

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361876

УДК 791.61:316.774-045.73[794.088-028.23:004.946]:791.43

**«THE MANDALORIAN» ЯК МАНІФЕСТ ЕКОСИСТЕМНОЇ КОНВЕРГЕНЦІЇ:
СИМБІОЗ КІНОВИРОБНИЦТВА, МЕТОДІВ ІГРОВОЇ ІНЖЕНЕРІЇ
ТА СТРИМІНГОВОГО СЕРЕДОВИЩА****Ігор Печеранський***доктор філософських наук, професор;**e-mail: ipecheranskiy@ukr.net; ORCID: 0000-0003-1443-4646**Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна***Ключові слова:**

екосистемна
конвергенція;
кіновиробництво;
ігрова інженерія;
стрімінгове
середовище;
віртуальне
виробництво;
StageCraft;
Unreal Engine;
«Мандалорець»;
Disney+

Анотація

Мета статті – дослідити та розкрити феномен «Мандалорця» як маніфесту екосистемної конвергенції, де перетинаються виробничі практики кіно, методи ігрової інженерії та дистрибуційна логіка стрімінгового середовища. У фокусі наукового аналізу – технологічний «міст» між ігровим рушієм і кіновиробництвом (система StageCraft), трансформація естетики та виробничих практик під впливом real-time технологій, а також роль стрімінгової платформи як необхідної умови появи такого гібрида. **Методологія дослідження** ґрунтується на комплексному застосуванні екосистемного підходу, що дає змогу аналізувати медіа як складні системи з відносинами конкуренції, кооперації та симбіозу; використано концепцію медіаконвергенції, теорію ніші та трансфікційний аналіз для виявлення механізмів взаємодії різних медійних екосистем у серіалі. **Наукова новизна** полягає у тому, що вперше в українському мистецтвознавстві «Мандалорець» розглядається не просто як технологічний експеримент, а як цілісний маніфест екосистемної конвергенції. Обґрунтовано, що технологія віртуального виробництва StageCraft на базі Unreal Engine зумовлює не лише виробничу, а й естетичну трансформацію, формуючи синтез analog і digital, де цифрові інструменти відтворюють матеріальну естетику оригінальної трилогії. **Висновки.** Серіал «The Mandalorian» є маніфестом екосистемної конвергенції, виникаючи на перетині кіновиробництва, ігрової інженерії (технологія StageCraft) та стрімінгової платформи Disney+. Технологія віртуального виробництва на базі Unreal Engine змінює лінійну парадигму виробництва, стираючи межу між зніманням і постпродакшном, і формує нову естетику синтезу фізичного та цифрового. Платформа Disney+ є не просто дистрибутором, а каталізатором, що уможливорює існування такого гібрида. Перехід до фільму «The Mandalorian & Grogu» демонструє зворотний вплив стрімінгової екосистеми на традиційний кінопрокат. Індустріальні наслідки серіалу виявляються у поширенні LED-стін

і зміні статусу ігрових рушіїв на універсальну платформу візуального виробництва, а також у конструюванні риторики «автора-шанувальника» як запоруки автентичності.

Як цитувати:

Печеранський, І., 2026. «The Mandalorian» як маніфест екосистемної конвергенції: симбіоз кіновиробництва, методів ігрової інженерії та стримінгового середовища. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), с.120-137.

Формулювання проблеми

Сучасний аудіовізуальний продукт дедалі складніше ідентифікувати в межах логіки традиційних медіа – кіно, телебачення чи відеоігор. Розмивання жанрових і технологічних кордонів призводить до появи гібридних форм, які потребують нових дослідницьких оптик. Серіал «The Mandalorian» (2019–2023) став яскравим симптомом цього зсуву: створений студією Lucasfilm для стримінгової платформи Disney+, він увібрав у себе виробничі практики класичного голлівудського кіно, технологічний інструментарій ігрової індустрії та дистрибуційну логіку потокових сервісів. Його неможливо однозначно класифікувати ані як «чистий» кінопродукт, ані як серіал у традиційному телевізійному розумінні – це радше нова якість, що потребує перегляду усталених теоретичних підходів і концептів. Для українського мистецтвознавства, яке досі значною мірою оперує категоріями, виробленими в аналогову епоху, дослідження таких гібридних явищ є особливо актуальним: воно сприяє переосмисленню поняттєвого апарату та методологічного інструментарію, необхідного для аналізу сучасних цифрових аудіовізуальних практик, які дедалі активніше входять і в український медіапростір.

Вперше в історії технологія віртуального виробництва на базі ігрового ру-

шія (Unreal Engine) була масштабована до рівня серіального блокбастера. Використана в «Мандалорці» система StageCraft (The Volume) – гігантські світлодіодні екрани з real-time рендерингом фону – докорінно змінила уявлення про знімальний процес: вона перенесла постпродакшн на майданчик, дала змогу акторам взаємодіяти з цифровим середовищем у реальному часі та перетворила ігровий рушій на операційну систему кіновиробництва. Це не просто технологічне вдосконалення, а принципова зміна виробничої парадигми, яка стирає межу між процесом зйомки та постпродакшном, між фізичною присутністю актора та цифровим середовищем.

Примітним є те, що такий технологічно складний продукт створювався не для кінотеатрального прокату, а ексклюзивно для стримінгової платформи Disney+. Це засвідчило зміну також економічної парадигми: потокові сервіси перетворюються не просто на дистрибуторів, а на інкубатори технологічних інновацій, що здатні фінансувати ризиковані експерименти задля довгострокової підписки. Серіальний формат дав змогу технології еволюціонувати від епізоду до епізоду, а платформна логіка забезпечила економічну доцільність цього гібрида. Отже, «Мандалорець» демонструє не рандомний експеримент, а сталу тенденцію, де кіно, ігри та стримінг утворюють

нову екосистемну цілісність. Поглиблене та комплексне вивчення цієї тенденції є нагальним завданням для українських дослідників, оскільки вітчизняна аудіовізуальна індустрія надалі частіше стикатиметься з необхідністю опанування цих конвергентних моделей, що потребуватиме як технологічної готовності, так і теоретичного осмислення їхньої естетичної природи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Теоретичне осмислення екосистемної конвергенції в аудіовізуальній сфері активізувалося в останні десятиліття у відповідь на цифрову трансформацію медіа. Як зазначають Дж. Чжу та Т.-К. Пен (Zhu and Peng, 2025), екологічний підхід до комунікаційних досліджень набуває особливої евристичної цінності, оскільки дає змогу аналізувати не лише конкуренцію між медіа за обмежені ресурси (теорія ніші Дж. Діміка), а й симбіотичні взаємодії, що виникають у цифровому середовищі. Розвиваючи традицію М. Маклюєна та Н. Постмана, вони пропонують розглядати медіаконвергенцію крізь призму міжвидової взаємодії, де різні медійні форми не просто співіснують, а утворюють складні гібридні утворення. Індикатором зрілості цього напрямку стала поява спеціалізованих досліджень, зокрема праці І. Ібруса та К. Сколарі (Ibrus and Scolari, 2012; Ibrus, 2019), які розвивають концептуалізацію медіаеволюції та гібридизації, а також їхні розвідки щодо крос-інновацій як механізму формування нових аудіовізуальних екосистем.

