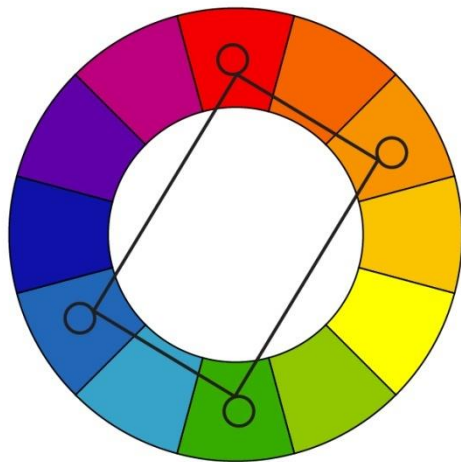
Для прикладу, приведемо декілька популярних кольорових схем. Доповнююча (двоїчна) кольорова схема – коли використовуються 2 кольори, розміщені один навпроти одного на кольоровому колесі.



Троїчна кольорова схема – об'єднує в одній композиції 3 кольори, які рівновіддалені один від одного на кольоровому колесі. Як правило, один колір домінує, а інші лише відтіняють його.

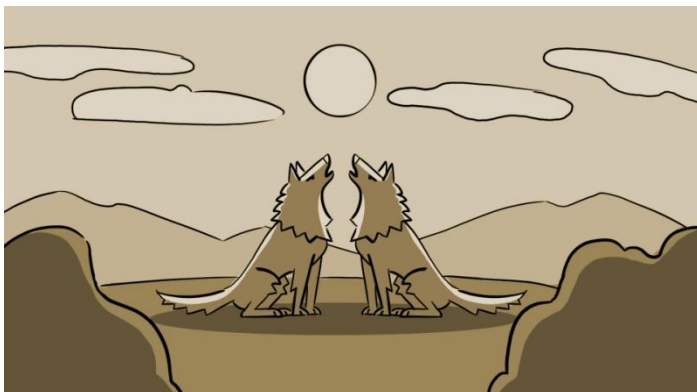


А є ще більш складніша чотирична кольорова схема – об'єднує в одній композиції 4 кольори.



Отже, так як колір впливає на людей, то використовуючи **кольорові схеми**, можна підкреслювати особливості вашої історії, генерувати настрої та емоції у відповідних кадрах фільму. Достатньо часто настрої та переживання героя може бути відображено в кольорах його навколишнього середовища.

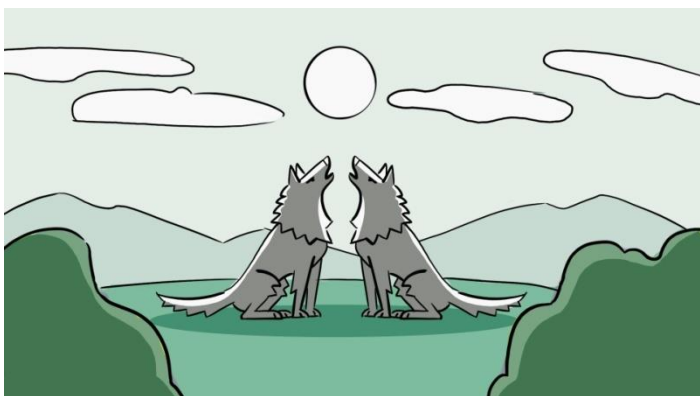
Важливо також відмітити що при роботі над фільмом у сучасному



кінематографі особлива увага приділяється кольоровій корекції фільму яка робиться вже після **знімання та монтажу** фільму. Раніше колір фільму залежав виключно від умов фільмування. Оскільки всі

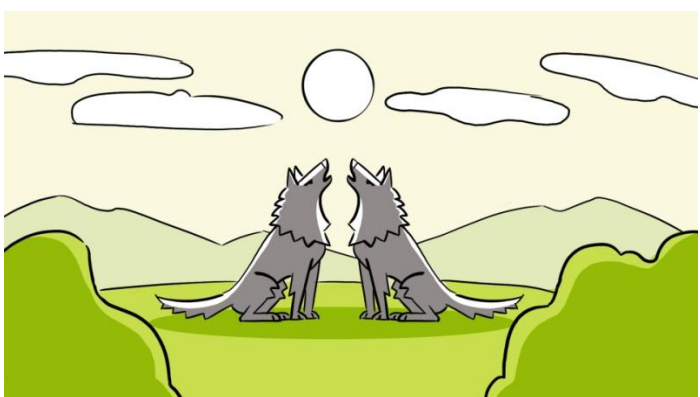
Фільми знімалися на плівку, змінити колір кінокартини можна було тільки покадрово. Зараз отримати потрібний колірний ефект набагато простіше, тому що сучасні фільми знімаються цифровими камерами. Наведемо приклади практичного використання кольорової корекції на основі однієї і тієї ж самої картинки в залежності від задачі.

1. Наприклад, нам потрібно зробити частину фільму **хронікальною**. Для цього ми використовуємо кольорову корекцію у так званій «сепії». Це дасть змогу «зістарити» кадр, зробити його в естетиці хронікальних кадрів.



2. Або, нам потрібно скорегувати колір кадру так, щоб було **відчуття холоду, самотності, спокою**. Для цього ми використовуємо кольорову корекцію в холодних тонах. Тепер наш малюнок зовсім в інших кольорах, і відповідно генерує

зовсім інший настрій, а значить іншу історію.



