

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361854

УДК 791.632:792.026]-042.3:[82-2:159.937]:316.775.4"185/201"

**СЦЕНАРІЙ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА СТРУКТУРУ НАРАТИВУ:
ВИВЧЕННЯ ВЗАЄМОЗВ'ЯЗКУ МІЖ ТЕКСТОМ
І СПРИЙНЯТТЯМ ГЛЯДАЧА****Михайло Барнич^{1а}, Христина Баталіна^{2б}**¹кандидат мистецтвознавства, доцент;

e-mail: mngmt@ua.fm; ORCID: 0000-0003-2482-5202

²кандидат мистецтвознавства;

e-mail: kostuk.kristina@gmail.com; ORCID: 0000-0001-8572-2536

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна^бКиївський університет культури, Київ, Україна**Ключові слова:**сценарій;
військовий
кінематограф
др. пол. XX ст. –
поч. XXI ст.;
нарратив;
сприйняття;
перипетія;
трансмедійність;
когнітивні студії**Анотація**

Мета статті – дослідити, як кіносценарій і створення історії впливають на емоційне та когнітивне сприйняття споживачем медіаконтенту, зокрема фільмів і серіалів. З'ясувати, як деякі елементи сценарію (конфлікт, драматичні повороти та трансмедійність) взаємодіють із глядацьким досвідом. Визначити умови формування глибини занурення аудиторії в нарратив творів аудіовізуального мистецтва. **Методологія дослідження** ґрунтується на застосуванні методів якісного аналізу, зокрема комплексного вивчення текстів сценаріїв у межах різних жанрів. Порівняльний розбір поєднано з якісною інтерпретацією драматургії, що дало змогу виявити спільні патерни у побудові сюжетів. Також застосовано методику оцінювання практичних концепцій використання трансмедійних стратегій у кіно- та телевиробництві. **Наукова новизна** полягає в акцентуванні на взаємозв'язку між компонентами нарративу та участю аудиторії у процесі інтерпретації, що відрізняє це дослідження від традиційних підходів до вивчення сценаріїв. Встановлено, що інтенсивність емоційного реагування залежить від складності сюжетної лінії (наприклад, використання перипетій), а головну роль у формуванні сенсорних образів відіграють мовні інструменти (метафори, ідеологічно протилежні образи). **Висновки.** У роботі досліджено вплив різних сценарних елементів на якісне сприйняття глядачем продуктів аудіовізуального мистецтва. Проаналізовано переорієнтації письменницької майстерності відповідно до вимог, адаптованих до динаміки сучасних медіаплатформ. Обґрунтовано, що в умовах розвитку інтерактивних технологій, які інтенсивно впроваджуються в аудіовізуальну сферу мистецтва та виробництва, аудиторія перетворюється з пасивного глядача на активного інтерпретатора.

© Михайло Барнич, Христина Баталіна, 2026

Як цитувати:

Барнич, М. та Баталіна, Х., 2026. Сценарій та його вплив на структуру наративу: вивчення взаємозв'язку між текстом і сприйняттям глядача. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), с.64-79.

Формулювання проблеми

У добу активного розвитку цифрових технологій і трансмедійного контенту сценарна творчість стикається з новими викликами, що потребують переосмислення традиційних підходів. Хоча класичні концепції наратології й надалі лишаються важливими для аналізу драматургічної структури, сучасні форми медіапрезентації, зокрема інтерактивні сервіси, кінематографічні всесвіти та мережеві платформи, потребують глибшого дослідження з огляду на їхній вплив на когнітивну й емоційну взаємодію з глядачем. Особливо це стосується таких сценарних елементів, як конфлікт, перипетія та трансмедійність, які дедалі частіше відіграють не лише структурну, а й соціально-комунікативну роль.

У сучасному науковому дискурсі бракує інтегративного підходу, який би поєднував методи когнітивістики та цифрової антропології для всебічного аналізу медіатекстів. Дослідницький фокус зазвичай обмежений окремими аспектами – сюжетною побудовою чи візуальними кодами, що ускладнює цілісне осмислення взаємозв'язку між сценарною архітектонікою та сприйняттям контенту аудиторією. Невирішеним залишається питання: чи є перипетія виключно елементом драматургії, чи також інструментом для генерації спільного досвіду в межах онлайн-спільнот і соціальних мереж.

Учасники фан-спільнот дедалі активніше залучаються до процесу ін-

терпретації й продукування контенту, що засвідчує зростання ролі глядача як співтворця медіанаративу. У цьому контексті актуальним постає завдання сформувати нові моделі сценарної майстерності, що здатні враховувати трансформації глядацької уваги, емоційного залучення та культурного контексту в умовах цифрової взаємодії. Аналіз зв'язків між внутрішньою логікою сценарного тексту, стратегічними наративними засобами та ментальними механізмами сприйняття дасть змогу вийти на якісно новий рівень сценарного мислення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Останнім часом у сфері дослідження наратології приділяють особливу увагу тому, як сприйняття тексту формується в комунікації з аудиторією. Зокрема, Г. Лещенко (2019) зазначав, що кожний наратив має в собі деяку основу, а саме – трансформацію героя, яка відбувається через перипетію, що є частиною драми аристотелівської концепції. Подібну думку висловлював і М. Крипчук (2019), який розглядав «експозицію-інверсію» як засіб, завдяки якому зростає драматична напруга.

За твердженням О. Безручка та О. Федорової (2024), навіть сценарії фільмів-блокбастерів, таких як «Тенет» К. Нолана, звертаються до пов'язаних з темпоральністю та ентропією філософських концепцій. У цьому контек-

сті Н. Зражевська (2022) підкреслює, що оповідна структура ідеологічно формується через опозиційні пари на кшталт «герой – злодій», що істотно впливає на моральну інтерпретацію подій глядачем.

Через активний розвиток медіасередовища Д. Сучков (2024) акцентував на значенні трансмедійності як на за собі занурення, завдяки якому глядач відчуває нарратив глибше і реальніше. Водночас О. Безручко та Н. Степаненко (Bezruchko and Stepanenko, 2024) зауважують, що ідентичність – це процес, який відбувається через призму соціального та виникає саме в індивіда.