Кейс «Мандалорця» закономірно привернув увагу дослідників як емпіричне втілення екосистемної конвер-

генції. С. Томас (Thomas, 2025) у ґрунтовному аналізі технології StageCraft, розробленої Industrial Light & Magic для цього серіалу, демонструє, як віртуальне виробництво стає інструментом технологічного, нарративного, а також корпоративного єднання: об'єднує кіновиробничі практики, ігрові рушії (Unreal Engine) та стратегічні інтереси Disney+. Італійська дослідниця В. Д'Аміко (D'Amico, 2026) розглядає «Мандалорця» як подвійний проект, одночасно спрямований як на перезапуск саги «Зоряні війни» для фанатської аудиторії, так і на промоцію стримінгової платформи Disney+ як нового середовища існування. Французькі науковці акцентують на трансфікційній природі серіалу, який вбирає нарративні елементи з різних медіа (анімації, коміксів, відеоігор) і стає лабораторією оновлення жанру наукової фантастики (Hannedouché, 2022).

Міжнародний дослідницький простір також засвідчує зростання інтересу до трансмедійних вимірів «Мандалорця». Так, перуанський вчений Г. Баутіста (Bautista, 2024) аналізує серіал крізь призму трансмедійної нарації, розглядаючи, як саме історія розширюється через різноманітні цифрові платформи, зберігаючи вірність канону «Зоряних воєн» і водночас залучаючи нову аудиторію. Ще одна італійська дослідниця М. Панно (Panno, 2021) осмислює «Мандалорця» як ключовий елемент розширення нарративного всесвіту, що має культурні та доволі потужні економічні імплікації (феномен Грогу як маркетингового явища). В українському мистецтвознавчому дискурсі проблематику екосистемної конвергенції розробляє І. Печеранський (2024), який обґрунтовує поняття «цифрового аудіовізуального ландшафту» та ана-

лізує крос-інновації як структурувальний чинник взаємодії різних медійних екосистем, хоча конкретно кейс «Мандалорця» ще потребує ґрунтовного висвітлення в українській науці.

Мета статті – дослідити та розкрити феномен «Мандалорця» як маніфесту екосистемної конвергенції, де перетинаються виробничі практики кіно, методи ігрової інженерії та дистрибуційна логіка стримінгового середовища. У фокусі наукового аналізу – технологічний «міст» між ігровим рушієм і кіновиробництвом (система StageCraft), трансформація естетики та виробничих практик під впливом real-time технологій, а також роль стримінгової платформи як необхідної умови появи такого гібрида.

Основний матеріал дослідження

У сучасному медіазнавстві дедалі більшого поширення набуває екологічний підхід, який запозичує поняттєвий апарат з біології для аналізу взаємодій у медіапросторі. Як стверджують Дж. Чжу та Т.-К. Пен (Zhu and Peng, 2025), екологічна теорія, що фокусується на взаємодії між живими організмами та їхнім середовищем, пропонує евристично плідну оптику для розв'язання дискусійних питань комунікаційних досліджень, зокрема проблеми медіаконвергенції. Цей підхід уможливорює розгляд медіа не як ізольованих інституцій, а як складних екосистем, де різні елементи перебувають у відносинах конкуренції, кооперації та симбіозу. Розвиваючи цю лінію, інші дослідники визначають конвергентну медіаекосистему як цілісне утворення, що поєднує технологічну інфраструктуру, економічні механізми і соціокультурні практики, а її

ключовими ознаками є децентралізація, відстеження інформаційних потоків і здатність до саморегуляції (Hu, Wang and Song, 2024). Так, екосистемна метафора допомагає долати обмеженість лінійних моделей медіавпливу та перейти до аналізу багатовимірних зв'язків, що структурують сучасний аудіовізуальний ландшафт.

Теоретичні засади екосистемного підходу важливо розглядати у їхньому зв'язку з концепцією медіаконвергенції, яка системно представлена в працях Г. Дженкінса (Jenkins, 2006). Дослідник трактує конвергенцію не як суто технологічний процес, а як культурний зсув, що змінює логіку функціонування медіаіндустрії і характер споживання контенту. Конвергенція відбувається на перетині старих і нових медіа, корпоративних і ґрассрут-практик, влади виробників і споживачів. Важливим доповненням до цієї моделі є теорія ніші Дж. Дімміка (Dimmick, 2002), яка пояснює, як медіаорганізації співіснують і конкурують за обмежені ресурси (увагу аудиторії, рекламні бюджети), займаючи специфічні екологічні ніші. Застосування зазначеного інструментарію до аналізу серіальних наративів, як пропонують В. Інноченці з колегами (Innocenti, Pescatore and Rosati, 2016), дає змогу виявити розбіжності між проектним задумом і реальною практикою, а також дослідити формування «медіаніш» на периферії основного контентообігу. У цьому контексті екосистемний підхід постає як синтез медіаекологічних ідей, теорії конвергенції та концепції ніші, що утворюють методологічну рамку для аналізу складних гібридних явищ. Застосування окресленої теоретичної оптики до кейсу «The Mandalorian» видається особливо продуктивним

з огляду на його унікальну природу. Як демонструє С. Томас (Thomas, 2025), серіал Disney+ є полем перетину щонайменше трьох медійних екосистем: традиційного кіновиробництва, ігрової інженерії (технологія StageCraft на базі Unreal Engine) та стримінгової платформи як нового середовища дистрибуції. Технологія віртуального виробництва, що передбачає світлодіодні екрани та рендеринг у реальному

часі, трансформує виробничі практики, стираючи межу між знімальним майданчиком і постпродакшном, та породжує нову естетику, засновану на синтезі фізичного й цифрового. Цей симбіоз уможливорює розгляд «Мандалорця» як маніфесту екосистемної конвергенції, де технологічні інновації, економічна логіка стримінгу та нарративні стратегії разом утворюють нерозривну цілісність (рис. 1).



Рис. 1. Три екосистеми, що конвергуються в космічному вестерні «The Mandalorian» (складено на основі: Thomas, 2025).