3. Або, нам потрібно щоб кольори були **природні та свіжі** як у звичайний сонячний день. Підсилюючи та зменшуючи відповідні відтінки ми отримуємо зовсім інший результат.

Ось так, управляючи кольорами в малюнку, можна підкреслювати та створювати нові образи, підтримувати сюжет фільму та інше. На сьогоднішній день **кольорова корекція** робиться за допомогою спеціальних програм у комп'ютері, що дає можливість відносно швидко та якісно закінчити колористичну роботу над фільмом.

Вище розглянуті приклади ілюструють дію **кольорової корекції** лише над окремими кадрами. Але в реальності, при роботі над фільмом, пропрацьовується увесь фільм детально і по-кадрово

відповідно до сценарію та творчого задуму авторів. На великих проектах спеціально створюється кольорове рішення по-епізодово на весь фільм.



Важливо зазначити що використання кольору в кіно будується на психології сприйняття людини. Тому, розробляючи сценарій, режисерську постановку і кольорове рішення фільму, особлива увага приділяється саме **дії кольору на психіку людини**. Для цього інколи готуються спеціальні передпокази фільму, проводяться спеціальні тести на фокус групах, формується зворотній зв'язок із глядачем. Бо як відомо, всі процеси та інструменти які задіяні у кіновиробництві націлені на реакцію саме глядача. Тому ти повинен пам'ятати, що жодного випадкового кольору в кадрі не буває.

Відомості про авторів



Ілля Баликін, арт-директор / ілюстратор / дизайнер персонажів

У 2000 році закінчив Державну художню школу ім. Т. Г.Шевченка (відділення живопис). У 2007 закінчив Національну Академію образотворчого мистецтва та архітектури за спеціальністю «Графічний дизайн» (магістр).

У 2003 році закінчив курси анімації. З 2003 по 2005 рік, працював аніматором на студії «Борисфен-Лютес». З 2005 по 2009 рік – відео-дизайнер на студії «Amavi films», з 2009 по 2012 працював на студії в якості арт-директора. З 2012 по сьогоднішній день працює в якості художника-постановника, аніматора, відео-дизайнера та супервайзера спецефектів.



Оксана Волошенюк, кінокритик, історик кіно

Закінчила кінознавчий відділ КДІТМ ім. І.К. Карпенко-Карого. Працює науковим співробітником відділу екранно-сценічних мистецтв Інституту мистецтвознавства, фольклору та етнології ім.М.Рильського НАУНУ. Співавтор Історія українського кіно. Т. 2: 1930–1945, автор розвідок із історії кіномистецтва України. З 2010 року відповідає за медіаосвітній напрям в Академії української преси. Автор підручників та посібників, рекомендованих МОН України для використання в системі загальної середньої та початкової освіти. Член Міжнародної асоціації кінопреси і

Національної спілки кінематографістів України.



Олег Федченко, режисер / аніматор / сценарист

У 1995 році закінчив Національний технічний університет України (КПІ) за спеціальністю «Телебачення і радіомовлення», у тому ж році закінчив курси анімації (майстер - Є. Я. Сивокінь). З 1995 по 1997 рік, працював аніматором на студії «Борисфен-Лютес». З 1997 по 2000 рік, працював на українських телеканалах як дизайнер та арт-директор. З 2001 по 2012 рік – креативний директор студії «Amavi films», також працював режисером і супервайзером спецефектів для анімаційних та рекламних проєктів. З 2003 по 2007 рік, ініціатор та директор «Київського міжнародного фестивалю піщаної скульптури та ланд-арту». З 2013 по сьогоднішній день працює у якості режисера та арт-директора в анімаційних та рекламних проєктах.



Олег Чорний, кіно і телережисер, кліпмейкер

Закінчив КДІТМ ім. І.К. Карпенко-Карого (1985, курс В. Т. Денисенка, М. П. Мащенко) за спеціальністю «режисура кіно та телефільм». Працював у Державній кіностудії імені Олександра Довженка в Києві, різних урядових і неурядових кіностудіях і кіностудіях. Зафільмував ряд художніх короткометражних, документальних фільмів, екологічних та промо-фільмів та музичних відеокліпів.

Член Nomadic University for Art, Philosophy and Enterprise in Europe. Зняті ним короткометражні художні та документальні стрічки неодноразово брали участь у різноманітних фестивалях в Україні та за її межами. Член Національної спілки українських кінематографістів.

Фільмографія

- 1985 — Полігон (короткометражний, дипломна робота)
- 1990 — Із життя чудової людини тов. Грузілова (короткометражний)
- 1991 — Шоста година останнього тижня кохання (короткометражний, співавтор сценарію, режисер Костянтин Кошка (Шафоренко))
- 1991 — Шал (короткометражний)

- 1993 — Зів'яла сакура в моєму саду, ти знову проходиш повз мене (короткометражний, режисер та автор сценарію)
- 1995 — Green Grey. Нова молодь нової Європи (короткометражний, музичний)
- 2001 — Малярство (короткометражний, документальний)
- 2002 — Батурин: козацько-гетьманська столиця (короткометражний, науково-популярний)
- 2012 — Богдан Гаврилишин. Місія — свобода (документальний, повнометражний)
- 2013 — Голлівуд над Дніпром. Сни з Атлантиди[1] (документальний, повнометражний, співавтор сценарію)
- 2015 — Сестри Тельнюк «Наш Шевченко» (фільм-концерт, повнометражний)
- 2016 — Проект дощу (документальний, короткометражний, автор сценарію)