Важливу роль у конструюванні нарративу відіграють мовні засоби. Праці О. Воробйової та Е. Халілова (2023) засвідчують, що словесні та візуальні метафори в сценарному тексті здатні активізувати чуттєві враження, створюючи в уяві глядача яскраві образи.

О. Безручко та М. Староста (2018); О. Безручко та Н. Качмар (Bezruchko And Kachmar 2021) наголошують, що формування сучасної української екранної індустрії є нагальною проблемою через невідповідність міжнародним практикам організації кінопроцесу.

Важливо згадати про роль візуального маркетингу в кінематографі. Як стверджує Н. Бойчук (2024), одним із найпоширеніших методів продакт-плейсменту є інтеграція торгових марок у видиме для глядача середовище. Водночас В. Ніколаєнко (Nikolaïenko, 2023) підкреслює, що для одних нарративних жанрів змінювання поглядів є більш характерним, ніж для інших, але в будь-якому разі вони підпорядковуються конкретним нарративним закономірностям.

Мета статті – розглянути, як сценарні елементи – конфлікт, перипетія та трансмедійність – впливають на формування цілісної нарративної структури кінотексту та визначають, як глядач сприймає його на рівні емоцій та мислення. Аналізуючи сучасні медіатексти, дослідження зосереджується на динамічних взаємозв'язках між драматургією сценарію, нарративними стратегіями та ментальними установками аудиторії, особливо в умовах цифрового медіасередовища. Одним із ключових напрямів є синтез підходів когнітивних наук і цифрової антропології, які дають змогу інтерпретувати медіатексти як інструменти культурної комунікації, що активно моделюються користувачем. Трансмедійність у цьому контексті розглядається не лише як техніка розповіді, а як чинник, що змінює роль глядача – від споглядача до активного учасника медіаісторії. Практична цінність наукової праці полягає у розробленні рекомендацій щодо трансформації сценарних підходів до потреб сучасних інтерактивних платформ, де головну роль відіграють занурення у віртуальний простір та емоційне залучення користувача.

Основний матеріал дослідження

У сучасних сценаріях ключову роль відіграє взаємодія між конфліктом і його поступовим розвитком, що не лише визначає розвиток подій, але й формує архітектуру нарративної конструкції. М. Крипчук (2019, с.18) у книзі «Основи сценарної майстерності» зазначає, що засіб експозиції-інверсії (коли фільм починається з кульмінації) створює ефект «нарративного зворотного зв'язку», спонукаючи глядача

реконструювати причинно-наслідкові зв'язки. У стрічці «Джокер» (2019, реж. Т. Філіпс) вже з перших хвилин глядач опиняється в атмосфері внутрішнього конфлікту героя – кадр, де клоун плаче, слугує емоційним поштовхом, що згодом поступово розгортається у драматичну історію його падіння. Г. Лещенко (2019, с.203) у статті «Стратегії аналізу структури наративу: лінгвокогнітивний аспект» підкреслює: «В основі будь-якого наративу лежить зміна стану персонажа та/або трансформація початкової ситуації через різку зміну напряму дії (перипетію, за Аристотелем)». Можемо зробити висновок, що саме несподівана зміна подій змушує героя перейти від пасивного спостереження до активної участі, трансформуючи його роль у розвитку ситуації.

Показовим у цьому контексті є фінальний епізод першого сезону серіалу «Гра престолів» (2011), зрежисований А. Тейлором, у якому раптова смерть Неда Старка не лише викликає сильне емоційне враження під час перегляду, а й кардинально змінює всю наративну матрицю. Загибель персонажа запускає процес розширення і переплетення розвитку подій, що відповідає принципу «наративного хаосу», в якому глядач постійно переглядає свої уявлення і очікування. Перипетії сюжету стають не лише драматичними зламами, а й важливими моментами, які порушують класичні наративні структури, залучаючи глядача до активної інтерпретації та переосмислення подій.

Як зазначає Д. Сучков (2024, с.148) у праці «Роль трансмедійного сторітелінгу у формуванні імерсивного досвіду аудиторії», «одним із головних трендів, що визначають обличчя аудіовізуального мистецтва XXI ст.,

є трансмедійність – техніка оповіді, що передбачає просування певного наративу одночасно на різних медіаплатформах». Отже, у трансмедійних проектах звичайні сюжетні елементи набувають нових функцій – вони слугують інструментом, що поєднує різні медіаформати, зокрема кіно, серіали та інші форми відеоконтенту, створюючи єдиний наративний простір.

Наприклад, комікси у франшизі Marvel не просто існують паралельно з фільмами – вони стають окремим засобом для занурення у складні історії другорядних персонажів. Історію Ванди Максимофф, що розгортається у «ВандаВіжен», глядач може краще зрозуміти саме через такий позафільмовий контент. Водночас така практика має свої слабкі сторони, оскільки не кожен глядач готовий або здатен стежити за додатковими джерелами інформації. Як зауважує Н. Бойчук (2024) у дослідженні «Візуальний маркетинг у кінематографі»: «Продакт-плейсмент у фільмах є широко поширеним методом маркетингу, що охоплює впровадження продуктів чи фірмових знаків у сценарій або видиме середовище». Часом прагнення до прибутку спотворює цілісність розповіді, підпорядковуючи її штучним вимогам ринку. Рекламна інтеграція, як-от поява бренду «Coca-Cola» у третьому сезоні серіалу «Дивні дива» (2016, реж. М. і Р. Даффери), може зруйнувати цілісність авторського бачення, оскільки впровадження комерційного елементу здатне змінити наратив, перетворивши його на інструмент просування товарів.

Ключовим моментом є пристосування традиційних моделей до умов цифрового простору. У фільмі «Все

завжди і водночас» (2022, реж. Д. Кван і Д. Шайнерт) перипетії реалізовані через мультивсесвіт, де кожен вибір героїні створює альтернативну реальність. Глядач опиняється перед необхідністю самостійно вибудовувати логічні зв'язки між подіями. Конфлікт більше не розгортається послідовно – він трансформується у розгалужену систему, де кожен елемент стає джерелом для тлумачення та переосмислення.