Конвергенція кіноіндустрії та ігрових технологій досягла якісно нового рівня в серіалі «The Mandalorian» завдяки впровадженню системи StageCraft, розробленої Industrial Light

& Magic (ILM) у співпраці з Epic Games (Desowitz, 2020). Ця технологія являє собою гігантський 20-футовий світлодіодний екран, що охоплює 270 градусів навколо знімального майданчика,

доповнений стельовою LED-панеллю, які в сукупності утворюють простір, відомий як «The Volume» (Failes, 2020). Принципова інновація полягає у використанні ігрового рушія Unreal Engine для генерації фотореалістичних цифрових фонів у реальному часі, які реагують на рух камери з піксельною точністю завдяки трекінгу, забезпечуючи перспективно-коректне зображення та інтерактивне освітлення акторів і фізичних декорацій. Виробнича платформа StageCraft допомагає створювати фільми в захопливому та інтерактивному творчому середовищі швидким, гнучким та інтуїтивно зрозумілим способом, що дає змогу отримувати високоякісне зображення під час знімального процесу. До слова, технологічна еволюція StageCraft відбувалася стрімко: якщо в першому сезоні понад 50 % сцен знято з використан-

ням віртуальних декорацій, що уможливило відмову від натурних зйомок, то в другому сезоні було впроваджено StageCraft 2.0 з власним рендер-рушієм ILM під назвою Helios, який забезпечив вищу роздільну здатність і кращу передачу зображення (Desowitz, 2021). Це значно покращило якість віртуальних середовищ та дало змогу уніфікувати виробничий процес: цифрові активи, створені для LED-стін, могли без додаткових перетворень використовуватися в постпродакшні в різних рендер-рушіях (фото 1). У відповідь на зростання попиту індустрією ILM розширила інфраструктуру StageCraft, відкривши додаткові «об'єми» на студіях Manhattan Beach, Pinewood Studios у Лондоні та Fox Studios Australia, що засвідчило перехід технології від експериментального статусу до індустріального стандарту (Giardina, 2020).



Фото 1. Кадр зі знімального майданчика «Мандалорця», на якому зображено актора Педро Паскаля у костюмі Мандалорця на тлі велетенської LED-стіни, на якій відтворено інтер'єр корабля. Джерело: (Paur, 2020).

Впровадження технології віртуального виробництва докорінно змінило традиційну лінійну логіку кіновиробництва, де pre-production, production та post-production чітко розмежовані. У «Мандалорці» постпродакшн фактично перемістився на знімальний майданчик: режисери, оператори та художники-постановники отримали можливість бачити фінальну картинку з інтегрованими CGI-елементами в реальному часі, що уможливило ухвалення творчих рішень безпосередньо під час зйомок. Як підкреслюють творці серіалу, система дала змогу синергізувати напрацювання кіно та гейм-індустрій, тестуючи межі внутрішньокамерного рендерингу в реальному часі (Desowitz, 2020). Економічний вимір цієї трансформації також є суттєвим: за бюджету близько \$12,5–15 млн за епізод (Clark, 2019) технологія StageCraft дала змогу уникнути витрат на натурні зйомки та скоротити час постпродакшну, що в довгостроковій перспективі забезпечує вищу ефективність виробництва, як порівняти з традиційними методами.

Окремої уваги потребує трансформація акторської гри та операторської роботи в умовах віртуального виробництва. Актори отримали можливість взаємодіяти з цифровим середовищем безпосередньо, а не уявляти його на тлі зеленого екрана, що кардинально підвищує психологічну достовірність виконання та дає змогу вибудовувати мізансцени на основі реальної просторової взаємодії (Failes, 2020). Для операторів ключовою зміною стало те, що освітлення генерується LED-екранами: світло, яке падає на акторів, є частиною цифрового фону, що забезпечує ідеальну відповідність освітлення між переднім планом і віртуальним про-

стором, усуваючи потребу в складному компонуванні на етапі постпродакшну. Як зазначає оглядач видання «Slash Film», ця технологія продовжує еволюціонувати, і хоча вона все ще має певні обмеження (наприклад, у відтворенні деяких природних середовищ), її вплив на індустрію є безпрецедентним (Tinnin, 2023).

Застосування технологій віртуального виробництва в «Мандалорці» породжує якісно нову естетику, засновану на нерозривному синтезі фізичного та цифрового. На відміну від традиційних фільмів з інтенсивним використанням CGI, де глядач відчуває дистанцію між реальними акторами та комп'ютерними світами, технологія StageCraft створює ефект «живої» графіки, органічно інтегрованої в простір (Failes, 2020). Це досягається завдяки тому, що освітлення від LED-екранів фізично впливає на матеріали костюмів, фактуру шкіри акторів та металеві поверхні реквізиту, створюючи єдину світлову партитуру кадру. Іронія «Зоряних воєн», які завжди поєднували футуристичну естетику з аналоговим виглядом практичних ефектів і моделей, отримує в «Мандалорці» нове втілення: цифрові технології використовуються тут не для досягнення стерильної комп'ютерної гладкості, а для відтворення автентичної матеріальності, притаманної оригінальній трилогії – тієї самої естетики «потертості», де метал має подряпини, а поверхні містять сліди використання (фото 2 та 3).

Цей синтез analog і digital формує те, що можна назвати «гіперреальністю до-постпродакшну» – естетичний режим, у якому зображення сприймається як цілісне, хоча складники мають різну онтологічну природу. Дослідники зазначають, що ця технологія

дає змогу режисерам повернутися до «атракційної» природи раннього кіно, де візуальний ефект не прихований, а демонстративно експонується на новому технологічному рівні (Thomas, 2025). Спецефекти вже не є тим елементом, який додається на постпродакшні, а постають вагомою частиною знімального процесу, що змінює саму природу кінообразу. У цьому

контексті «Мандалорець» пропонує не просто технологічне вдосконалення, а нову естетичну парадигму, де межа між знятим і згенерованим остаточно стирається, поступаючись місцем цілісному аудіовізуальному досвіду, в якому глядач споживає не гібрид окремих елементів, а нерозривну єдність фізичного та цифрового світів (Unreal Engine for Filmmaking, 2025).



Фото 2. Грогу (Baby Yoda) як втілення синтезу analog і digital.

Персонаж створений переважно як практична лялька (компанією Legacy Effects), що дає змогу акторам взаємодіяти з ним фізично, забезпечуючи «матеріальність» та «естетику потертості», притаманну оригінальній трилогії. Джерело: (Busch, 2023).



Фото 3. Кадр з 2 сезону «Мандалорця». Освітлення на акторах і декораціях генерується безпосередньо LED-екранами «The Volume», створюючи нерозривний синтез фізичного та цифрового. Це формує «гіперреальність до-постпродакшну», де CGI стає вагомою частиною знімального процесу. Джерело: (Desowitz, 2021).

128

Поява «Мандалорця» тісно пов'язана зі стратегією запуску стримінгового сервісу Disney+, який позиціонувався як «обов'язкове» середовище для споживання контенту найпопулярніших франшиз компанії. Як зазначає С. Томас (Thomas, 2025), серіал став не просто черговим продуктом у лінійці «Зоряних воєн», а ключовим елементом корпоративної стратегії, покликаним демонструвати технологічну та наративну могутність Disney, ILM та Lucasfilm у новому конкурентному ландшафті потокових платформ. Інтеграція технології StageCraft, розробленої спеціально для цього проєкту, слугувала не лише виробничим завданням, а й потужним маркетинговим інструментом, який утверджував лідерство студії та її підрозділів у перехідний для всієї індустрії період. Так, Disney+ став не просто дистрибутором, а каталізатором, що уможливив існування технологічно складного гібрида завдяки економічній моделі довгострокової підписки (Castellano, 2024). Екосистемний аналіз серіалу в контексті платформи дає змогу виявити глибші зміни у відносинах між виробництвом, дистрибуцією та споживанням. «Мандалорець» є репрезентативним кейсом для вивчення феномену «складного телебачення» в епоху SVOD-сервісів, де трансмедійний наративний всесвіт «Зоряних воєн» розширюється через серіальний формат, який водночас залишається доступним для широкої аудиторії завдяки впізнаваним персонажам і жанровим кодам. Як свідчить аналіз змін у політиці Disney+, платформа еволюціонує від агресивного нарощування контенту до більш виваженої стратегії, де якість та подієвість (як-от перехід «Мандалорця» на великий екран)

стають пріоритетнішими за кількість (Vacon and Freeman, 2025; Kline, 2025). Це підтверджує тезу про динамічний характер медіаекосистем, де платформа не лише надає «нішу» для існування контенту, але й активно формує траєкторію його розвитку під впливом ринкових умов і поведінки аудиторії-«мігранта».

Рішення Disney про перехід від 4 сезону «Мандалорця» до повнометражного фільму «The Mandalorian & Grogu» є промовистим свідченням зворотного впливу стримінгової екосистеми на традиційні формати кінопрокату. Як повідомлялося, сценарії 4 сезону були написані ще на початку 2023 р., однак подальша переоцінка студією вартості та ефективності стримінгового виробництва, а також необхідність повернення бренду «Зоряні війни» на великий екран після майже семирічної перерви призвели до зміни стратегії (Hunt, 2025). Цей крок ілюструє, як успішний серіальний продукт, сформований у межах однієї екосистеми (стримінг), може бути трансплантований в іншу (кінопрокат) задля досягнення нових економічних і символічних цілей. Використання впізнаваних персонажів і налагодженої фан-бази робить цей проєкт «найбезпечнішою ставкою» для Lucasfilm, яка прагне відновити довіру до франшизи після низки неоднозначних проєктів (Devega, 2021). Цей перехід має глибокі наслідки для розуміння екосистемної динаміки. По-перше, він демонструє, що межі між серіальним і кінопрокатним форматами стають дедалі дзеркальними: наратив, розрахований на епізодичне споживання, адаптується до вимог блокбастера, що свідчить про гібридизацію на рівні індустріальних практик. По-друге, цей кейс оголює конкурент-

ну боротьбу за гегемонію всередині медіаекосистеми: успіх чи невдача фільму визначатиме подальшу долю не лише франшизи, але й самої моделі конвергенції, коли потоковий гігант використовує «нішеві» надбання для завоювання традиційного ринку. Якщо «The Mandalorian & Grogu» стане касовим хітом, це остаточно легітимізує практику переходу «з малого екрана на великий» і, ймовірно, унеможливить повернення до серіального формату, натомість відкриє шлях для виробництва нових повнометражних фільмів, які розвиватимуть усесвіт серіалу (Hunt, 2025).

Успіх «Мандалорця» неможливо пояснити виключно технологічними інноваціями чи вдалим збігом обставин; він є результатом цілеспрямованого конструювання риторики, яка об'єднує наративи про технологічне диво, авторське бачення та спадкоємність франшизи. С. Томас (Thomas, 2025) демонструє, як Industrial Light & Magic, Disney, Lucasfilm і особисто Дж. Фавро створили узгоджену «метанарацію» навколо технології StageCraft, репрезентуючи її не просто як інструмент, а як символ єдності медіатехнологій, корпоративних історій і творчих інтенцій. Ця риторика утверджує лідерство індустриальних гігантів у конкурентному середовищі, водночас формує образ виробництва як магічного процесу, де «чарівний трюк» стає частиною задоволення глядача. Показово, що сам Дж. Фавро свідомо обирав момент для розкриття технологічних секретів: спочатку дати аудиторії насолодитися серіалом, і лише потім – «показати, як ми робимо цей фокус» (Devega, 2021). Важливу роль тут відіграє фігура автора-шанувальника, який «грає в іграшки Джорджа Лукаса» на його «під'їзній

доріжці». Як зазначає Б. Славічек, ключовою відмінністю «Мандалорця» від суперечливих останніх фільмів трилогії сиквелів є наявність чіткого бачення та глибокого розуміння матеріалу з боку Дж. Фавро та Д. Філоні (Devega, 2021). Вони постають не як наймані працівники, а як віддані фанати, які отримали можливість творити у всесвіті, що любили все життя. Цей образ співзвучний із ширшою тенденцією в сучасній медіаіндустрії, де фігура «автора-шанувальника» постає запорукою автентичності та гарантією якості для розчарованої попередніми експериментами аудиторії. Водночас, зауважує С. Томас (Thomas, 2025), це конструювання авторства є вагомю частиною стратегії збереження контролю над трансмедійним ринком, де особистий бренд режисера працює на зміцнення позицій корпорації.