Втім занадто заплутана структура здатна ускладнити сприйняття та відштовхнути глядача. Фільм «Тенет» (2020, реж. К. Нолан) демонструє, як використання зворотного часу може ставати складним завданням для глядача, потребуючи постійної уваги і концентрації, що для деяких може призводити до когнітивного перевантаження. Саме тому й необхідно слідкувати за досягненням правильного балансу між інноваційністю та розумілістю. Для збереження інтересу глядача сюжет повинен мати певну складність, але не настільки, щоб заплутати його і призвести до втрати розуміння подій. Як зазначають О. Безручко та О. Федорова (2024, с.153) у статті «Взаємодія мистецтва й науки в осягненні законів всесвіту: аналіз фільму "Тенет" Крістофера Нолана», цей проєкт «звертається до глибоких фізичних і філософських концепцій, пов'язаних з природою темпоральності та ентропії».

Сценарій не лише інформує, а й має значний вплив на створення певних емоційних та когнітивних відгуків у глядачів, адже він є потужним інструментом для формування їхнього сприйняття. Згідно з дослідженням О. Воробйової та Е. Халілова (2023, с.95) «Словесна і візуальна метафорика в англомовному біографічно-

му кінодискурсі», словесні метафори, поєднані з візуальними образами, створюють сенсорні уявлення, які активізують мнемонічні асоціації та трапляються в контекстах опису природних явищ, ідей, думок, людей, часу. У фільмі «Дюна» (2021, реж. Д. Вільнев) метафора «пісок як час» передається через такі образи: пейзажі пустелі нагадують зморшки на шкірі, а бурі Арракісу візуалізують його невинний рух. Відчуття невідворотності подій підсилюється тим, що глядач буквально відчуває тиск швидкоплинності життя, яке зупиняється лише зі смертю самої людини.

Мовна метафора здатна стати інструментом для впливу на думки та поведінку людей. Як зазначає Ж. Буць (2019) у статті «Мовленнєвий вплив як маніпулятивна технологія художнього нарративного простору», «автор постає маніпулятором, який веде адресата в певному напрямі (нарративі)». Яскравим прикладом цього є перший сезон серіалу «Світ Дикого Заходу» (2016, реж. Дж. Нолан), де глядачеві неодноразово пропонуються загадкові вислови на кшталт «це не лабіринт, а дзеркало», які створюють враження філософської глибини, хоча насправді слугують для того, щоб приховати брак логічно вибудованого сюжету. Мовні засоби в цьому разі більше заважають розумінню ідеї, ніж допомагають її виразити.

У фільмі «Хрещений батько» (1972, реж. Ф. Ф. Коппола, частина перша) образи на кшталт «сімейна честь» або «влада як павутина» відображають уявлення про мораль і суспільні засади, характерні для середини ХХ ст. Прикладом цього є трансформація Майкла Корлеоне – від відстороненого від мафіозних справ юнака до ключового учасника родинного клану – що може

тлумачитися як символічне зображення втрати чистоти та моральної наївності. Сучасна молода аудиторія, яка звикла до швидких і зрозумілих сюжетів, часто не звертає уваги на тонкі деталі, закладені у фільмі. Їхнє сприйняття часу, у якому інформація передається миттєво через цифрові канали, робить менш очевидною концепцію «довгої гри». Це ілюструє, як відмінності між епохами змінюють інтерпретацію кіно: те, що для одних є складною іронією (наприклад, сцена хрещення, поєднана з насильством), для інших стає просто частиною класичного кіно, позбавленою глибшого сенсу.

Спільне використання мови та зображень може формувати унікальний досвід сприйняття, що сприяє глибшому засвоєнню інформації. В анімаційному фільмі «Душа» (2020, реж. П. Доктер) ефекти, що візуально зображують «іскри життя», виконані у вигляді яскравих блискіток, що виходять із персонажів, символізують радість, креативність та життєву енергію. Завдяки цій метафорі у глядача виникає відчуття натхнення, яке активується на підсвідомому рівні без необхідності у прямому тлумаченні.

Важливим аспектом є також роль діалогів. У стрічці «Соціальна мережа» (2010, реж. Д. Фінчер) поєднуються технічні терміни, такі як «алгоритми» та «коди», із сильними емоційними висловами на кшталт «ти не заслуговуєш на те, щоб творити історію», що створює яскравий контраст між логікою та почуттями. Через цей підхід глядач отримує можливість побачити не тільки внутрішній конфлікт персонажів, а й пережити складні почуття щодо технологій, які постають джерелом як надії, так і розчарування.

Отже, у сценарії метафорика має подвійний характер. З одного боку, вона

надає невичерпні простори для фантазії, а з іншого – потребує від автора неймовірної майстерності та уваги до кожної деталі. Щоб не перевантажити текст і зберегти зв'язок із глядачем, кожен елемент повинен бути ретельно продуманий. Аналіз свідчить, що найуспішнішими є ті метафори, що плавно вплітаються в сюжет і стають його природною частиною, а не просто декоративним доповненням.

Замість того щоб просто споживати медіапродукт, сучасна аудиторія дедалі частіше втручається в його структуру, стаючи активним учасником і співтворцем оповіді. Згідно з працею «Трансформація ролі глядача крізь призму особливостей цифрової репрезентації сучасного театру» Т. Хвостової (2024, с.129), навіть «театральний режисер може використовувати багато засобів, які раніше застосовувалися виключно в кіно, наприклад, використання проєктора, телевізора, відеостіни, а також проста проєкція сценічних об'єктів може створити іншому виміру видовища бажану атмосферу». Наразі медіа перетворюються на інтерактивний досвід, у якому користувач сам обирає рівень своєї залученості. Яскравим прикладом є функції «швидкого перегляду» на YouTube або вікторини після серіалів на Netflix. Найбільш разючим прикладом цієї персоналізованої взаємодії став проєкт «Бузогриз» (2018, реж. Д. Слейд), що дає змогу глядачеві впливати на розвиток подій і приводить до одного з дванадцяти можливих фіналів.

Однак, як зазначає у дослідженні «Сучасне розуміння взаємодії філософії і мистецтва» О. Кундеревич (2020, с.20): «Як і в художній творчості, так і у філософському досвіді завжди присутнє індивідуальне бачення

загального, особистісне переживання культурного життя». Отже, реакція глядачів на інтерактивні наративи значною мірою залежить від їхнього особистого досвіду, що водночас надає таким форматам силу індивідуального залучення і визначає межі їхнього впливу. Наприклад, момент у «Бузогризі», де потрібно обрати між мюслі та пластівцями, може здатися незначущим для одних глядачів, тоді як для інших набуває символічного сенсу вибору та свободи волі.

Перехід від пасивного спостерігача до активного учасника в цьому разі виходить за межі кінематографа. У грі «Детройт: Стати людиною» (2018) історія розвивається динамічно залежно від вибору гравця – кожне ухвалене рішення здатне змінити долі героїв і навіть вплинути на суспільно-політичний лад у віртуальному світі, що перетворює наратив на «живу систему». Гравець тут не є пасивним спостерігачем, а безпосередньо створює та керує подіями, які відбуваються в межах цифрового простору.

Особливості жанру відіграють ключову роль у формуванні сприйняття наративу, а стилістична специфіка залишається критично важливим чинником. В. Ніколаєнко (Nikolaïenko, 2023, р.40) у праці «Модельовання наративної перспективи: наративні простори та модель сегментації наративу У. Лабова» зауважує, що конфігурація змінюваних поглядів є більш характерною для одних жанрів оповіді, ніж для інших, і ці переходи поглядів підпорядковуються певним визначеним закономірностям. Глядач може залишитися з почуттям незавершеності після перегляду слідчого трилера з відкритим фіналом, як-от у першому сезоні серіалу «Справжній детектив»

(2014, реж. К. Фукунаґа), оскільки така структура порушує типові очікування від жанру поліційної драми, де зазвичай історія має чітке завершення. У подібних телепрограмах традиційно очікується, що всі сюжетні лінії будуть логічно завершені – саме це відповідає усталеним нормам побудови такого типу наративу. Натомість у психологічних трилерах, як-от у першому сезоні серіалу «Ти» (2018, реж. М. Сіґа), подібна завершеність часто навмисно порушується. Глядач спостерігає, як романтичне захоплення головного героя трансформується у небезпечну одержимість конкретною жінкою, що породжує очікування на його моральне чи фізичне падіння. Проте персонаж не лише уникає покарання, а й продовжує своє життя – він змінює місце проживання й безкарно вдається до нових злочинів. Такий розвиток подій вступає у конфлікт з очікуваним фіналом, викликаючи у глядача відчуття несправедливості та тривожного когнітивного дисонансу.

Перший сезон серіалу «Ейфорія» (2019, реж. С. Левінсон) демонструє, як сучасні візуальні історії змінюють спосіб сприйняття контенту серед молоді. Завдяки нестандартному монтажу та фрагментованій структурі оповіді проєкт розгортається у форматі, що нагадує цифровий потік свідомості. Реалістичні розмови героїв чергуються з яскравими, часто сюрреалістичними образами, створюючи атмосферу, близьку до тієї, в якій живе покоління ТікТок – швидке, фрагментарне споживання інформації, емоційна насиченість та постійне перемикання уваги.

Фільм «Тенет» (2020, реж. К. Нолан) демонструє, як складна концепція може одночасно дивувати й відштовхувати. Центральна ідея зворотного

руху часу потребує від глядача не просто уваги, а глибокого занурення у специфіку фізичних законів сюжету, що іноді відволікає від співпереживання героям. Наприклад, сцена з «оберненим» боєм в аеропорту, що надзвичайно технічно реалізована, швидше захоплює механікою, ніж емоційною напругою, адже внутрішній світ персонажів залишається поза фокусом. Це контрастує з ідеєю фільму «Все завжди і водночас» (2022, реж. Д. Кван і Д. Шайнерт), де науково-фантастична ідея мультимедіа використовується як художній засіб для розкриття теми сімейних стосунків. Тоді як «Тенет» тяжіє до інтелектуального експерименту, другий фільм пріоритизує інтелектуальний виклик над емоційною доступністю, що робить його більш відкритим і зрозумілим для широкої публіки. Подібні підходи до створення кінострічок є відображенням ідентичності самих режисерів, які водночас є і сценаристами цих проєктів. Саме вони і є рушійною силою нарративного дизайну фільмів. Як зазначають О. Безручко та Н. Степаненко (Bezruchko and Stepanenko, 2024, p.24) у праці «Кіно як основа для формування/створення сучасної національної ідентичності», «ідентичність – це складний фундаментальний процес, що виникає в індивіда та відбувається через призму соціального».

Сценарій не є ізольованим феноменом, адже він тісно пов'язаний із соціальними, історичними та ідеологічними умовами, що визначають його форму та сприйняття. О. Мельничук та Н. Гриців (2023, с.80) підкреслюють: «Історичний і соціальний контексти, відповідальні за формування побудови та сприйняття теорії нарративу, виявляються не менш значущими, ніж

ті контексти, що формують структуру окремих оповідей». Можна зробити висновок, що сучасне українське кіно використовує радянське минуле як основу для сатиричного осмислення сьогоденної політичної ситуації. У першому сезоні серіалу «Слуга народу» (2015, реж. О. Кирилюченко) гротеск слугує інструментом критики політичної реальності. Образ головного героя – Василя Голобородька, звичайного вчителя, який випадково стає президентом, – репрезентує уявлення народу про чесну владу, тоді як абсурдність його пригод висміює глибоко вкорінену систему корупції. Тут контекст сценарію слугує формою суспільного осмислення, в якій події після Революції гідності, зокрема зневіра у владі, подані кризь призму особистих переживань та історичних реалій.

Формування кіносценаріїв значною мірою зумовлюється прихованим ідеологічним підтекстом, який впливає на їхній зміст і напрям розвитку. Н. Зражевська (2022, с.56) у статті «Наративні стратегії сучасного медіатексту» зазначає: «Наратив ідеологічно сконструйований через судження про те, хто є героєм, а хто – злодієм». Тема зіткнення людини з системою дедалі частіше простежується в українському кінематографі після 2014 р.; саме навколо цієї напруги й вибудовується сюжетна динаміка багатьох стрічок. У фільмі «Кіборги» (2017, реж. А. Сеїтаблаєв) постаті захисників Донецького аеропорту показані яскраво та індивідуально, тоді як супротивник навмисно зображений як безособова сила, що втілює загрозу національній самобутності та показує боротьбу за ідентичність. Подібна художня стратегія спостерігається і в художній кінострічці «Залізна сотня» (2004, реж. О. Янчук),

де акцентовано героїзм добровольців, які чинять опір потужному окупаційному апарату. Водночас таке чітке розмежування між «добром» і «злом» іноді може спрощувати реалістичність, залишаючи поза увагою внутрішні переживання героїв і позбавляючи сюжет глибшого наративу.