Також слід наголосити, що успіх «Мандалорця» не лише утвердив технологію віртуального виробництва як ефективну альтернативу традиційним методам, але й спричинив її стрімке поширення в індустрії, змінивши сам статус ігрових рушіїв. Система StageCraft, розроблена ILM, та її аналоги (як-от LED-стіна на студії Warner Bros. у Лондоні) використані у виробництві таких проєктів, як «Дім дракона», «Тор: Любов і грім», «Людина-мураха та Оса: Квантоманія» (фото 4) та 4 сезон «Зоряного шляху: Дискавери» (Giardina, 2020). Це засвідчило перехід технології з розряду ексклюзивного експерименту Lucasfilm до стандартного інструменту, доступного для різних студій і франшиз. Водночас попит на віртуальне виробництво спричинив справжній бум будівництва LED-стін по всьому світу: якщо у 2019 р. їх налічувалося лише 3, то сьогодні – близько 300. Це зростання су-

проводжується не лише технологічним поступом, а й усвідомленням індустрією переваг та обмежень цього методу, що потребує ретельного планування та підготовки фахівців. Паралельно з розповсюдженням віртуальних технологій відбувається фундаментальна зміна статусу ігрових рушіїв, зокрема Unreal Engine. Створений як інструмент для розробки відеоігор, він перетворився на універсальну платформу для візуального виробництва, що застосовується не лише в кіно та серіалах (від «Мандалорця» до «Барбі»), але й в автомобілебудуванні, авіації, архітектурі та медицині. Його реальна цінність полягає в здатності створювати фо-

тореалістичні світи в реальному часі, що уможливорює ітеративний творчий процес, де режисер бачить фінальну картинку просто на знімальному майданчику (Watch the new Unreal Engine Beyond Games Sizzle, 2025). Так, ігровий рушії стає не просто допоміжним інструментом, а центральною операційною системою виробництва, яка об'єднує всі етапи в єдиний конвеєр, що нівелює колишню чітку межу між геймдевом і кіноіндустрією, створюючи нову, гібридну реальність, закладену ще у фільмах на кшталт «Короля Лева», де режисери досліджували віртуальні африканські ландшафти за допомогою VR-окулярів.

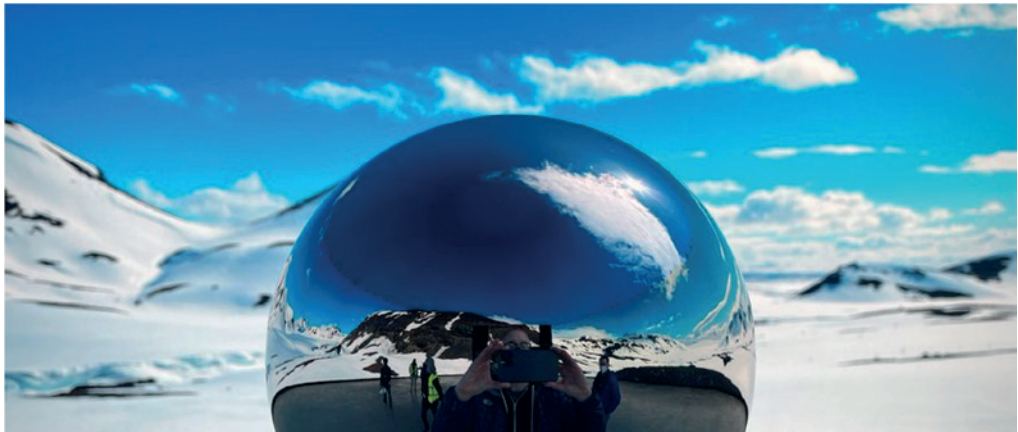


Фото 4. Технологія віртуального виробництва StageCraft, відпрацьована на «Мандалорці», стає індустріальним стандартом. На фото режисер Пейтон Рід (у кульковому дзеркалі) знімає фільм «Людина-мураха та Оса: Квантоманія» на студії Pinewood у Лондоні, використовуючи той самий «The Volume». Джерело: (Erao, 2021).

Висновки

Отже, проведений аналіз засвідчує, що серіал «The Mandalorian» є не просто успішним продуктом стримінгової ери, а й маніфестом якісно нового етапу екосистемної конвергенції в аудіовізу-

альній індустрії. Як було доведено, він виникає на перетині трьох екосистем – традиційного кіновиробництва, методів ігрової інженерії та платформної логіки стримінгового середовища Disney+, які утворюють міцний симбіоз. Технологія віртуального виробництва StageCraft,

заснована на ігровому руші Unreal Engine, принципово змінює лінійну парадигму виробництва, переносючи пост-продакшн на знімальний майданчик і стираючи наявну межу між фізичною присутністю актора та цифровим середовищем. Це спричиняє не лише технологічну, а й глибоку естетичну трансформацію: виникає нова образність, заснована на синтезі analog і digital, де цифрові інструменти слугують не для забезпечення комп'ютерної стерильності, а більше для відтворення автентичної матеріальності, притаманної оригінальній трилогії «Зоряних воєн». Стримінгова платформа Disney+ стала не пасивним дистрибутором, а каталізатором, що уможливив існування цього технологічно складного гібрида завдяки економічній моделі, орієнтованій на довгострокову підписку. Подальше рішення про перехід від серіального формату до повнометражного фільму «The Mandalorian & Grogu» демонструє зворотний вплив стримінгової екосистеми на традиційний кінопрокат, легітимізуючи практику конверсії успішного серіального контенту у блокбастер. Цей кейс оголює динамічну конкурентну боротьбу всередині медіаландшафту, де потоковий гігант використовує свої «нішеві» надбання для завоювання ширшого ринку, тоді як успіх чи невдача цього проекту визначатиме подальшу траєкторію розвитку не лише франшизи, але й самої моделі конвергенції.

Ширші індустріальні наслідки від прокату «Мандалорця» виявляються у стрімкому поширенні технологій віртуального виробництва (LED-стіни, StageCraft та його аналоги) на інші резонансні проекти та у фундаментальній зміні статусу ігрових рушіїв, які з інструменту геймдеву швидко перетворилися на універсальну платформу

для візуального виробництва в кіно, архітектурі, автомобілебудуванні та інших галузях. Крім того, аналіз засвідчив важливість конструювання риторики навколо технології та фігури «автора-шанувальника» (Дж. Фавро, Д. Філоні), яка стає запорукою автентичності та гарантією якості для аудиторії в умовах перенасиченого контентного середовища. Так, «Мандалорець» не лише змінив уявлення про те, як можна створювати популярне кіно, але й окреслив контури майбутнього аудіовізуального ландшафту як гібридної, екосистемної реальності, де технологічні інновації, естетичні пошуки та платформні стратегії існують у нерозривній єдності.