Щоб локалізувати сценарії, недостатньо лише перекласти слова – важливо враховувати культурні особливості та ментальні відтінки цільової спільноти. Як зазначає Т. Полякова (2021, с.195) у статті «Культуро-творчий феномен правопросвітництва: проблеми проєктного управління»: «По-перше, сценарна драматургія базується на місцевому матеріалі; до кожного заходу слід адаптувати документально-інформаційну базу до визначеної тематики та проблематики і трансформувати в художню форму сценарію». Якщо не дотримуватися цього правила, це призведе до семантичних провалів. Гумор українського серіалу «Свати» у першому сезоні (2008, реж. Ю. Морозов) нерідко не відповідав запитам сучасної молоді: теми на кшталт «заробітної плати в конвертах» чи «дачних кооперативів» здавалися їм далекими та неактуальними, тоді як для старшого покоління такі жарти вже звучали дещо застаріло. Щоб адаптація була справді ефективною, слід не просто змінити діалоги, а глибоко осмислити та врахувати культурні і соціальні реалії.

Художні ідеї нерідко виникають саме під впливом особливостей культурного контексту. У фільмі «Плем'я» (2014, реж. М. Слабошпицький) режисер навмисно відмовляється від субтитрів і звукових реплік, залишаючи лише мову жестів, що перетворює німоту персонажів на метафору, яка передає тему відчуження в сучасному світі.

Глибоке розуміння українських соціальних реалій, зокрема досвіду людей з інвалідністю, дає змогу створювати сценарії, які стають зрозумілими для різних культур і контекстів. Як приклад, український серіал «Школа» (2018, реж. І. Литвиненко) та британський серіал «Юнацтво» (2025, реж. Ф. Барантіні) порушують актуальні підліткові проблеми – булінг, самовираження ЛГБТ+ та труднощі дорослішання – через особисті історії героїв. Розроблені сценарії ґрунтуються на реальних зверненнях школярів до психологів і дають змогу побачити сучасні труднощі через призму особистих історій, які поєднують локальний досвід із глобальними проблемами.

Сценарій можна розглядати як культурний артефакт, що поєднує в собі елементи історії, ідеології та соціальних норм. Він не лише відображає реальність, але й формує її, пропонуючи глядачеві певні орієнтири для тлумачення. Наприклад, у фільмі «Атлантида» (2019, реж. В. Васянович) зруйновані пейзажі Донбасу постають метафорою втраченої самоідентичності, а мовчазна атмосфера й скупість реплік лише посилюють значущість того, що залишається поза словами. Успішний наратив завжди координується з контекстом, інтегруючи його в структуру художнього висловлювання. Водночас ігнорування цієї взаємодії може призвести до провалів, зокрема втрати репутації чи фінансових збитків. Також дуже важливий підхід державної підтримки кіновиробництва у тих країнах, чії фільми рідко потрапляють у міжнародний прокат і не можуть конкурувати з блокбастерами. Як зазначають О. Безручко та Н. Качмар у статті «Розвиток сучасного українського кіно»:

«Отже, нагальною проблемою в Україні є формування сучасної національної кіноіндустрії, яка б відповідала міжнародній практиці організації кінопроцесу, спираючись на правові, організаційні та економічні принципи розвитку, максимально адаптовані до вимог сучасності» (2021, р. 213).

Так, сценарій – це не просто послідовність подій, а культурний палімпсест, де переплітаються історичні, ідеологічні та соціальні аспекти, що визначають, як його сприймає глядач. Його сила полягає в здатності трансформувати локальний досвід в універсальні історії, однак він може втратити свою ефективність, якщо контекст не буде розшифрований або буде спрощений, що може призвести до втрати зв'язку з глядачем.

Подібна проблема насамперед стосується саме військового кінематографа, в якому заведено репрезентувати одну зі сторін збройного конфлікту з більш позитивного сценарного боку, ігноруючи демонстрацію людяності супротивника. Чудовим прикладом є фільм «З міркувань совісті» (2016, реж. М. Гібсон), де зображується порятунок рядовим Дезмондом Доссом поранених військовослужбовців армії США під час битви за Окінаву. В одній зі сцен кінострічки герой навіть надає медичну допомогу японському комбатанту, але водночас всі інші представники Імператорської армії зображені як винятково жорстокі солдати, які не проявляють ні найменшого милосердя на полі бою.

Альтернативний сценарний підхід у подібній ситуації щодо висвітлення Тихоокеанського театру бойових дій Другої світової війни демонструє «Іодзімська» діалогія, що складається з фільмів «Прапори наших батьків»

і «Листи з Іодзіми» (обидва – 2006, реж. К. Іствуд). У цих кінострічках представлено не лише американський, а і японський погляд на одне з найкривавіших збройних зіткнень ХХ ст. – битву за острів Іото в лютому-березні 1945 р. Так, обидві сторони конфлікту однаковою мірою отримують повноцінне нарративне розкриття, оскільки кожний з них присвячений окремий фільм, який покликаний детально відобразити національно-військові особливості представників цілком різних держав та ідеологій.

Водночас проблеми сценарних висвітлень збройних конфліктів особливо актуальні у фільмах про війни, які тривають на момент виходу кінострічки або стосуються воєнних операцій, що є суперечливими з позиції історіографії. Так, наприклад, у картині «Зелена зона» (2010, реж. П. Грінграсс) розповідається про пошуки спецпідрозділами американської армії ядерної зброї на території Іраку, наявність якої, згідно з розвідувальними даними, і стала причиною вторгнення США до цієї країни та повалення режиму Саддама Хусейна у 2003 р. У фільмі правдиво демонструється, що ніяких ракет та їхніх компонентів насправді не було у володінні тогочасних державних структур вищезазначеної близькосхідної країни. Так, кінострічка ще на сценарному етапі створення прямолінійно звинувачує США у наклепі та ставить під сумнів її офіційні військові й державні директиви, а ще й виходить у широкий прокат якраз тоді, коли в Іраку продовжують тривати активні бойові дії. У результаті весь спектр негативного досвіду від зазначеної спецоперації трансформується у потужне нарративне ядро, яке покликане звернути увагу якомога більшої

кількості кіноглядачів саме на геополітичні проблеми сучасності.

У цифрову епоху роль сценариста зазнає суттєвого переосмислення: він постає не лише як оповідач, а як архітектор складних, багатогранних світів, у яких усі елементи взаємопов'язані. Г. Курінна (2013, с.19) у праці «Сценарна майстерність на телебаченні. Теледраматургія» наголошує: «Сценарій – це засіб утілення художнього задуму митця». Ця формула набуває нового змістового наповнення у середовищі інтерактивних медіа – традиційний підхід до лінійного сприйняття змінюється на більш складний й багатоаспектний структури, що дають змогу позбутися обмежень лінійності. У грі «До світанку» (2015) розвиток сюжету тісно пов'язаний із вибором користувача: кожне ухвалене рішення не лише формує подальші події, а й визначає, як змінюватимуться взаємини між героями. Наприклад, рішення щодо того, чи врятувати друга, чи втекти, створює неповторну емоційну атмосферу, де кожен вибір стає точкою входу в наратив. У цьому разі сценарист постає не як автор, а як координатор, який прокладає різноманітні шляхи, але остаточне наповнення їх сенсом залежить від гравця.

Зростання рівня інтерактивності формує нові виклики. І. Безбородих та Н. Левицька (2019, с.11) у публікації «Взаємодія між читачем та текстом у світлі пост-структуралізму: сучасні підходи до інтерпретації та аналізу художнього твору» зазначають: «Активізація уваги до ролі читача у процесі читання та осмислення художнього твору є загальною тенденцією у літературознавстві, що розпочалася у другій половині ХХ ст. та зберігає актуальність дотепер». Отже, сценарій

може бути спроектований як інтерактивна тканина, де з самого початку глядач має можливість обирати напрям, у якому буде розвиватися вся історія. Цифрові платформи, такі як Netflix, продовжують змінювати уявлення про традиційні сценарії. Наприклад, інтерактивний фільм «Бузогриз» (2018, реж. Д. Слейд) пропонує глядачам взяти участь у розвитку сюжету, обираючи між агресивними та пацифістськими рішеннями. Кожен вибір змінює не тільки дії головного героя, а й навколишню атмосферу: від кольорової гами до музичного супроводу. Це створює враження, що історія не є фіксованою, а постійно адаптується до емоційного стану глядача. Традиційні акти та кульмінації замінюються мережею потенційних розходжень. Проте, як показує досвід гри «Детройт: Стати людиною» (2018), де є понад 100 можливих фіналів, надмірна гнучкість часто шкодить зв'язності й логічній цілісності розповіді, яка починає втрачати свою структуру і фокус. Тобто традиційна структура історії розпадається на множину можливих варіантів, позбавлених єдиного фокуса.

Отже, сучасне цифрове середовище перетворює сценарій на динамічну форму вираження, де художній задум поєднується з новітніми технологіями. Але його остаточна конфігурація усе частіше формується не лише автором, а й через зворотний зв'язок і взаємодію з аудиторією. Розвиток сценарної майстерності в майбутньому потребуватиме вміння поєднувати творчу свободу та структуровану гнучкість. Автору потрібно сміливо шукати нові форми, не втрачаючи контроль над змістовним ядром оповіді.

Так, роль сценариста у цифровому медіапросторі – це роль провідника,

який не веде глядача за руку, а задає напрям. Його завдання створити карти з безліччю шляхів, де кожен поворот відкриває новий рівень співпереживання. Ті, хто зуміє поєднати інтерактивність з глибиною, технології – з людяністю, а інновації – з вічною потребою в історіях, що торкаються серця, формують нові горизонти мистецтва. У цьому процесі важливу роль відіграє наукова діяльність в галузі дослідження трансформацій сценарію відповідно до динамічних очікувань аудиторії. В. Кушнар'єв та О. Скаченко (2024, с.8) у статті «Фаховий журнал дослідження мистецтва: основні досягнення за двадцять п'ять років» вказують: «Ефективна наукова комунікація вимагає постійного обміну інформацією про тенденції розвитку галузі, відкриття, теоретичні напрацювання, практичні результати діяльності».

Висновки

Отже, у сучасному сценарії конфлікт і перипетія відіграють роль не лише драматичних елементів, а й засобів, за допомогою яких автор встановлює контакт із глядачем. Саме через

них формується емоційна атмосфера, задається динаміка подій і відкривається можливість для подальшого розвитку історії в різних медійних форматах. Проте результативність цих компонентів залежить від того, наскільки вміло сценарист поєднує традиційні нарративні підходи з реаліями новітнього медіапростору, де публіка очікує не лише змістовного заглиблення, а й можливості взаємодії з контентом.

Трансмедійність також відіграє провідну роль у структурі сучасних кіно та телесценаріїв через такі явища, як поява системи інтерактивності, розвиток візуального маркетингу, очікування глядачів різної вікової категорії щодо проєктів численних жанрів.

Письменницька майстерність у сучасній сценарній діяльності має гнучко співіснувати з традиційними видовими компонентами кожного жанру кінематографа. Різноманітність тем, які досліджуються у медіапроєктах, з кожним роком зростає, що і зумовлює явище постійного поєднання різних художніх елементів з метою здивувати глядача та зробити аудіовізуальний витвір цікавим для найширших верств населення.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Безбородих, І. та Левицька, Н., 2019. Взаємодія між читачем та текстом у світлі пост-структуралізму: сучасні підходи до інтерпретації та аналізу художнього твору. *Філологічний дискурс*, 9, с.9-15.
- Безручко, О. та Староста, М., 2018. Особливості й умови розвитку регіонального аудіовізуального мистецтва та виробництва в Україні. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2, с.12-21. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151756>
- Безручко, О. та Федорова, О., 2024. Взаємодія мистецтва й науки в осягненні законів всесвіту: аналіз фільму «Тенет» Крістофера Нолана. *Культурологічна думка*, [e-journal] 26 (2), с.151-161. <https://doi.org/10.37627/2311-9489-26-2024-2.151-161>

Бойчук, Н., 2024. Візуальний маркетинг у кінематографі. В: *Актуальні проблеми сучасності. Молодіжна наука КНУКіМ – 2024*. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, Україна, 08–09 листопада 2024 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с.141-144.