Перспективи подальших досліджень окресленої проблематики вбачаються у кількох напрямках. По-перше, поглибленого вивчення потребує рецептивний вимір: як зміна виробничих технологій впливає на досвід глядача та формування нових навичок «зчитування» гібридного зображення. По-друге, важливим є порівняльний аналіз інших проектів, що використовують віртуальне виробництво («Дім дракона», «Фоллаут»), для виявлення спільних тенденцій і відмінностей в апробації екосистемного підходу. По-третє, потребує подальшої концептуалізації феномен «автора-шанувальника» та його роль у стратегіях трансмедійного сторітелінгу в умовах домінування стримінгових платформ. Нарешті, відкритим залишається питання про тривалі економічні та культурні наслідки конвергенції ігрових та кінематографічних технологій, зокрема, чи призведе вона до появи принципово нових наративних форм (наприклад, інтерактивного кіно на основі real-time рендерингу) або до остаточної гомогенізації візуальної мови масової культури.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Печеранський, І., 2024. Медіаконвергенція та крос-інновації в цифровому аудіовізуальному ландшафті епохи метамодерну: до питання про еволюційну логіку. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, [e-journal] 51, с.67-75. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318356>
- Bacon, T. and Freeman, M., 2025. How Disney+ Broke Star Wars, Marvel & Pixar – And The Fight To Bring Them Back. *ScreenRant*, [online] October 6. Available at: <<https://screenrant.com/star-wars-marvel-pixar-disney-plus-impact-fix/>> [Accessed 10 March 2026].
- Bautista, Q.G., 2024. *La narrativa transmedia en las series de ficción. Caso: The Mandalorian, 2024*. Tesis de licenciatura. Universidad Privada del Norte. [online] Available at: <<https://repositorio.upn.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/39ec4075-1514-4d51-a88c-949b0f90b8eb/content>> [Accessed 10 March 2026].
- Busch, J., 2023. The Biggest Questions The Mandalorian Season 3 Needs to Answer. *SlashFilm*, [online] February 27. Available at: <<https://www.slashfilm.com/1209363/the-biggest-questions-the-mandalorian-season-3-needs-to-answer/>> [Accessed 10 March 2026].
- Castellano, S., 2024. In a galaxy (no longer) far, far away, The Mandalorian between platformization and processes of celebrification. *Funes. Journal of narratives and social sciences*, [e-journal] 7 (1), pp.89-101. <https://doi.org/10.6093/2532-6732/10845>
- Clark, T., 2019. Disney's 'Star Wars' TV series, 'The Mandalorian,' cost \$100 million to make – but its Marvel shows cost even more. *Business Insider*, [online] October 22. Available at: <<https://www.businessinsider.com/budget-of-disney-plus-star-wars-series-the-mandalorian-2019-10>> [Accessed 10 March 2026].
- D'amico, V., 2026. The Mandalorian and Grogu: Disney trema per lo scarso hype riservato al teaser. *Movieplayer.it*, [online] February 27. Available at: <https://movieplayer.it/news/the-mandalorian-and-grogu-disney-trema-scarso-hype-teaser_166934/> [Accessed 10 March 2026].
- Desowitz, B., 2020. 'The Mandalorian': How ILM's Innovative StageCraft Tech Created a 'Star Wars' Virtual Universe. *IndieWire*, [online] February 20. Available at: <<https://www.indiewire.com/features/general/the-mandalorian-ilm-stagecraft-1202212389/>> [Accessed 10 March 2026].
- Desowitz, B., 2021. "The Mandalorian" Season 2: Improving StageCraft Virtual Production and Tackling the Menacing Krayt Dragon. *IndieWire*, [online] June 11. Available at: <<https://www.indiewire.com/awards/industry/the-mandalorian-season-2-vfx-krayt-dragon-1234643983/>> [Accessed 10 March 2026].
- Devega, C., 2021. "Star Wars" insider Bill Slavicsek on how "The Mandalorian" has redeemed the universe. *Salon*, [online] January 2. Available at: <<https://www.salon.com/2021/01/02/mandalorian-star-wars-bill-slavicsek/>> [Accessed 10 March 2026].
- Dimmick, J. W. 2002. *Media competition and coexistence: The theory of the niche*. Mahwah: L. Erlbaum Associates.
- Erao, M., 2021. Ant-Man and the Wasp: Quantumania Director Shares Photo From The Mandalorian's Virtual Set. *CBR*, [online] May 17. Available at: <<https://www.cbr.com/ant-man-wasp-quantumania-mandalorian-volume-photo/>> [Accessed 10 March 2026].
- Failes, I., 2020. You are going to flip when you see this video of how "The Mandalorian" was made. *Before & afters*, [online] February 21. Available at: <<https://beforeandafters.com/2020/02/21/you-are-going-to-flip-when-you-see-this-video-of-how-the-mandalorian-was-made/?noamp=mobile&#respond>> [Accessed 10 March 2026].

- Giardina, C., 2020. Industrial Light & Magic Expands Virtual Production Services, Supports "Thor 4". *The Hollywood Reporter*, [online] September 10. Available at: <<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/industrial-light-magic-expands-virtual-production-services-supports-thor-4-4057886/>> [Accessed 10 March 2026].
- Hannedouche, C., 2022. Extension du champ télécinématographique de la science-fiction. The Mandalorian (Disney+). *ReS Futurae – Journal of Science Fiction Studies*. [online] Available at: <<https://hal.science/hal-03710726v1>> [Accessed 10 March 2026].
- Hu, H., Wang, Y. and Song, G., 2024. Research on Convergence Media Ecological Model Based on Blockchain. *Systems*, [e-journal] 12 (9), 381. <https://doi.org/10.3390/systems12090381>
- Hunt, J., 2025. Why the Mandalorian & Grogu Is Happening Instead of Season 4 (It's a Much Bigger Star Wars Change). *ComicBook*, [online] September 24. Available at: <<https://comicbook.com/movies/news/why-the-mandalorian-grogu-is-happening-instead-of-season-4-its-a-much-bigger-star-wars-change/>> [Accessed 10 March 2026].
- Ibrus, I. and Scolari, C.A., 2012. Introduction: Crossmedia innovation? In: *Crossmedia Innovations. Texts, Markets, Institutions*. Berlin: Peter Lang Verlag, pp.7-21.
- Ibrus, I. ed., 2019. *Emergence of Cross-innovation Systems: Audiovisual Industries Co-innovating with Education, Health Care and Tourism*. [e-book] Bingley: Emerald. <https://doi.org/10.1108/9781787699779>
- Innocenti, V., Pescatore, G. and Rosati, L., 2016. Converging Universes and Media Niches in Serial Narratives: An Approach Through Information Architecture. In: A. Lugmayr and C. Dal Zotto eds. *Media Convergence Handbook – Vol. 2. Media Business and Innovation*. [e-book] Heidelberg: Springer, pp.137-153. https://doi.org/10.1007/978-3-642-54487-3_8
- Jenkins, H., 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kline, D., 2025. Walt Disney CEO Bob Iger shares massive Disney+ streaming changes. *The street*, [online] July 21. Available at: <<https://www.thestreet.com/entertainment/walt-disney-quietly-makes-major-disney-content-change>> [Accessed 10 March 2026].
- Panno, M.G., 2021. Potenziale degli ecosistemi narrativi: Star Wars e The Mandalorian tra merchandising ed altre implicazioni economiche. *Università degli Studi di Torino*. [online] Available at: <<https://unitesi.unito.it/handle/20.500.14240/81548>> [Accessed 10 March 2026].
- Paur, J., 2020. Awesome Set Photos From THE MANDALORIAN Show How the New "Stagecraft" Filmmaking Tech Is Utilized. *GeekTyrant*, [online] January 24. Available at: <<https://geektyrant.com/news/awesome-set-photos-from-the-mandalorian-shows-off-how-the-new-stagecraft-filmmaking-tech-is-utilized>> [Accessed 10 March 2026].
- Thomas, S., 2025. "This Is the Way" ILM's StageCraft, Disney's Star Wars: The Mandalorian and Constructing the Rhetoric of Virtual Production. In: *The Screens of Virtual Production*. London: Routledge, pp.15-30.
- Tinnin, D., 2023. The Mandalorian's StageCraft Technology Still Can't Perfectly Replicate Certain Environments. *SlashFilm*, [online] February 28. Available at: <<https://www.slashfilm.com/1213541/the-mandalorians-stagecraft-technology-still-cant-perfectly-replicate-certain-environments/>> [Accessed 10 March 2026].
- Unreal Engine for Filmmaking: Revolutionizing Cinematic Creation, 2025. *Fox Render Farm*, [online] February 20. Available at: <<https://www.foxrenderfarm.com/news/unreal-engine-for-filmmaking/>> [Accessed 10 March 2026].