Буць, Ж.В., 2019. Мовленнєвий вплив як маніпулятивна технологія художнього нарративного простору. *Закарпатські філологічні студії*, 1 (9), с.150-154.

Воробйова, О. та Халілов, Е., 2023. Словесна і візуальна метафорика в англomовному біографічному кінодискурсі (на матеріалі сценарію біопіка Крістофера Нолана «Oppenheimer»). *Advanced Linguistics*, [e-journal] 14, с.93-99. <https://doi.org/10.20535/2024.14.314802>

Зражевська, Н., 2022. Оповідні стратегії сучасного медіатексту. *Соціальні комунікації: теорія і практика*, [e-journal] 14 (1), с.53-70. <https://doi.org/10.51423/2524-0471-2022-14-1-10>

Крипчук, М.В., 2019. *Основи сценарної майстерності: навчально-методичні рекомендації для мистецьких закладів фахової передвищої освіти*. Київ: АГАТ ПРІНТ.

Кундеревич, О., 2020. Сучасне розуміння взаємодії філософії і мистецтва. В: *Сценічне мистецтво: творчі надбання та інноваційні процеси*. Матеріали II Всеукраїнської наукової конференції професорсько-викладацького складу, докторантів, аспірантів та магістрантів м. Київ, Україна, 23 квітня 2020 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с.19-22.

Курінна, Г.В., 2013. *Сценарна майстерність на телебаченні. Теледраматургія*. Харків: Харківська державна академія культури.

Кушнар'юв, В. та Скаченко, О., 2024. Фаховий журнал дослідження мистецтва: основні досягнення за двадцять п'ять років. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, [e-journal] 50, с.8-14. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.50.2024.306741>

Лещенко, Г., 2019. Стратегії аналізу структури наративу: лінгвокогнітивний аспект. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Германістика та міжкультурна комунікація»*, [e-journal] 1, с.202-207. <https://doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2019-1-31>

Мельничук, О.Д. та Гриців, Н.М., 2023. Наратологія: постструктуралістське розуміння художнього тексту. *Академічні студії. Серія «Гуманітарні науки»*, [e-journal] 1, с.76-83. <https://doi.org/10.52726/as.humanities/2023.1.11>

Полякова, Т.І., 2021. Культуро-творчий феномен правопросвітництва: проблеми проектного управління. В: *Сценічне мистецтво: творчі надбання та інноваційні процеси*. Матеріали II Всеукраїнської наукової конференції професорсько-викладацького складу, докторантів, аспірантів та магістрантів м. Київ, Україна, 22 квітня 2021 р. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, с.192-196.

Сучков, Д., 2024. Роль трансмедійного сторітелінгу у формуванні імерсивного досвіду аудиторії. *Питання культурології*, [e-journal] 44, с.145-157. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.44.2024.318736>

Хвостова, Т.В., 2024. Трансформація ролі глядача крізь призму особливостей цифрової репрезентації сучасного театру. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, [e-journal] 4, с.128-133. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2024.322846>

Bezruchko, O. and Kachmar, N., 2021. The Development of Contemporary Ukrainian Cinema. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.208-216. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248680>

Bezruchko, O. and Stepanenko, N., 2024. Cinema as a Basis for the Formation/Creation of Modern National Identity. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in*

Audiovisual Art and Production, [e-journal] 7 (1), pp.20-30. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302756>

Nikolaienko, V., 2023. Modeling the narrative viewpoint: narrative spaces and the labovian narrative structure. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching*, [e-journal] 98, pp.38-47. <https://doi.org/10.26565/2786-5312-2023-98-05>

REFERENCES

Bezborodykh, I. and Levytska, N., 2019. Vzaiemodiia mizh chytachem ta tekstom u svitli post-strukturalizmu: suchasni pidkhody do interpretatsii ta analizu khudozhnoho tvoriv [Reader-Text Interaction in the Light of Post-Structuralism: Modern Approaches to Text Interpretation and Analysis]. *Philological Discourse*, 9, pp.9-15.

Bezruchko, O. and Fedorova, O., 2024. Vzaiemodiia mystetstva y nauky v osiahnenni zakoniv vsesvitu: analiz filmu "Tenet" Kristofera Nolana [The interaction of art and science in understanding the laws of the universe: an analysis of the film "Tenet" by Christopher Nolan]. *The Culturology Ideas*, [e-journal] 26 (2), pp.151-161. <https://doi.org/10.37627/2311-9489-26-2024-2.151-161>

Bezruchko, O. and Kachmar, N., 2021. The Development of Contemporary Ukrainian Cinema. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.208-216. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248680>

Bezruchko, O. and Starosta, M., 2018. Osoblyvosti y umovy rozvytku rehionalnoho audiovizualnoho mystetstva ta vyrobnytstva v Ukraini [Peculiarities and Conditions for Development of the Regional Audio-visual Art and Production in Ukraine]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2, pp.12-21. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151756>

Bezruchko, O. and Stepanenko, N., 2024. Cinema as a Basis for the Formation/Creation of Modern National Identity. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (1), pp.20-30. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302756>

Boichuk, N., 2024. Vizualnyi marketynh u kinematohrafi [Visual marketing in cinema]. In: *Aktualni problemy suchasnosti. Molodizhna nauka KNUKiM - 2024* [Current problems of our time. Youth science of KNUKiM - 2024]. Materials of the All-Ukrainian scientific and practical conference of higher education students and young scientists, Kyiv, Ukraine, November 8–9, 2024. Kyiv KNUCA Publishing Centre, pp.141-144.

Buts, Zh.V., 2019. Movlennieviy vplyv yak manipuliatyvna tekhnolohiia khudozhnoho naratyvnoho prostoru [Language influence as manipulative technology of artistic narrative space]. *Transcarpathian Philological Studies*, 1 (9), pp.150-154.

Khvostova, T.V., 2024. Transformatsiia roli hliadacha kriz pryzmu osoblyvostei tsyfrovoy reprezentatsii suchasnoho teatru [Transformation of the Role of the Spectator through the Prism of Features of Digital Representation of Modern Theatre]. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, [e-journal] 4, pp.128-133. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2024.322846>

Krypchuk, M.V., 2019. *Osnovy stsenarnoi maisternosti: navchalno-metodychni rekomendatsii dlia mystetskykh zakladiv fakhovoi peredvyshchoi osvity* [Fundamentals of screenwriting: educational and methodological recommendations for art institutions of professional pre-higher education]. Kyiv: AHAT PRINT.

Kunderevych, O., 2020. Suchasne rozuminnia vzaiemodii filosofii i mystetstva [Modern understanding of the interaction of philosophy and art]. In: *Stsenichne mystetstvo: tvorchi nadbannia ta innovatsiini protsesy* [Performing arts: creative achievements and innovative processes]. Materials of the II All-Ukrainian scientific conference of professors and teaching staff, doctoral students, postgraduate students and master's students. Kyiv, Ukraine, April 23, 2020. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, pp.19-22.

Kurinna, H.V., 2013. *Stsenarna maisternist na teledachenni. Teledramaturhii* [Screenwriting skills on television. Teledrama]. Kharkiv: Kharkivska derzhavna akademiia kultury.

Kushnarov, V. and Skachenko, O., 2024. Fakhovyi zhurnal doslidzhennia mystetstva: osnovni dosiahnennia za dvadtsiat piat rokiv [Professional Journal for Art Research: Main Achievements of Last 25 Years]. *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, [e-journal] 50, pp.8-14. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.50.2024.306741>

Leshchenko, H., 2019. Stratehii analizu struktury naratyvu: linhvokohnityvnyi aspekt [Strategies of narrative structure analysis: cognitive linguistic framework]. *Scientific Bulletin of Kherson State University. Series Germanic Studies and Intercultural Communication*, [e-journal] 1, pp.202-207. <https://doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2019-1-31>

Melnychuk, O.D. and Hrytsiv, N.M., 2023. Naratolohiia: poststrukturalistske rozuminnia khudozhnoho tekstu [Narratology: poststructuralist understanding of fictional text]. *Academic Studies. Series "Humanities"*, [e-journal] 1, pp.76-83. <https://doi.org/10.52726/as.humanities/2023.1.11>

Nikolaienko, V., 2023. Modeling the narrative viewpoint: narrative spaces and the labovian narrative structure. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching*, [e-journal] 98, pp.38-47. <https://doi.org/10.26565/2786-5312-2023-98-05>

Poliakova, T.I., 2021. Kulturo-tvorchyi fenomen pravoprosvitnytstva: problemy proektnoho upravlinnia [Cultural and creative phenomenon of legal education: problems of project management]. In: *Stsenichne mystetstvo: tvorchi nadbannia ta innovatsiini protsesy* [Performing arts: creative achievements and innovative processes]. Materials of the II All-Ukrainian scientific conference of professors and teaching staff, doctoral students, postgraduate students and master's students. Kyiv, Ukraine, April 22, 2021. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, pp.192-196.

Suchkov, D., 2024. Rol transmediinoho storitelinhu u formuvanni imersyynoho dosvidu audytorii [The Role of Transmedia Storytelling in Forming the Audience's Immersive Experience]. *Issues in Cultural Studies*, [e-journal] 44, pp.145-157. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.44.2024.318736>

Vorobiova, O. and Khalilov, E., 2023. Slovesna i vizualna metaforika v anhlomovnomu biohrafichnomu kinodyskursi (na materialii stsenariiu biopika Kristofero Nolana "Oppenheimer") [Verbal and visual metaphors in English biographical cinodiscourse (A Study of Christopher Nolan's "Oppenheimer" Script)]. *Advanced Linguistics*, [e-journal] 14, pp.93-99. <https://doi.org/10.20535/.2024.14.314802>

Zrazhevskaya, N., 2022. Opovidni stratehii suchasnoho mediatekstu [Narrative Strategies of Modern Media Text]. *Social Communications: Theory and Practice*, [e-journal] 14 (1), pp.53-70. <https://doi.org/10.51423/2524-0471-2022-14-1-10>

Надійшла: 05.01.2026; Прийнято: 03.02.2026;
Стаття була вперше опублікована онлайн: 26.05.2026

**SCRIPT AND ITS INFLUENCE ON THE NARRATIVE STRUCTURE:
STUDYING THE TEXT AND VIEWER PERCEPTION RELATIONSHIP****Mychailo Barnych^{1a}, Khrystyna Batalina^{2b}**¹PhD in Art Studies, Associate Professor;e-mail: mngm@ua.fm; ORCID: 0000-0003-2482-5202²PhD in Cinematographic Art, Television;e-mail: kostuk.kristina@gmail.com; ORCID: 0000-0001-8572-2536^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine^bKyiv University of Culture, Kyiv, Ukraine**Abstract**

The purpose of this research is to study how a film script and creation of a story affect the emotional and cognitive perception of the consumer of media content directly in a film or TV series; to find out how some elements of the script – in particular, conflict, dramatic turns and transmedia – interact with the viewer's experience. To identify features under which the depth of immersion in the narrative of works of audiovisual art by the audience is formed. **Research methodology.** The qualitative analysis method is carried out through a comprehensive study of script texts within different genres. Comparative analysis is compared with qualitative interpretation of dramaturgy, which in turn allowed to identify common patterns in plot construction, and the methodology for evaluating practical concepts of using transmedia strategies in film and television production was also applied. **Scientific novelty.** This work emphasises the relationship between the components of the narrative and audience participation in the interpretation process in contrast to traditional approaches to studying scripts. It is established that the intensity of emotional response depends on the complexity of the storyline (for example, the use of twists and turns), and the main role in the formation of sensory images is played by linguistic instruments (metaphors, ideologically – opposite images). **Conclusions.** This article studies the influence of various script elements on the qualitative perception of audiovisual art products by the viewer. In addition, the reorientation of writing skills to the requirements adapted to the dynamics of modern media platforms is analysed. The research shows how the audience is transformed from a passive viewer into an active interpreter with the help of interactive technologies, which are intensively introduced into the audiovisual sphere of art and production.

Keywords: script; military cinema of the second half of the 20th century – the beginning of the 21st century; narrative; perception; twists and turns; transmedia; cognitive studies.