Watch the new Unreal Engine Beyond Games Sizzle, 2025. *Unreal Engine*, [online] May 16. Available at: <<https://www2.unrealengine.com/en-US/spotlights/watch-the-unreal-engine-sizzle-beyond-games>> [Accessed 10 March 2026].

Zhu, J.J.H. and Peng, T.Q., 2025. An ecological approach to debated questions in communication research: issue competition, media convergence, and AI-generated content. *Communication and Change*, [e-journal] 1, article 2. <https://doi.org/10.1007/s44382-025-00005-0>

REFERENCES

Bacon, T. and Freeman, M., 2025. How Disney+ Broke Star Wars, Marvel & Pixar – And The Fight To Bring Them Back. *ScreenRant*, [online] October 6. Available at: <<https://screenrant.com/star-wars-marvel-pixar-disney-plus-impact-fix/>> [Accessed 10 March 2026].

Bautista, Q.G., 2024. *La narrativa transmedia en las series de ficción. Caso: The Mandalorian, 2024* [Transmedia storytelling in fiction series. Case: The Mandalorian, 2024]. Tesis de licenciatura. Universidad Privada del Norte. [online] Available at: <<https://repositorio.upn.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/39ec4075-1514-4d51-a88c-949b0f90b8eb/content>> [Accessed 10 March 2026].

Busch, J., 2023. The Biggest Questions The Mandalorian Season 3 Needs to Answer. *SlashFilm*, [online] February 27. Available at: <<https://www.slashfilm.com/1209363/the-biggest-questions-the-mandalorian-season-3-needs-to-answer/>> [Accessed 10 March 2026].

Castellano, S., 2024. In a galaxy (no longer) far, far away, The Mandalorian between platformization and processes of celebrification. *Funes. Journal of narratives and social sciences*, [e-journal] 7 (1), pp.89-101. <https://doi.org/10.6093/2532-6732/10845>

Clark, T., 2019. Disney's 'Star Wars' TV series, 'The Mandalorian,' cost \$100 million to make – but its Marvel shows cost even more. *Business Insider*, [online] October 22. Available at: <<https://www.businessinsider.com/budget-of-disney-plus-star-wars-series-the-mandalorian-2019-10>> [Accessed 10 March 2026].

D'amico, V., 2026. The Mandalorian and Grogu: Disney trema per lo scarso hype riservato al teaser. *Movieplayer.it*, [online] February 27. Available at: <https://movieplayer.it/news/the-mandalorian-and-grogu-disney-trema-scarso-hype-teaser_166934/> [Accessed 10 March 2026].

Desowitz, B., 2020. 'The Mandalorian': How ILM's Innovative StageCraft Tech Created a 'Star Wars' Virtual Universe. *IndieWire*, [online] February 20. Available at: <<https://www.indiewire.com/features/general/the-mandalorian-ilm-stagecraft-1202212389/>> [Accessed 10 March 2026].

Desowitz, B., 2021. "The Mandalorian" Season 2: Improving StageCraft Virtual Production and Tackling the Menacing Krayt Dragon. *IndieWire*, [online] June 11. Available at: <<https://www.indiewire.com/awards/industry/the-mandalorian-season-2-vfx-krayt-dragon-1234643983/>> [Accessed 10 March 2026].

Devega, C., 2021. "Star Wars" insider Bill Slavicsek on how "The Mandalorian" has redeemed the universe. *Salon*, [online] January 2. Available at: <<https://www.salon.com/2021/01/02/mandalorian-star-wars-bill-slavicsek/>> [Accessed 10 March 2026].

Dimmick, J. W. 2002. *Media competition and coexistence: The theory of the niche*. Mahwah: L. Erlbaum Associates.

Erao, M., 2021. Ant-Man and the Wasp: Quantumania Director Shares Photo From The Mandalorian's Virtual Set. *CBR*, [online] May 17. Available at: <<https://www.cbr.com/ant-man-wasp-quantumania-mandalorian-volume-photo/>> [Accessed 10 March 2026].

- Failes, I., 2020. You are going to flip when you see this video of how "The Mandalorian" was made. *Before & after*, [online] February 21. Available at: <<https://beforesandafters.com/2020/02/21/you-are-going-to-flip-when-you-see-this-video-of-how-the-mandalorian-was-made/?noamp=mobile&#respond>> [Accessed 10 March 2026].
- Giardina, C., 2020. Industrial Light & Magic Expands Virtual Production Services, Supports "Thor 4". *The Hollywood Reporter*, [online] September 10. Available at: <<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/industrial-light-magic-expands-virtual-production-services-supports-thor-4-4057886/>> [Accessed 10 March 2026].
- Hannedouche, C., 2022. Extension du champ télécinématographique de la science-fiction. The Mandalorian (Disney+) [Extension of the television film field of science fiction. The Mandalorian (Disney+)]. *ReS Futuræ – Journal of Science Fiction Studies*. [online] Available at: <<https://hal.science/hal-03710726v1>> [Accessed 10 March 2026].
- Hu, H., Wang, Y. and Song, G., 2024. Research on Convergence Media Ecological Model Based on Blockchain. *Systems*, [e-journal] 12 (9), 381. <https://doi.org/10.3390/systems12090381>
- Hunt, J., 2025. Why the Mandalorian & Grogu Is Happening Instead of Season 4 (It's a Much Bigger Star Wars Change). *ComicBook*, [online] September 24. Available at: <<https://comicbook.com/movies/news/why-the-mandalorian-grogu-is-happening-instead-of-season-4-its-a-much-bigger-star-wars-change/>> [Accessed 10 March 2026].
- Ibrus, I. and Scolari, C.A., 2012. Introduction: Crossmedia innovation? In: *Crossmedia Innovations. Texts, Markets, Institutions*. Berlin: Peter Lang Verlag, pp.7-21.
- Ibrus, I. ed., 2019. *Emergence of Cross-innovation Systems: Audiovisual Industries Co-innovating with Education, Health Care and Tourism*. [e-book] Bingley: Emerald. <https://doi.org/10.1108/9781787699779>
- Innocenti, V., Pescatore, G. and Rosati, L., 2016. Converging Universes and Media Niches in Serial Narratives: An Approach Through Information Architecture. In: A. Lugmayr and C. Dal Zotto eds. *Media Convergence Handbook – Vol. 2. Media Business and Innovation*. [e-book] Heidelberg: Springer, pp.137-153. https://doi.org/10.1007/978-3-642-54487-3_8
- Jenkins, H., 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kline, D., 2025. Walt Disney CEO Bob Iger shares massive Disney+ streaming changes. *The street*, [online] July 21. Available at: <<https://www.thestreet.com/entertainment/walt-disney-quietly-makes-major-disney-content-change>> [Accessed 10 March 2026].
- Panno, M.G., 2021. Potenziale degli ecosistemi narrativi: Star Wars e The Mandalorian tra merchandising ed altre implicazioni economiche. *Università degli Studi di Torino*. [online] Available at: <<https://unitesi.unito.it/handle/20.500.14240/81548>> [Accessed 10 March 2026].
- Paur, J., 2020. Awesome Set Photos From THE MANDALORIAN Show How the New "Stagecraft" Filmmaking Tech Is Utilized. *GeekTyrant*, [online] January 24. Available at: <<https://geektyrant.com/news/awesome-set-photos-from-the-mandalorian-shows-off-how-the-new-stagecraft-filmmaking-tech-is-utilized>> [Accessed 10 March 2026].
- Pecheranskyi, I., 2024. Mediakonverhentsiia ta kros-innovatsii v tsyfrovomu audiovizualnomu landshafti epokhy metamodernu: do pytannia pro evoliutsiinu lohiku [Media Convergence and Cross-Innovations in the Digital Audiovisual Landscape of Metamodern Era: on the Issue of Evolutionary Logic]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Arts*, [e-journal] 51, pp.67-75. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318356>

Thomas, S., 2025. "This Is the Way" ILM's StageCraft, Disney's Star Wars: The Mandalorian and Constructing the Rhetoric of Virtual Production. In: *The Screens of Virtual Production*. London: Routledge, pp.15-30.

Tinnin, D., 2023. The Mandalorian's StageCraft Technology Still Can't Perfectly Replicate Certain Environments. *SlashFilm*, [online] February 28. Available at: <<https://www.slashfilm.com/1213541/the-mandalorians-stagecraft-technology-still-cant-perfectly-replicate-certain-environments/>> [Accessed 10 March 2026].

Unreal Engine for Filmmaking: Revolutionizing Cinematic Creation, 2025. *Fox Render Farm*, [online] February 20. Available at: <<https://www.foxrenderfarm.com/news/unreal-engine-for-filmmaking/>> [Accessed 10 March 2026].

Watch the new Unreal Engine Beyond Games Sizzle, 2025. *Unreal Engine*, [online] May 16. Available at: <<https://www2.unrealengine.com/en-US/spotlights/watch-the-unreal-engine-sizzle-beyond-games>> [Accessed 10 March 2026].

Zhu, J.J.H. and Peng, T.Q., 2025. An ecological approach to debated questions in communication research: issue competition, media convergence, and AI-generated content. *Communication and Change*, [e-journal] 1, article 2. <https://doi.org/10.1007/s44382-025-00005-0>

Надійшла: 11.03.2026; Прийнято: 23.04.2026;
Стаття була вперше опублікована онлайн: 26.05.2026

"THE MANDALORIAN" AS A MANIFESTO OF ECOSYSTEM CONVERGENCE: SYMBIOSIS OF FILMMAKING, GAME ENGINEERING METHODS AND STREAMING ENVIRONMENT

Ihor Pecheranskyi

Doctor of Sciences in Philosophy, Professor;
e-mail: ipecheranskiy@ukr.net; ORCID: 0000-0003-1443-4646
Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of this research is to study and reveal the phenomenon of "The Mandalorian" as a manifesto of ecosystem convergence, where production practices of cinema, methods of game engineering and distribution logic of the streaming environment intersect. The focus of the scientific analysis is the technological "bridge" between the game engine and film production (the StageCraft system), the transformation of aesthetics and production practices under the impact of real-time technologies, as well as the role of the streaming platform as a necessary condition for the emergence of such a hybrid. **The research methodology** grounds on the comprehensive application of the ecosystem approach, which allows to analyse media as complex systems with relationships of competition, cooperation and symbiosis; the concept of media convergence, niche theory and transfictional analysis are used to define the mechanisms of interaction between different media ecosystems in the series. **The scientific novelty** lies in the fact that for the first time in Ukrainian art studies, "The Mandalorian" is considered not merely as a technological experiment but as a holistic manifesto of ecosystem convergence. It is substantiated that the StageCraft virtual production technology based on Unreal Engine determines not only a production but also an aesthetic transformation, generating a synthesis of analogue and digital, where digital tools reproduce the material aesthetics of the original trilogy. **Conclusions.** The series "The Mandalorian" is a manifesto of ecosystem convergence, emerging at the intersection of film production, game engineering (StageCraft technology) and the Disney+ streaming platform. Virtual production technology, based on Unreal Engine changes the linear paradigm of production, blurring the boundary between filming and post-production, and generates a new aesthetics of synthesis between the physical and the digital. The Disney+ platform is not just a distributor. It is a catalyst that enables the existence of such a hybrid. The transition to the film "The Mandalorian & Grogu" demonstrates the reverse impact of the streaming ecosystem on traditional theatrical distribution. The industrial consequences of the series are manifested in the spread of LED walls and the change in the status of game engines to a universal platform for visual production, as well as in the construction of the rhetoric of the "author-fan" as a guarantee of authenticity.

Keywords: ecosystem convergence; filmmaking; game engineering; streaming environment; virtual production; StageCraft; Unreal Engine; "The Mandalorian"; Disney+

